

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kassim Riau
Untuk Memenuhi Tugas Sebagai Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

HAFIDZ RIZOLA AUFANY

NIM. 12140313794

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
1446 H/2025**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


**DINAMIKA KOMUNIKASI INTERPERSONAL KETERGANTUNGAN BERMAIN
GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DALAM PEMBENTUKAN DIRI DI
KALANGAN REMAJA DESA KOTO TIBUN**

Disusun Oleh :


Hafidz Rizola Aufany
NIM. 12140313794

Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal : 15 Januari 2025

Pembimbing,


Edison, S.Sos, M.I.Kom
NIP. 19780416 202321 1 009

Mengetahui:
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi


Dr. Muhammad Badri, M.Si
NIP. 19810313 201101 1 004



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
 كلية الدعوة و الاتصال
 FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
 Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Hafidz Rizola Aufany
 NIM : 12140313794
 Judul : Dinamika Komunikasi Interpersonal Ketergantungan Bermain Game Online Mobile Legends Dalam Pembentukan Diri Di Kalangan Remaja Desa Koto Tibun.

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Kamis
 Tanggal : 23 Januari 2025

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.I.Kom pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 23 Januari 2025



Prof. Amron Rosidi, S.Pd, M.A
 NIP. 11118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Sekretaris/ Penguji II,

Artis, S.Ag., M.I.Kom
 NIP. 19680607 200701 1 047

Dewi Sukartik, S.Sos., M.Sc
 NIP. 19810914 202321 2 019

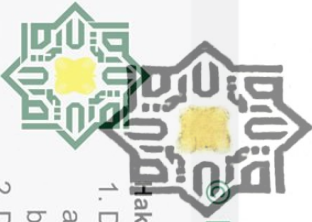
Penguji III,

Penguji IV,

Assyari Abdullah, S.Sos., M.I.Kom
 NIP. 19860510 202321 1 026

Yudhi Martha Nugraha, S.Sn., M.Ds
 NIP. 19780416 202321 1 000

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Diilang 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 satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Hafidz Rizola Aufany
NIM : 12140313794
Judul : Dinamika Komunikasi Interpersonal Ketergantungan Bermain Game Online Mobile Legends Dalam Pembentukan Diri di Kalangan Remaja Desa Koto Tibun

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 2 Juli 2024

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.


Pekanbaru, 2 Juli 2024

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Penguji II,


Rohayatli, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 198808012020122018


Yudhi Martha Nugraha
NIP. 197903262009121002

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nina Hafidz Rizola Aufany

NIM. 12140313794

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul :

**Peran Komunikasi Interpersonal Ketergantungan Bermain Game Online
 Novel Legends Dalam Pembentukan Diri di Kalangan Remaja di Desa Koto
 Tabuh** adalah betul-betul karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam
 skripsi tersebut diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia
 menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi
 tersebut.

Pekanbaru, 17 Januari 2024
 Yang membuat pernyataan,



Hafidz Rizola Aufany
 NIM. 12140313794

UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 15 Januari 2025

No. : Nota Dinas
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
di-
Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Hafidz Rizola Aufany
NIM : 12140313794
Judul Skripsi : Dinamika Komunikasi Interpersonal Ketergantungan Bermain Game Online Mobile Legends Dalam Pembentukan Diri Di kalangan Remaja Desa Koto Tibun


Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.


Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pembimbing,


Edison J. Sos, M.I.Kom
NIP. 19780416 202321 1 009

Mengetahui:

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi


Dr. Muhammad Badri, M.Si
NIP. 19810313 201101 1 004

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Nama : Hafidz Rizola Aufany
 NIM : 12140313794
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Judul : Dinamika Komunikasi Interpersonal Ketergantungan Bermain Game Online Mobile Legends Dalam Pembentukan Diri di Kalangan Remaja Desa Koto Tibun

Penelitian ini dilatar belakangi oleh tingginya Ketergantungan Remaja dalam bermain game online, Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dinamika komunikasi interpersonal dalam ketergantungan bermain game online Mobile Legends dan dampaknya terhadap pembentukan diri remaja di Desa Koto Tibun. Game Mobile Legends tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berdampak pada pola komunikasi, interaksi sosial, dan identitas diri remaja. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal antar pemain didominasi oleh keterbukaan dalam berbagi strategi dan pengalaman yang didukung oleh ahli Joseph A Devito, namun juga memicu konflik akibat intensitas bermain yang tinggi. Ketergantungan pada Mobile Legends menyebabkan remaja mengabaikan aktivitas penting, seperti belajar dan bersosialisasi. Identitas digital yang dibangun dalam permainan berpengaruh pada peningkatan rasa percaya diri, tetapi juga berpotensi menimbulkan konflik identitas ketika tidak sejalan dengan identitas di dunia nyata. Oleh karena itu, pengelolaan waktu dan kontrol diri menjadi kunci dalam meminimalkan dampak negatif permainan terhadap pembentukan diri remaja.

Kata Kunci: Komunikasi Interpersonal, Mobile Legends

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Name : Hafidz Rizola Aufany
Student ID : 12140313794
Study Program : Communication Science
Title : The Dynamics of Interpersonal Communication in the Dependency on Playing the Online Game *Mobile Legends* in the Self-Formation of Teenagers in Koto Tibun Village

This research is motivated by the high dependency of teenagers on playing online games. The study aims to analyze the dynamics of interpersonal communication in the dependency on playing the online game *Mobile Legends* and its impact on the self-formation of teenagers in Koto Tibun Village. *Mobile Legends* is not only a means of entertainment but also influences communication patterns, social interactions, and the self-identity of teenagers. This research employs a descriptive qualitative method using interviews, observations, and documentation techniques. The results show that interpersonal communication among players is dominated by openness in sharing strategies and experiences, as supported by Joseph A. DeVito's theory. However, high gaming intensity often triggers conflicts. Dependency on *Mobile Legends* leads teenagers to neglect important activities, such as studying and socializing. The digital identity formed in the game boosts self-confidence but can also cause identity conflicts when it does not align with their real-life identity. Therefore, time management and self-control are essential to minimize the negative impacts of gaming on teenagers' self-formation.

Keywords: Interpersonal Communication, *Mobile Legends*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'amin. Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat manusia dari kegelapan menuju cahaya ilmu pengetahuan yang kita rasakan saat ini.

Skripsi dengan judul “Dinamika Komunikasi Interpersonal Ketergantungan Bermain Game Online Mobile Legends dalam Pembentukan Diri di Kalangan Remaja Desa Koto Tibun” ini merupakan hasil penelitian yang penulis ajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) di Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pada kesempatan ini, penulis mempersembahkan karya ini kepada kedua orang tua tercinta, Ibu Layla Sukma dan Bapak Yuharnizon, yang selalu menjadi alasan utama dan sumber kekuatan dalam menyelesaikan pendidikan. Terima kasih yang mendalam penulis sampaikan atas segala doa, dukungan, dan kerja keras yang diberikan untuk membiayai pendidikan ini hingga tuntas. Ibu dan Bapak selalu menjadi pelita yang menerangi jalan, tempat bersandar di saat lelah, dan dorongan untuk terus melangkah meski di tengah kesulitan. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, keberkahan, dan rezeki yang melimpah kepada Ibu dan Bapak. Penulis juga mengucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan arahan selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Terima kasih sekali lagi penulis karena telah membesarkan, mendoakan, serta mendidik penulis hingga bisa berada pada titik ini, motivasi dan dorongan yang setiap hari diucapkan adalah kunci bagi penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga Ibu dan Bapak selalu diberikan Kesehatan dan nikmat rezeki tiada henti dari Allah SWT. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi sumbangsih kecil dalam pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam memahami dinamika komunikasi interpersonal yang berdampak pada pembentukan diri remaja pada era digital. Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hanya ucapan yang bisa penulis ucapkan kepada berbagai pihak yang memberikan dukungan, bantuan, bimbingan serta arahan kepada penulis selama penyusunan, proposal, penelitian dan penyusunan skripsi ini. Seterusnya penulis ucapkan ribuan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas Rajab, M.Ag., sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., yang menjabat sebagai Wakil Rektor I Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., yang berperan sebagai Wakil Rektor II Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D., sebagai Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A., yang memimpin sebagai Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak Dr. Muhammad Badri, SP., M.Si., yang bertugas sebagai Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Bapak Artis, S.Ag., M.I.Kom., yang menjabat sebagai Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
8. Bapak Mustafa, S.Sos.,M.I.Kom selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis.
9. Bapak Edison, S.Sos, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan arahan serta telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Terima kasih kepada penguji Seminar Proposal, Komprehensif, dan Ujian Munaqasah yang telah meluangkan waktunya untuk melaksanakan ujian.
11. Bapak dan Ibu Dosen serta Pegawai selingkungan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu kepada penulis semoga ilmu yang telah diberikan menjadi berkah dan bekal bagi penulis kedepannya.
12. Terimakasih kepada Adik Hidayatullah, Tedi Jonatan, Yopi, Raja, Naldo, Farhan, Topan, Adi, Eson, dan Zaki yang telah membantu dan bersedia menerima penulis untuk melakukan penelitian serta telah memberikan data yang penulis butuhkan.
13. Terimakasih kepada sahabat seperjuangan penulis Novita Khairani yang telah mendukung, menghibur, serta memberikan motivasi kepada penulis.
14. Terimakasih kepada Yoga Rizola Pratama dan Nayla Rahmadhany yang telah mendukung penulis agar terus berjuang dan tidak menyerah.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

15. Terimakasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Adapun kontribusi yang telah diberikan oleh pihak-pihak yang ikut serta dalam penulisan skripsi ini mendapat balasan dari Allah SWT.

Pekanbaru, 16 Januari 2025
Penulis

Hafidz Rizola Aufany
NIM.12140313794



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Penegasan Istilah.....	4
1.2.1 Dinamika.....	4
1.2.2 Komunikasi Interpersonal.....	4
1.2.3 Ketergantungan Bermain Game Online Mobile Legends	4
1.2.4 Pembentukan Diri	5
1.2.5 Remaja Desa Koto Tibun.....	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika penulisan.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
2. Kajian Terdahulu	8
2. Landasan Teori.....	15
2. Kerangka Konsep.....	19
2.5.1 Dinamika Komunikasi Interpersonal	19
2.5.2 Ketergantungan Bermain Game Online	20
2.5.3 Pembentukan Diri	20
2.6 Kerangka Berpikir.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Jenis Pendekatan	25
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	25
3.3 Data dan Sumber Data	26
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.5 Validitas Data.....	28
3.6 Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	31

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.1	Sejarah Desa Koto Tibun	31
4.2	Kondisi Desa Koto Tibun	32
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		35
5.1	Hasil	35
5.2	Pembahasan.....	47
5.2.2	Dinamika Komunikasi Interpersonal Remaja	58
5.2.3	Peran Media Digital dalam Komunikasi	60
5.3	Ketergantungan Bermain Mobile Legends	61
5.4	Dampak pada Pembentukan Diri	62
5.5	Dampak Ketergantungan	63
5.5.1	Dampak Positif.....	64
5.5.2	Dampak Negatif	65
5.6	Pembentukan Diri Remaja	66
5.6.1	Identitas Digital vs. Identitas Nyata.....	66
5.6.2	Hubungan Sosial dan Penerimaan Sosial.....	70
5.6	Analisis	70
5.6.1	Analisis Temuan Berdasarkan Teori.....	70
BAB VI PENUTUP.....		73
6.1	Kesimpulan	73
6.3	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA		76
LAMPIRAN.....		81
Lampiran 1 Draf Wawancara Penelitian.....		81
Lampiran 2 Dokumentasi.....		88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	22
Gambar 5. 1 Kegiatan bermain Game para remaja	36
Gambar 5. 2 Kegiatan bermain Game para remaja	36
Gambar 4. 1 Logo Mobile Legends	34
Gambar 4. 2 Tempat Nongkrong	34



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Aparatur Pemerintah Desa Koto Tibun.....	33
Tabel 5. 1 Penyajian data	91



- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**
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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang 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. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi interpersonal adalah elemen penting dalam kehidupan sosial yang berfungsi untuk menciptakan hubungan antarindividu dan mengatur interaksi di dalam masyarakat. Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, cara manusia berinteraksi telah mengalami transformasi signifikan. Komunikasi interpersonal, sebagai elemen dasar dalam kehidupan sosial, memainkan peran penting dalam membangun hubungan antarindividu dan mengatur interaksi dalam masyarakat. Proses ini melibatkan pertukaran pesan, informasi, dan emosi melalui interaksi verbal maupun nonverbal, yang memungkinkan terjadinya pemahaman, empati, serta respons antar individu. Namun, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan pada cara manusia berinteraksi, termasuk melalui penggunaan media digital seperti game online.

Salah satu fenomena digital yang populer di kalangan remaja adalah permainan Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). Game bertipe Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) ini memerlukan kolaborasi tim, perencanaan strategi, dan komunikasi aktif di dunia maya untuk meraih kemenangan. Awalnya, Mobile Legends hanya dianggap sebagai bentuk hiburan, namun kini terbukti memengaruhi cara pemain, khususnya remaja, berkomunikasi dan berinteraksi, baik di dunia virtual maupun dalam kehidupan nyata. Mobile Legends sebuah permainan bertipe multiplayer online battle arena (MOBA) game online multiplayer di mana dua tim, masing-masing terdiri dari lima pemain, saling beradu strategi dan keterampilan untuk mengalahkan tim lawan. Format permainan 5 vs 5 ini menuntut dalam tim, merencanakan strategi, dan berkomunikasi di dunia maya.

Meskipun awalnya hanya dilihat sebagai hiburan, game ini berdampak luas, tidak hanya pada aspek kesenangan, tetapi juga pada cara pemain berkomunikasi satu sama lain. Untuk remaja aktif, yang sedang berada dalam fase kritis pembentukan identitas diri, interaksi dalam permainan seperti Mobile Legends dapat memberikan dampak signifikan. Aktivitas bermain ini tidak hanya mencakup aspek hiburan, tetapi juga memengaruhi cara mereka berkomunikasi, memahami peran sosial, dan membentuk identitas baik di dunia maya maupun dunia nyata. Di satu sisi, keterlibatan dalam permainan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama tim, dan kemampuan strategis. Namun, di sisi lain, intensitas bermain yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan, isolasi sosial, dan gangguan pada proses pembentukan diri. (Zabrina Fitri Novi Amanda, 2024)

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Suatu penelitian dilakukan untuk memahami perilaku komunikasi interpersonal para pemain Mobile Legends di lingkungan keluarga. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus, yang melibatkan tiga informan yang merupakan penggemar Mobile Legends berusia 20 hingga 22 tahun. Temuan penelitian menunjukkan adanya perubahan positif dalam kemampuan komunikasi interpersonal mereka di lingkungan keluarga. Permainan Mobile Legends, yang menekankan kerja tim dan komunikasi aktif untuk meraih kemenangan, telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal para pemainnya. (Anggraini & Rudi Yanto, 2022)

Namun, berbeda dengan komunikasi virtual, komunikasi interpersonal melibatkan interaksi langsung antara dua orang atau lebih dan memerlukan respon yang langsung. Karena kemampuan komunikasi interpersonal setiap individu dapat berbeda, penelitian ini mengeksplorasi efek kecanduan bermain Mobile Legends terhadap kemampuan komunikasi interpersonal para pemainnya, terutama dalam pengembangan diri remaja. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif, melibatkan wawancara dengan tiga informan pecandu Mobile Legends berusia lima belas hingga dua puluh tahun. Gunakan koneksi internet. (Amran et al., 2020)

Fenomena ketergantungan pada game online, semakin menjadi perhatian karena dampaknya terhadap aspek pembentukan diri dan sosial remaja. Remaja, yang berada pada fase penting dalam pembentukan identitas dan pencarian pengakuan sosial, sangat rentan terhadap pengaruh luar, termasuk pengaruh dari teknologi digital. Ketergantungan pada game online dapat mengubah pola komunikasi remaja, memengaruhi pembentukan diri mereka, serta berpotensi memengaruhi kesejahteraan psikologis mereka. (Muhammad Gaia, 2018)

Adapun rentang usia remaja berdasarkan Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) Menetapkan rentang usia remaja antara 10 hingga 24 tahun dan belum menikah. (Dinas Kesehatan Kabupaten Bangka, 2021) Dan Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia Mengkategorikan remaja dalam kelompok usia 10 hingga sebelum 18 tahun. asehat.kemkes.go.id. Adapun jumlah remaja yang ada di desa Koto Tibun berjumlah 213 Orang pada tahun 2022. (Dinas Kesehatan Kabupaten Bangka, 2021). Ketergantungan bermain game online seperti Mobile Legends, dapat berdampak dalam berbagai aspek pembentukan diri remaja, termasuk identitas diri, konsep diri, dan kesejahteraan mental. Bagian integral dari kehidupan remaja di berbagai belahan dunia, termasuk di desa-desa seperti Koto Tibun. Mobile Legends, sebagai salah satu game online yang populer, memiliki dampak yang signifikan pada pola interaksi social dan pembentukan diri remaja.

Desa Koto Tibun adalah sebuah desa di Indonesia yang memiliki kalangan

remaja yang cukup besar. Permainan Mobile Legends dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan diri di kalangan remaja di desa Koto Tibun, dengan konteks sosial, budaya, dan ekonomi yang unik, menawarkan panggung yang menarik untuk memahami dinamika komunikasi interpersonal dalam ketergantungan bermain game online di kalangan remaja.

Dengan memahami bagaimana Dinamika komunikasi interpersonal dalam permainan Mobile Legends mempengaruhi pembentukan diri remaja di desa ini, kita dapat mengidentifikasi tantangan, peluang, dan implikasi bagi mereka serta mengembangkan strategi yang sesuai untuk mendukung perkembangan positif mereka. Dengan demikian, penelitian tentang dinamika komunikasi interpersonal dalam ketergantungan bermain game online Mobile Legends di kalangan remaja desa Koto Tibun memiliki relevansi yang signifikan untuk memahami dampak teknologi digital pada pembentukan diri remaja.

Permasalahan ketergantungan game online merupakan isu yang semakin diperhatikan oleh masyarakat saat ini. Meskipun banyak penelitian yang berfokus pada upaya untuk mengurangi tingkat kecanduan game online, namun penelitian yang membahas pencegahan kecanduan tersebut masih sangat kurang. Artikel ini bertujuan untuk mengevaluasi berbagai cara untuk mencegah kecanduan game online, terutama pada remaja yang sering mengalaminya. (Barseli & Sriwahyuningsih, 2023)

Remaja, yang berada pada fase penting dalam pembentukan identitas dan pencarian pengakuan sosial, rentan terhadap dampak teknologi digital. Ketergantungan pada game online seperti Mobile Legends dapat mengubah pola komunikasi mereka, memengaruhi pembentukan diri, dan berpotensi mengganggu kesejahteraan psikologis. Di sisi lain, permainan ini juga membawa manfaat, seperti meningkatkan keterampilan strategis, kemampuan kerja sama tim, dan respons refleks. (Rahman, 2022)

Studi sebelumnya belum melakukan penyelidikan yang menyeluruh tentang bagaimana interaksi komunikasi interpersonal secara spesifik berdampak pada proses pembentukan diri remaja yang terkait dengan tingkat keterlibatan yang tinggi dalam bermain game online seperti Mobile Legends. Dengan memahami dinamika komunikasi interpersonal dalam konteks ketergantungan pada permainan Mobile Legends, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai dampak teknologi digital pada perkembangan sosial dan pembentukan diri remaja.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat merumuskan langkah-langkah intervensi yang relevan untuk membantu remaja dalam mempertahankan keseimbangan antara interaksi sosial digital dan tatap muka, serta mendukung pembentukan diri mereka secara positif. Dalam konteks ini, ada kebutuhan untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana cara komunikasi interpersonal yang

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

penghargaan yang semakin meningkatkan daya tarik dan potensi ketergantungan. (Abdul Syafei et al., 2023)

1.2.4 Pembentukan Diri

Pembentukan Diri adalah proses perkembangan identitas diri yang mencakup cara seseorang memandang diri mereka sendiri melalui pengalaman hidup dan hubungan sosial mereka dengan orang lain. Proses ini mempengaruhi persepsi kita terhadap berbagai aspek kehidupan, yang meliputi tubuh fisik, hubungan sosial, dan keadaan kita. Semua persepsi ini dibentuk berdasarkan pengalaman yang dialami dan interaksi yang dilakukan dengan orang-orang di sekitar mereka. Proses pembentukan diri ini bukanlah sesuatu yang terjadi secara instan atau bawaan, melainkan berkembang seiring waktu melalui berbagai tahapan yang saling berkaitan. Pembentukan diri terbentuk melalui pengalaman hidup yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan pribadi, serta melibatkan elemen-elemen tertentu.

1.2.5 Remaja Desa Koto Tibun

Remaja di Desa Koto Tibun, selain berada pada masa peralihan usia, dipandang sebagai individu yang tengah menghadapi beragam tantangan, baik dalam hal emosional, sosial, maupun budaya. Mereka juga merupakan kelompok yang paling rentan terhadap dampak dari kemajuan teknologi digital, seperti game online. Dalam penelitian ini, desa ini dipilih untuk mengeksplorasi bagaimana fenomena ketergantungan pada permainan daring dapat memengaruhi cara remaja berkomunikasi satu sama lain dalam lingkungan yang lebih tradisional.

Beberapa faktor utama yang dapat memicu kecanduan pada pemain game online meliputi rasa ingin tahu yang besar terhadap permainan yang sedang dimainkan, kebutuhan untuk bersantai sebagai cara mengurangi stres, serta dorongan untuk mengikuti tren yang sedang populer di lingkungan sekitar. Remaja yang telah mencapai tahap kecanduan game online cenderung mengalami perubahan dalam perilaku, yang dapat mempengaruhi aspek-aspek lain dalam kehidupannya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana Dinamika Komunikasi Interpersonal Ketergantungan Bermain Game Online Mobile Legends Berdampak Dalam Pembentukan Diri di Kalangan Remaja Desa Koto Tibun?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana Dinamika Komunikasi Interpersonal ketergantungan bermain game online Mobile Legends berdampak dalam pembentukan diri di kalangan remaja desa Koto Tibun.

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk:

1. Manfaat secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat interaksi sosial dan pembentukan diri yang positif remaja di lingkungan pedesaan Koto Tibun. Hal ini dapat memperluas pemahaman kita tentang bagaimana teknologi digital memengaruhi pola komunikasi interpersonal dan pembentukan identitas pada kelompok remaja yang tinggal di daerah desa Koto Tibun.
2. Manfaat secara Praktis, Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana interaksi sosial dalam konteks bermain game online Mobile Legends memengaruhi pembentukan identitas diri remaja di desa Koto Tibun. Ini juga dapat membantu dalam merancang strategi pendidikan dan intervensi yang sesuai untuk mendukung perkembangan positif remaja dalam penggunaan teknologi digital serta meningkatkan pemahaman tentang dinamika komunikasi interpersonal.

1.6 Sistematika penulisan

Untuk memudahkan pembaca memahami isi skripsi ini secara keseluruhan, penulisan skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini meliputi latar belakang masalah, penegasan istilah, perumusan masalah, dan sistematika pembahasan. Uraian dalam bab 1 ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran secara umum tentang isi keseluruhan tulisan serta pembahasannya.

BAB II : KAJIAN TEORI

Pada bab ini meliputi kajian terdahulu, landasan teori, konsep operasional dan kerangka pikir, kepustakaan mengenai pengertian seluruh variable yang menjadi pembahasan dalam skripsi ini, baik itu pemanfaatan media online maupun offline, dan yang lainnya yang ikut serta membahas teori-teori yang digunakan dalam skripsi ini, khususnya beberapa teori dari teori komunikasi interpersonal.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis memaparkan jenis dan metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini, lokasi dan waktu penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, validitas, dan teknik analisis data.

BAB IV : GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

Pada bab ini penulis memaparkan tentang dimana lokasi penelitian akan dilakukan khususnya di Desa Koto Tibun

BAB V : HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan.

BAB VI : PENUTUP

1. Pada bab ini penulis mengemukakan kesimpulan, saran, dan kritik dari hasil penelitian



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dianggap sebagai elemen kunci dalam media baru dan budaya digital saat ini.

Esensi dari sebuah teks dikatakan interaktif ketika individu memiliki kemampuan untuk secara langsung memengaruhi isi teks yang disajikan dalam media online. Ketika kita mempelajari game online, tidak hanya penting untuk menganalisis karakteristik tekstual dari game itu sendiri, tetapi juga perlu memberikan perhatian khusus pada interaksi yang terjadi saat game online tersebut dimainkan. Sebuah "teks" dalam konteks ini menjadi sebuah interaksi kompleks antara pemain dan komunitas game online yang terlibat. (Widyastuti, 2020)

4. Penelitian oleh Natalia Lembang Pasapan yang berjudul **“Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Siswa SMA di Kabupaten Berau”** Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.

Game online adalah jenis permainan yang dimainkan melalui jaringan local area network (LAN) dan memiliki fasilitas online melalui internet. Game online menawarkan fasilitas yang lebih unggul daripada game offline karena para pemain dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai belahan dunia melalui fitur chatting. Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif. Sumber data yang digunakan dalam studi mencakup data primer dan data sekunder. Adapun metode perhitungan data yang digunakan adalah skala likert. Dalam penelitian ini peneliti melakukan analisis data menggunakan analisis Statical Product and Service Solution.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari seluruh populasi dan sampel, diketahui bahwa mayoritas siswa SMA di Kabupaten Berau yang bermain game online adalah laki-laki sebanyak 81 orang dengan rata-rata kelas X. Hal ini menunjukkan bahwa siswa SMA di Kabupaten Berau yang bermain game online mayoritas adalah siswa kelas X yang sedang mengalami masa peralihan dan cenderung sulit menghentikan aktivitas bermain game online sebelum merasa puas. (Pasapan & Sary, 2023)

5. Penelitian oleh Ridwan Syahrani yang berjudul **“Ketergantungan Game Online dan Penanganannya”** Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Bimbingan dan Konseling, FKIP Universitas Tadulako

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Studi kasus ini bertujuan untuk menggambarkan fenomena tertentu secara rinci dan mendalam. Menurut Heppner, Wampold, dan Kivlighan (2008), pendekatan studi kasus dapat memberikan informasi yang diperlukan dalam penelitian, meskipun seringkali

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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.

kerang dalam kontrol eksperimental yang dapat membingungkan kesimpulan yang ditarik. Pendekatan studi kasus dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang perilaku kecanduan game online dan untuk mengungkap faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku tersebut.

Proses penelitian dimulai dengan eksplorasi yang luas dan kemudian dilanjutkan dengan teknik pengumpulan data dan analisis data. Fokus utama penelitian adalah untuk memahami gejala dan dampak dari kecanduan game online pada siswa SMP Negeri 1 Palu. Penelitian ini akan menyoroti gambaran perilaku kecanduan game online siswa serta faktor-faktor yang mempengaruhinya. (Syahran, 2015)

6. Penelitian oleh Nanda Lestari Syafitri dkk yang berjudul **“Komunikasi Interpersonal Orang tua dengan Anak Penggemar Game Online Di Desa Tanjung Gusta Sunggal Kabupaten Deli Serdang” Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik.**

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data melalui Observasi, Wawancara dan Dokumentasi menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. E-Sports, atau olahraga elektronik, telah menjadi fenomena menarik sejak tahun 1980 sebagai arena kompetisi melalui permainan video. Meskipun olahraga biasanya dikaitkan dengan aktivitas fisik, E-Sports menyediakan panggung profesional baik secara daring maupun luring, di mana pemain bertanding dalam beragam game yang terhubung melalui jaringan. Pertumbuhan pesat E-Sports di seluruh dunia tercermin dari banyaknya turnamen yang diadakan, menandakan meningkatnya minat dari penggemar E-Sports dari masa ke masa. Perkembangan ini didorong oleh kemajuan teknologi yang semakin maju, memungkinkan para pemain untuk terlibat dalam kompetisi dengan tingkat profesionalisme yang lebih tinggi. Dengan demikian, E-Sports telah menjadi bagian integral dari industri hiburan modern dan terus memperluas pengaruhnya di kalangan masyarakat.

Salah satu aspek dominan dalam penggunaan perangkat gadget, baik secara daring maupun luring, adalah permainan. Permainan menjadi elemen yang tak terpisahkan. Di satu sisi, terdapat game daring yang memerlukan koneksi internet untuk dimainkan, sementara di sisi lain, game luring menawarkan fleksibilitas waktu karena dapat dinikmati kapan saja tanpa bergantung pada jaringan internet. Salah satu metode untuk membangun hubungan antarindividu adalah melalui komunikasi interpersonal. Seperti contohnya, orang tua berinteraksi dengan anak-anak mereka, mereka harus memahami bagaimana komunikasi interpersonal berfungsi jika ingin membangun hubungan yang baik. Komunikasi interpersonal adalah proses yang berkelanjutan dari bertemu muka dengan orang lain dalam situasi sosial biasa yang menekankan penggunaan data

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

baik secara lisan maupun non-verbal, serta menerima tanggapan. (Ilmu, 2023)

7. Penelitian oleh Lutfhi Nur Alam dkk, yang berjudul **“Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo” Jurnal Pendidikan Dan Konseling Universitas Pahlawan.**

Dalam Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif dalam proses pengumpulan data menggunakan Teknik Observasi dan wawancara, Dimana setelah data diperoleh selanjutnya dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Teknologi berasal dari bahasa Yunani "Technologia", yang menurut Webster Dictionary, merujuk pada perlakuan atau penanganan sistematis terhadap sesuatu secara sistematis. Sementara itu, "techne", sebagai dasar kata "teknologi", mengacu pada keterampilan, ilmu, atau keahlian. Dengan demikian, teknologi adalah suatu proses yang dilakukan secara sistematis dalam upaya mencapai tujuan tertentu secara rasional. Ini melibatkan transformasi ilmu pengetahuan menjadi produk, layanan, dan struktur organisasi yang bermanfaat. Dengan kata lain, teknologi merupakan penerapan ilmu pengetahuan untuk memecahkan masalah secara praktis. Salah satu produk teknologi yang umum digunakan adalah gadget, yang menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Hampir semua orang, mulai dari anak-anak hingga lansia, memiliki akses ke gadget. Sebagai contoh, game online merupakan salah satu produk dari teknologi yang marak dimainkan, bahkan oleh anak-anak sekolah dasar.

Hal ini memiliki dampak signifikan terhadap perilaku dan pengalaman belajar anak-anak. Game online dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Dalam hal positifnya, game online dapat membantu mengasah kemampuan konsentrasi, motorik, kerjasama, dan imajinasi. Namun, penggunaan yang berlebihan atau kecanduan pada game online juga dapat menyebabkan dampak negatif, seperti ketagihan dan ketergantungan yang mengganggu aktivitas sehari-hari. Kesimpulannya, teknologi memiliki peran yang besar dalam membentuk cara kita hidup dan berinteraksi. Dengan penggunaan yang bijak, teknologi dapat memberikan manfaat yang besar bagi individu dan masyarakat secara keseluruhan. (Alam, 2022)

8. Penelitian Oleh M. Farhan Bismark Putra yang berjudul **“Analisis Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Player Game Online Mobile Legends : Bang Bang. Jurnal Manajemen Universitas Telkom**

Penelitian ini menggunakan teori Komunikasi Antar Pribadi, Teknik Analisis data pada penelitian ini menggunakan Triangulasi Data. Game online adalah jenis permainan yang dimainkan melalui jaringan, baik itu jaringan lokal (LAN) maupun internet. Perkembangan game online tidak terlepas dari

Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kemajuan teknologi dan komputer. Fenomena meledaknya popularitas game online mencerminkan pesatnya perkembangan jaringan komputer, dari yang awalnya berskala kecil hingga menjadi internet, dan terus berkembang hingga saat ini. Di Indonesia, game online pertama kali muncul pada tahun 2001 dengan masuknya Nexia Online. Jenis game online yang ada di Indonesia sangat beragam, mulai dari game bergenre aksi, olahraga, hingga permainan peran (RPG). Beberapa game online android yang populer seperti Mobile Legends: Bang Bang, PUBG Mobile, Garena Free Fire, Garena AOV - Arena of Valor: Action MOBA, COC (Clash of Clans), Lineage2 Revolution, Space Comander, SUP Multiplayer Racing, dan World of Tanks Blitz.

Mobile Legends: Bang Bang, khususnya, sangat diminati di Indonesia. Komunitas online seperti grup Facebook "Mobile Legends: Bang Bang Official" telah dibuat untuk menyatukan pemain game ini di Indonesia, dengan anggota mencapai jutaan dan aktivitas posting yang tinggi setiap harinya. Namun, kecanduan terhadap game, seperti Mobile Legends: Bang Bang, dapat membawa dampak negatif terutama pada kegiatan sosial yang lebih positif. Sebagai contoh, ada komunitas Casual Merkuri Crew di Bandung yang sebelumnya aktif dalam kegiatan sosial, namun sejak kecanduan bermain game Mobile Legends: Bang Bang, aktivitas positif tersebut berkurang. Meskipun demikian, bermain game juga memiliki dampak positif bagi remaja. Ini termasuk membuka peluang belajar baru, meningkatkan kemampuan bahasa asing khususnya Bahasa Inggris, memupuk semangat pantang menyerah, meningkatkan rasa ingin tahu, memudahkan dalam penyelesaian masalah, memperkaya imajinasi, meningkatkan ambisi, serta memberikan kesempatan untuk memperoleh teman dan penghasilan dari permainan tersebut. (Putra & Atnan, 2020)

9. Penelitian oleh Feriyanto dan Noflin Yan Pakiding yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja di Gereja Toraja Jemaat Tombang Makale Selatan, Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan.**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Komunikasi interpersonal, menurut Devito, adalah proses saling mengirim dan menerima pesan antara dua orang atau kelompok kecil dengan efek dan umpan balik. Menurut Barnlund, komunikasi interpersonal adalah pertemuan spontan dan tidak berstruktur antara dua, tiga, atau empat orang. Dengan demikian, komunikasi interpersonal dapat dijelaskan sebagai interaksi dua arah verbal dan non-verbal antara dua orang atau lebih pada suatu waktu tertentu. Komunikasi interpersonal dianggap sebagai cara yang paling efektif untuk mempengaruhi sikap, pendapat, atau perilaku seseorang karena bersifat dialogis dan langsung, memungkinkan komunikator untuk segera melihat respon

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

komunikasikan. Oleh karena itu, komunikasi interpersonal memiliki peran penting dalam hubungan sosial manusia, karena memungkinkan terjadinya perubahan melalui pertukaran pendapat. Efektivitas komunikasi interpersonal terletak pada kualitas pertukaran informasi antara pihak-pihak yang terlibat.

Ini merupakan proses yang sangat penting dan diperlukan oleh setiap individu untuk memenuhi kebutuhan komunikasi dengan orang lain. Keterampilan dalam berkomunikasi interpersonal penting bagi siapa pun, tanpa memandang usia, jabatan, atau status sosial. Komunikasi interpersonal memainkan peran kunci dalam memberikan dan menerima informasi serta mempengaruhi individu. Gawai atau gadget, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah perangkat elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Gawai atau gadget merupakan perangkat elektronik kecil dengan fungsi spesifik yang portabel dan dapat dibawa ke mana-mana tanpa ketergantungan pada sumber daya listrik. (Feriyanto & Pakiding, 2022)

10. Penelitian oleh Alda Juwita dan Muhammad Alfikri yang berjudul **Komunikasi Interpersonal Orang tua dan Anak Pecandu Game Online di Kota Tanjungbalai, Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi dan Pendidikan.**

Penelitian ini menggunakan teori interaksionisme simbolik sebagai sarana untuk menghubungkan antara masalah dengan teori, Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dan menggunakan Teknik analisis data kualitatif deskriptif. Kemajuan teknologi telah menghadirkan banyak perubahan bagi individu, tidak hanya dalam kehidupan nyata tetapi juga di dunia maya. Teknologi baru telah menciptakan perbedaan, termasuk dalam jenis permainan yang dapat dimainkan secara daring atau yang lebih dikenal sebagai game online. Ada beragam jenis game online yang disediakan khusus untuk para penggemar game daring, mulai dari game ringan hingga game petualangan hingga game aksi yang lebih berat. Salah satu game online yang paling terkenal saat ini adalah Mobile Legends dan Garena Free Fire. Mobile Legends merupakan game daring yang menekankan kerja tim, dimana satu tim terdiri dari lima orang. Dalam permainan ini, dua tim bersaing untuk menyerang dan mempertahankan basis masing-masing selama satu ronde dengan durasi waktu 10 menit. Salah satu manfaat bermain Mobile Legends adalah kemampuan untuk melatih kerja tim.

Karena game ini merupakan MOBA 5v5, kerja sama tim sangat penting untuk meraih kemenangan. Jika satu pemain tidak berkolaborasi dengan baik, hal itu dapat berdampak pada jalannya permainan di masa depan. Garena Free Fire, dan sisi lain, merupakan salah satu game online paling populer saat ini. Meskipun demikian, permainan daring ini memiliki dampak positif dan negatif bagi para pemainnya. Dampak positifnya meliputi hiburan dan penyegaran setelah

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.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyebabkan pemain yang lebih berpengalaman mendominasi pengambilan keputusan, yang dapat mengganggu keseimbangan dan harmoni dalam tim.

DeVito juga menyoroti peran konteks dan budaya dalam memengaruhi komunikasi interpersonal. Dalam permainan Mobile Legends, latar belakang sosial dan budaya para pemain dapat memengaruhi cara mereka berkomunikasi. Pemain dari latar belakang yang berbeda mungkin memiliki cara berbicara, kebiasaan, atau penggunaan istilah tertentu yang bisa memengaruhi pemahaman dan efektivitas komunikasi. Hal ini memperkuat pentingnya adaptasi dan pemahaman lintas budaya dalam membangun kerja sama yang solid di dalam tim. Selain itu, persepsi individu terhadap pesan yang diterima juga menjadi faktor penting dalam komunikasi. Perbedaan persepsi ini dapat menyebabkan kesalahpahaman yang memicu konflik, terutama dalam situasi permainan yang penuh tekanan.

Dalam konteks penelitian ini, teori komunikasi interpersonal DeVito memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk memahami bagaimana interaksi sosial dalam Mobile Legends memengaruhi pembentukan diri remaja. Komunikasi yang efektif dapat membantu pemain membangun hubungan sosial yang positif, meningkatkan kepercayaan diri, dan mengembangkan keterampilan kerja sama. Namun, di sisi lain, komunikasi yang buruk dapat memicu konflik, menciptakan ketegangan, dan bahkan menyebabkan isolasi sosial. Dampak ini tidak hanya terjadi di dalam permainan, tetapi juga dapat meluas ke kehidupan sosial remaja di dunia nyata. Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang komunikasi interpersonal menjadi kunci untuk mengidentifikasi bagaimana ketergantungan pada Mobile Legends berkontribusi pada dinamika pembentukan diri dan hubungan sosial remaja di Desa Koto Tibun.

Teori komunikasi interpersonal menekankan pertukaran pesan verbal dan nonverbal yang terjadi dalam hubungan antarindividu. Dalam konteks permainan, pesan verbal sering kali berupa instruksi, saran, atau komentar yang disampaikan melalui fitur komunikasi suara atau teks dalam aplikasi game. Sementara itu, pesan nonverbal dapat berupa nada suara, kecepatan berbicara, atau bahkan pola respons dalam permainan yang mencerminkan sikap, emosi, atau intensi pemain. Kedua elemen ini menjadi dasar untuk menciptakan pemahaman bersama, membangun kepercayaan, dan menciptakan keselarasan dalam tim. (Sumangkut & Londa, 2022)

Elemen penting lain dari teori ini adalah keterbukaan (openness), empati (empathy), kesetaraan (equality), dukungan (supportiveness), dan sikap positif (positiveness). Dalam permainan Mobile Legends, keterbukaan terwujud ketika pemain saling berbagi strategi dan pengalaman bermain untuk meningkatkan kerja sama tim. Empati terlihat ketika anggota tim mencoba memahami perasaan rekan mereka, terutama dalam situasi kekalahan atau konflik. Kesetaraan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menjadi elemen penting karena setiap pemain memiliki peran unik dalam tim yang berkontribusi pada keberhasilan bersama. Namun, hierarki keterampilan sering kali menciptakan ketegangan, di mana pemain yang lebih berpengalaman cenderung mendominasi keputusan. (Kurniawati & Harmaini, 2020)

Ini mencakup efek positif seperti dukungan sosial, kepuasan hubungan, dan penyelesaian konflik, serta dampak negatif seperti konflik interpersonal, kesalahpahaman, dan isolasi sosial. Teori komunikasi interpersonal memberikan landasan yang kuat bagi penelitian dan praktek dalam bidang komunikasi, membantu kita memahami kompleksitas hubungan antarindividu dan bagaimana komunikasi memainkan peran penting dalam membangun, memelihara, dan mengembangkan hubungan social. (Ardan & Wijayani, 2024)

2.4 Teori Ketergantungan Media

Menyatakan bahwa keterlibatan dalam permainan daring memiliki potensi untuk mengubah dinamika komunikasi antarpribadi seseorang karena adanya kemungkinan terjadinya ketergantungan pada permainan tersebut. Dalam konteks ini, ketergantungan mengacu pada kecenderungan seseorang untuk secara berlebihan terlibat dalam permainan daring hingga mengabaikan atau mengurangi interaksi sosial dengan orang lain di dunia nyata. Ketika seseorang menjadi terlalu terpaku pada permainan daring, hal ini dapat mengakibatkan penurunan dalam kemampuan berkomunikasi secara efektif. Fokus yang berlebihan pada permainan dapat menghalangi waktu dan energi yang seharusnya dialokasikan untuk berinteraksi dengan orang lain secara langsung.

Ketergantungan pada Mobile Legends sering terjadi karena permainan ini menawarkan lingkungan yang memberikan penghargaan secara instan, seperti kemenangan, peningkatan peringkat, atau pengakuan dari sesama pemain. Hal ini memperkuat motivasi pemain untuk terus terlibat, terutama karena game ini menghadirkan interaksi sosial yang intens melalui komunikasi verbal, seperti obrolan dalam tim, maupun komunikasi nonverbal yang diwujudkan melalui strategi permainan. Ketergantungan ini semakin meningkat karena desain permainan dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan pengalaman yang mendalam, membuat pemain merasa terhubung dan terlibat sepenuhnya dalam dunia virtual. Selain itu, ketergantungan ini juga dapat memengaruhi proses pembentukan diri, di mana identitas digital yang dibangun dalam permainan mulai menggantikan identitas asli mereka, sehingga berpotensi menimbulkan konflik internal jika kedua identitas tersebut tidak sejalan. (Pasapan & Sary, 2023)

Dengan demikian, teori ketergantungan menyoroti potensi dampak negatif dari keterlibatan yang berlebihan dalam permainan daring terhadap komunikasi interpersonal. Penting bagi individu untuk menyadari risiko ini dan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memastikan bahwa mereka menjaga keseimbangan yang sehat antara kegiatan daring dan interaksi sosial di dunia nyata untuk mendukung kesejahteraan emosional dan hubungan yang bermakna. (Author, 2022)

2.5 Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah struktur yang menghubungkan berbagai konsep yang dikembangkan dari hasil studi empiris sebelumnya, memberikan panduan dalam melakukan penelitian. Konsep, sebagai abstraksi dari generalisasi dari fenomena khusus, tidak dapat diamati atau diukur secara langsung karena sifatnya yang abstrak. Oleh karena itu, konsep diwakili dan diukur melalui variabel-variabel yang dikenal sebagai konstruk. Kerangka konsep dibentuk berdasarkan kerangka teori yang dibangun dalam bab sebelumnya. Meskipun kerangka teori biasanya lebih kompleks, tidak semua variabel dalam teori akan menjadi variabel penelitian dalam kerangka konsep.

Kerangka konseptual berfungsi untuk memberikan gambaran dan arahan mengenai variabel-variabel yang akan diselidiki dalam penelitian. Hal ini membantu peneliti dalam merumuskan masalah penelitian dan menentukan pertanyaan-pertanyaan yang perlu dijawab serta prosedur empiris yang akan digunakan untuk menemukan jawaban atas pertanyaan tersebut. Seperti kerangka teori, kerangka konsep juga biasanya disajikan secara visual. Pada kerangka konsep, hubungan antara variabel-variabel yang diteliti harus dideskripsikan dengan jelas agar pembaca dapat dengan mudah menginterpretasikannya. (Karyanto, 2010)

2.5.1 Dinamika Komunikasi Interpersonal

Dinamika merupakan suatu konsep yang mengacu pada proses perubahan atau gerakan dalam suatu sistem atau proses tertentu. Dalam konteks Komunikasi, dinamika mencerminkan perubahan atau gerakan yang terjadi dalam proses berpikir, perasaan, dan perilaku individu. Dalam penelitian Komunikasi, dinamika Komunikasi menggambarkan perubahan dalam berbagai aspek kehidupan mental dan emosional individu. Hal ini meliputi perubahan dalam cara individu memproses informasi, mengelola emosi, dan merespons stimulus dari lingkungan sekitar. Faktor-faktor seperti pengalaman hidup, interaksi sosial, dan pengaruh lingkungan dapat memengaruhi dinamika Komunikasi seseorang. (Efendi, 2021)

Dinamika Komunikasi juga mencakup perubahan dalam perilaku individu, termasuk perilaku sosial, emosi, dan kognisi. Misalnya, seseorang dapat mengalami perubahan dalam cara mereka berinteraksi dengan orang lain, mengungkapkan emosi, atau mengambil keputusan. Faktor internal dan eksternal, seperti perubahan dalam keadaan emosional atau tekanan dari lingkungan, dapat memengaruhi dinamika perilaku seseorang. (Ilhamsyah, 2023)

Dalam analisis Komunikasi, pemahaman tentang dinamika Komunikasi

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menjadi penting untuk memahami bagaimana individu berevolusi dan beradaptasi dalam respons terhadap situasi dan tantangan kehidupan sehari-hari. Ini juga membantu dalam merumuskan strategi intervensi atau pemulihan yang efektif untuk membantu individu mengatasi masalah atau kesulitan yang mungkin mereka hadapi dalam proses perubahan. (Y. B. S. Wijaya & Maulana, 2022)

2.5.2 Ketergantungan Bermain Game Online

Ketergantungan pada bermain game online adalah suatu kecenderungan yang dapat mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas tersebut secara berlebihan, sehingga mereka kehilangan kendali atas diri mereka sendiri dalam mengatur waktu dan intensitas bermain. Fenomena ini memiliki potensi untuk menimbulkan berbagai masalah yang signifikan dalam kehidupan individu, termasuk isolasi sosial, hilangnya kendali terhadap waktu, penurunan prestasi akademis, gangguan dalam hubungan sosial, pernikahan yang tidak stabil, masalah keuangan, penurunan performa kerja, serta dampak negatif pada kesehatan dan fungsi-fungsi penting dalam kehidupan sehari-hari. (Rahmatika Asri, 2021)

Ketergantungan pada bermain game online dapat dipicu oleh sejumlah faktor yang kompleks. Pertama-tama, kemudahan akses dan penggunaan teknologi yang semakin mudah memberikan individu kesempatan yang lebih besar untuk terlibat dalam aktivitas ini. Selain itu, adanya reward yang diberikan secara cepat dan impulsif dalam permainan dapat memengaruhi perilaku individu, meningkatkan dorongan untuk terus bermain meskipun menyadari konsekuensi negatifnya. Dampak ketergantungan pada bermain game online tidak hanya terbatas pada aspek fisik, tetapi juga dapat merusak kesehatan mental individu. Gangguan tidur, ketidakstabilan emosional, dan perubahan negatif dalam hubungan interpersonal adalah contoh dari dampak perilaku yang sering terjadi. Selain itu, ketergantungan ini juga dapat merusak hubungan personal individu dengan orang-orang terdekatnya, karena mereka mungkin mengabaikan kewajiban sosial dan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara efektif. (Anjasari., 2020)

Dengan demikian, ketergantungan pada bermain game online adalah fenomena yang kompleks dan serius yang dapat berdampak luas pada kehidupan individu. Memahami faktor-faktor yang memicu ketergantungan ini dan dampaknya yang merugikan adalah langkah awal yang penting dalam upaya pencegahan dan intervensi untuk membantu individu mengatasi masalah ini dan memperbaiki kesejahteraan mereka secara keseluruhan. (Ningsih et al., 2023)

2.5.3 Pembentukan Diri

Pembentukan diri adalah proses yang melingkupi seluruh kehidupan individu, di mana mereka secara aktif mengembangkan identitas, nilai-nilai, dan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

tujuan yang khas dan khusus bagi diri mereka sendiri. Proses ini tidak hanya terjadi sekali, tetapi berlangsung sepanjang hidup, terus beradaptasi dan berkembang seiring dengan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan serta orang lain di sekitarnya. Proses pembentukan diri tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, seperti pengalaman pribadi, kecerdasan, dan keunikan individu, tetapi juga oleh faktor eksternal yang meliputi kebudayaan, norma-norma sosial, pengaruh orang lain yang dianggap penting, media massa, lembaga pendidikan, dan banyak lagi. Interaksi yang beragam dengan lingkungan sosial, budaya, dan institusi-institusi tersebut membentuk landasan yang kompleks bagi individu untuk memahami diri mereka sendiri dan tempat mereka dalam masyarakat. (Parancika, 2022)

Pentingnya proses pembentukan diri tidak dapat dilebih-lebihkan, karena hal ini membentuk dasar bagi individu untuk membentuk sikap, nilai-nilai, dan tujuan yang akan membimbing mereka dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini memungkinkan individu untuk menentukan identitas mereka sendiri, memahami peran mereka dalam masyarakat, dan mengembangkan kemampuan untuk beradaptasi dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai yang mereka anut. Dengan demikian, pembentukan diri merupakan proses yang kompleks dan berkelanjutan yang melibatkan interaksi yang kompleks antara faktor internal dan eksternal. Memahami proses ini membantu individu untuk mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang diri mereka sendiri dan membimbing mereka dalam membuat keputusan yang sesuai dengan nilai-nilai dan tujuan hidup mereka. (Marwinda, 2022)

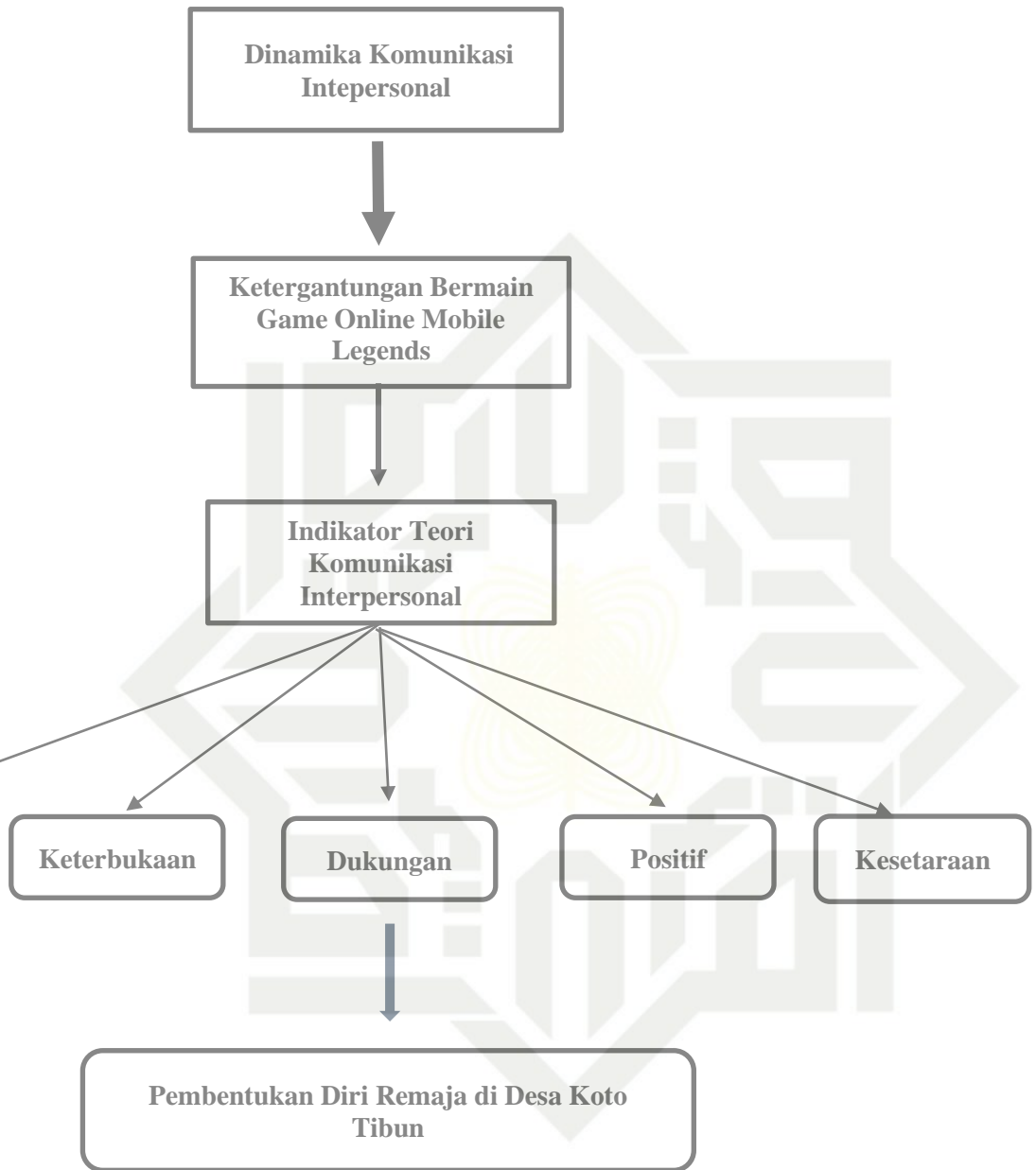
2.6 Kerangka Berpikir

Penelitian merupakan suatu proses terstruktur yang mengikuti serangkaian langkah atau prosedur yang telah ditetapkan sebagai pedoman untuk melakukan penyelidikan secara benar. Proses yang terorganisir dan sistematis dalam menjalankan penelitian merupakan indikasi dari kredibilitas dari penelitian tersebut. Terkadang, kita menyebut suatu kegiatan ilmiah sebagai penelitian, padahal prosedurnya hanya mencakup pengumpulan data untuk mendapatkan informasi tanpa melibatkan prosedur lainnya. Dengan menggunakan kerangka berpikir ini, penelitian dapat menggali lebih dalam tentang hubungan antara dinamika komunikasi interpersonal dalam permainan Mobile Legends dan pembentukan diri remaja yang rentan terhadap ketergantungan tersebut.

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Keterbukaan

Keterbukaan dalam konteks komunikasi interpersonal terdiri dari beberapa aspek yang penting. Pertama, sebuah komunikator yang efektif harus mampu membuka diri terhadap individu yang diajaknya berinteraksi. Ini berarti dia bersedia untuk mendengarkan dengan sungguh-sungguh dan terbuka terhadap ide, pandangan, atau perasaan orang lain. Aspek kedua adalah kesediaan komunikator untuk merespons secara jujur terhadap stimulus yang diberikan.

Ini mengharuskan komunikator untuk tidak hanya mendengarkan, tetapi juga memberikan tanggapan yang tulus dan terbuka terhadap apa yang dikomunikasikan oleh lawan bicaranya. Para pemain memperlihatkan sikap terbuka ketika saling berbagi strategi atau pengalaman bermain, yang menjadi elemen penting dalam membangun kerja sama tim. Namun, sikap keterbukaan ini biasanya hanya terjadi dalam konteks permainan dan jarang berlanjut dalam hubungan di dunia nyata. (Achmad et al., 2022)

B. Empati

Empati adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan merasakan apa yang sedang dialami oleh individu lain dari perspektif individu tersebut. Ini melibatkan kemampuan untuk melihat dunia dari sudut pandang orang lain, mengenali perasaan dan pengalaman mereka, serta memahami motivasi, harapan, dan keinginan mereka untuk masa depan. Dengan kata lain, empati memungkinkan seseorang untuk merasakan secara intuitif dan mendalam apa yang dirasakan oleh orang lain, sehingga menciptakan rasa keterhubungan dan pengertian yang lebih dalam.

Dalam konteks permainan, empati muncul melalui komunikasi antar anggota tim, seperti memberikan dukungan kepada rekan yang menghadapi kekalahan. Namun, empati ini cenderung bersifat sementara dan hanya berlaku dalam situasi permainan, sehingga jarang tercermin dalam interaksi di dunia nyata. (Sanjaya, 2019)

C. Dukungan

Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan di mana terdapat sikap yang mendukung antara individu-individu yang terlibat. Sikap mendukung ini mencakup kemampuan untuk saling memahami, menghargai, dan mendukung satu sama lain dalam berbagai situasi. Dalam hubungan seperti ini, setiap individu merasa didengar, dihargai, dan diperhatikan oleh pihak lain. Mereka saling membangun kepercayaan dan keterbukaan, serta mampu memberikan dukungan emosional dan praktis yang dibutuhkan. Selain itu, sikap mendukung dalam hubungan interpersonal juga mencakup kemampuan untuk memberikan ruang bagi perbedaan pendapat dan kebutuhan, tanpa menilai atau menghakimi satu sama lain. (Ni'mah, 2020)

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengalaman, atau pemahaman mereka tentang topik yang diteliti. Penelitian ini menggunakan data primer, yaitu data yang ditemukan oleh peneliti langsung dari sumbernya dengan tujuan menjawab masalah penelitian secara mendalam dan terperinci. Subjek penelitian adalah remaja berusia 10–18 tahun di Desa Koto Tabun yang aktif bermain Mobile Legends. Subjek ini dipilih dengan teknik **purposive sampling** berdasarkan kriteria berikut:

1. Aktif bermain Mobile Legends setidaknya 5 kali dalam seminggu.
2. Responden yang tidak bermain game untuk memberikan perbandingan yang lebih komprehensif
3. Mengalami perubahan pola komunikasi interpersonal dalam keluarga atau lingkungan sosial akibat bermain game
4. Bersedia menjadi informan dan memiliki kemampuan untuk memaparkan pengalaman mereka secara mendalam.

3.3 Data dan Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dibedakan atas dua sumber data yaitu : data primer dan data sekunder.

- a. Data Primer adalah data yang diperoleh melalui pengamatan langsung di lapangan sehingga menemukan data yang akurat. Data ini harus dicari melalui responden (wawancara), yaitu orang yang kita jadikan obyek penelitian atau orang yang kita jadikan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi ataupun data yang dibutuhkan, selain itu data primer juga dapat diperoleh dari pengamatan langsung.
- b. Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui instansi-instansi yang terkait dengan penelitian baik dalam bentuk kualitatif maupun kuantitatif. Sumber data sekunder dari penelitian ini adalah dari Warga yang tidak bermain game Mobile Legends dalam melihat komunikasi interpersonal pemain game online Mobile Legends

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam hal ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan teknik pengumpulan data harus disesuaikan dengan pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, dan sumber data yang relevan. Berikut ini beberapa Teknik pengumpulan data yang umum digunakan dalam penelitian diatas :

1. Wawancara adalah metode penelitian yang melibatkan Tanya jawab terhadap permasalahan yang akan di angkat peneliti dalam melakukan penelitiannya.
2. Observasi Partisipatif adalah metode penelitian yang melibatkan peneliti secara aktif berpartisipasi dalam konteks penelitian dan berinteraksi dengan partisipan atau pengguna yang terlibat dalam fenomena yang diteliti.

dengan identitas digital yang mereka tampilkan dalam dunia virtual.

3.5 Validitas Data

Validitas data dalam konteks penelitian ini mengacu pada sejauh mana data yang diperoleh dan digunakan mencerminkan fenomena yang diteliti dengan akurat dan tepat. Hal ini sangat penting untuk memastikan bahwa kesimpulan atau temuan yang dihasilkan dari penelitian adalah benar dan dapat diandalkan. Dalam penelitian kualitatif, validitas data menyoroti keabsahan, keandalan, dan ketepatan interpretasi data yang telah dikumpulkan. Validitas data menjadi ukuran penting karena memastikan bahwa hasil penelitian sesuai dengan realitas di lapangan atau sejauh mana penelitian mencerminkan keadaan yang sebenarnya.

Dengan kata lain, validitas data menilai sejauh mana data yang dikumpulkan dan dianalisis merupakan representasi yang akurat dari fenomena yang sedang diteliti. Dalam konteks penelitian kualitatif, validitas data dapat diperkuat melalui beberapa langkah, seperti triangulasi sumber, peer debriefing, member checking, dan menggunakan teknik analisis yang tepat. Triangulasi sumber adalah teknik yang digunakan untuk memastikan keakuratan dan keandalan data dalam penelitian kualitatif. Metode ini melibatkan pengumpulan data dari beberapa sumber informasi yang berbeda yang memiliki keterkaitan atau relevansi dengan subjek penelitian.

Untuk memastikan validitas data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber. Triangulasi ini dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber, seperti wawancara dengan responden yang berbeda, observasi, dan dokumentasi. (Ule., 2023) Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh konsisten dan dapat dipercaya. Wawancara dilakukan dengan 5 responden yang memiliki berbagai latar belakang terkait kebiasaan bermain Mobile Legends dan 1 responden yang tidak bermain game online Mobile Legends. Perspektif yang beragam ini memastikan data yang terkumpul mencakup berbagai aspek dari topik penelitian. Setelah wawancara, hasil transkrip diverifikasi oleh para responden untuk menjamin akurasi data yang diperoleh.

Hal ini dilakukan untuk meminimalkan kesalahan interpretasi oleh peneliti. Data tersebut kemudian dianalisis dan dibandingkan dengan teori komunikasi interpersonal serta pembentukan diri yang menjadi dasar penelitian. Konsistensi data dijaga dengan membandingkan jawaban dari beberapa responden terhadap pertanyaan serupa, seperti dampak ketergantungan pada aktivitas harian. Apabila ditemukan perbedaan signifikan, data tersebut ditelaah lebih lanjut untuk memastikan relevansinya. (Saadah., 2022)

Peneliti secara aktif berupaya menghindari bias dengan berfokus pada data yang diperoleh, serta menghindari asumsi yang berasal dari pengalaman pribadi. Langkah-langkah reflektif dilakukan, seperti dokumentasi rinci dan tinjauan silang data, untuk memastikan interpretasi yang obyektif.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang 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. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami lebih baik konteks dan kompleksitas dari fenomena yang sedang diteliti. Pada penelitian kualitatif, triangulasi sumber sering dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam dengan berbagai sumber yang relevan dan terkait erat dengan topik penelitian. Tujuan dari triangulasi ini adalah untuk mengonfirmasi atau memperkuat temuan-temuan penelitian dengan memperhitungkan sudut pandang yang beragam dari berbagai informan.

Dengan demikian, peneliti dapat menghasilkan analisis yang lebih mendalam dan akurat tentang fenomena yang diteliti. Hasil dari analisis triangulasi sumber ini dapat digunakan untuk memperkuat kepercayaan terhadap kesimpulan yang diambil dalam penelitian kualitatif. Ini juga membantu mengurangi potensi bias yang mungkin muncul dari hanya mengandalkan satu sumber atau sudut pandang dalam proses penelitian. Dengan demikian, triangulasi sumber menjadi salah satu pendekatan yang penting dalam memastikan keabsahan data dan interpretasi dalam penelitian kualitatif. (Kasiyan, 2015)

3.6 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif atau deskriptif, analisis data tidak memerlukan penggunaan statistik inferensial atau angka-angka. Teknik analisis data melibatkan proses penyusunan data secara sistematis, yang diperoleh dari hasil observasi di lapangan. Dalam proses ini, data perlu dipilah untuk menentukan informasi yang relevan dan yang kurang penting, sehingga kesimpulan yang diambil menjadi lebih mudah dipahami oleh peneliti maupun untuk keperluan penelitian di masa mendatang. (Sofwatillah ., 2024)

Wawancara mendalam

Wawancara mendalam adalah teknik yang digunakan untuk menggali pemahaman lebih dalam mengenai komunikasi interpersonal di antara remaja yang aktif bermain game online. Melalui wawancara ini, peneliti dapat memperoleh data kualitatif yang memberikan gambaran komprehensif tentang bagaimana game online memengaruhi interaksi sosial, pembentukan identitas, dan dinamika kelompok di kalangan remaja. Wawancara mendalam memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman, pandangan, dan persepsi remaja mengenai dampak game online terhadap hubungan sosial mereka, cara mereka membentuk identitas, serta perubahan dalam dinamika kelompok yang terbentuk selama bermain game. (Rehalat & Nurul 'ainy, 2023)

Teknik ini juga memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memahami motivasi, perasaan, dan perspektif remaja dengan cara yang lebih terbuka dan personal. Dengan mengajukan pertanyaan terbuka dan mendalam, peneliti dapat mengungkap aspek-aspek yang mungkin tidak muncul dalam metode penelitian lainnya. Misalnya, peneliti dapat mengeksplorasi bagaimana game online mempengaruhi cara remaja berinteraksi dengan teman sebaya, Bagaimana mereka

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang 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. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

4.1 Sejarah Desa Koto Tibun

Desa Koto Tibun Merupakan gugusan dari Kenegerian Rumbio yaitu merupakan ikatan kemasyarakatan Persekutuan di Kabupaten Kampar. Kenegerian Rumbio ini telah mewujud sejak zaman Kerajaan Seri Perca (Sriwijaya). Hingga pada zaman penjajahan Eropa dan Jepang, anak-kemenakan Kenegerian Rumbio selalu di dengungkan isitilah Tahan Pancung; yang dapat diinterpretasikan beragam. Sebelum Indonesia Merdeka, Rumbio hanya dimaktubkan sebagai sebuah kampung yang dipimpin oleh seorang Wali Negeri. Kemudian pada tahun 1981, Rumbio dipecah menjadi 5 (lima) Desa, yaitu: Rumbio, Padang Mutung, Alam Panjang, Pulau Payung dan Teratak. Meskipun sudah dibagi menjadi 5 (lima) desa, Namung secara adat masih dalam kesatuan dalam hal peraturan dan hukum adat Kenegerian Rumbio. Hal ini disebabkan oleh Datuok Godang dari Suku Domo dan secara internal dipimpin oleh Datuok Ulaksimano dari Suku Putopang.

Seiring berjalannya masa, maka pelayanan publik merupakan tuntutan yang sangat mendasar bagi manajemen pemerintahan modern, masyarakat yang semakin maju membutuhkan pelayanan yang cepat dihitung dengan nilai ekonomis dan menjamin adanya kepastian. Birokrasi Pemerintah merupakan institusi terdepan yang berhubungan dengan pemberian pelayanan masyarakat. Namun birokrasi seolah-olah melahirkan kesenadanya proses panjang yang berbelit-belit. Desa Koto tibun adalah salah satu desa yang terletak di daerah Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Desa ini berada di KM 43 Jalan Raya Pekanbaru-Bangkinang. Desa Koto Tibun adalah Desa Pemekaran dari Desa Padang Mutung, dimekarkan pada tahun 2011, Penduduk Desa Koto Tibun merupakan Masyarakat Kenegerian Rumbio, Berasal dari masyarakat Melayu Kampar. Desa Koto Tibun berjarak 7KM dengan waktu tempuh 15 menit, Sedangkan jarak tempuh ke Ibukota Kabupaten 17KM dengan jarak tempuh 45 Menit. (Zahidatul, 2021)

Nama "Koto Tibun" berawal dari dua kata Koto dan Tibun. Koto yang artinya Kota dan Tibun artinya indah. Kedua kata ini diambil dari pepatah Arab. Jadi, dapat disimpulkan bahwa arti dari koto tibun yaitu desa yang indah. Yang mana, Desa Koto Tibun juga diambil dari nama Sungai yang terletak di desa tersebut dengan nama Sungai Tibun. Sebagai bagian dari kebudayaan Kampar yang kaya, nama desa ini mencerminkan identitas masyarakatnya yang erat kaitannya dengan adat istiadat dan tradisi Melayu. Sejak pemekaran pada tahun 2011, Desa Koto Tibun menjadi desa definitif yang pertama kali dipimpin oleh Bapak Masrinur, SH.I sebagai kepala desa definitif dengan masa jabatan selama

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

salah satu tahun. Pada periode tersebut, posisi Sekretaris Desa diisi oleh Bapak Ade Susanto. Selanjutnya, pada tahun 2012 hingga 2018, Bapak Masrinur, SH.I kembali terpilih untuk masa jabatan lima tahun sebagai Kepala Desa Koto Tibun, dengan Bapak Ade Susanto tetap menjabat sebagai Sekretaris Desa. Kemudian, mulai tahun 2018 hingga saat ini, kepemimpinan Desa Koto Tibun beralih kepada Bapak Hasbirullah, S.Pd, yang memegang jabatan kepala desa untuk periode lima tahun. Dalam periode ini, Bapak Ade Susanto masih menjabat sebagai Sekretaris Desa. (Yarna, 2018)

Pada masa lampau, wilayah ini merupakan salah satu jalur perdagangan dan pelayaran yang penting, karena dilintasi oleh Sungai Kampar yang menjadi urat nadi ekonomi dan transportasi masyarakat. Seiring waktu, Desa Koto Tibun berkembang sebagai komunitas agraris yang mengandalkan pertanian dan perkebunan sebagai mata pencaharian utama. Tanaman seperti padi, kelapa sawit, dan karet menjadi komoditas utama yang menghidupi masyarakat. (Hambali, 2020)

Desa Koto Tibun salah satu wilayah yang memiliki populasi remaja yang cukup besar. Secara geografis, desa ini berada di lokasi yang relatif terpencil namun mengalami peningkatan akses terhadap teknologi digital, termasuk internet. Kehadiran perangkat seperti ponsel pintar telah mengubah pola aktivitas remaja di desa ini, salah satunya adalah maraknya penggunaan teknologi untuk bermain game online seperti Mobile Legends.

Interaksi dalam masyarakat Desa Koto Tibun umumnya bercirikan hubungan yang erat dan saling mendukung. Namun, pola komunikasi ini mulai bergeser dengan meningkatnya ketergantungan remaja pada media digital. Para remaja sering terlihat bermain game secara daring maupun berkumpul di tempat seperti warung warung yang menyediakan barang harian dan minuman kemasan untuk bermain bersama.

4. Kondisi Desa Koto Tibun

1. Gambaran Umum Pemerintah Desa Koto Tibun

Unsur Pemerintahan Desa Koto Tibun sebagaimana diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku terdiri dari : Aparatur Pemerintahan Desa dan BPD. Kepala Desa Koto Tibun Dipilih oleh Masyarakat melalui pemilihan langsung yang dalam menjalankan tugas dan fungsinya dibantu oleh aparat Desa unsur Sekretaris Desa, Kepala Dusun, BPD, RW, dan RT.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama	Jabatan
1	Hasbirullah, S.Pd	Kepala Desa
2	Ade Susanto	Sekretaris Desa
3	Sukarni, SE	Kepala Urusan Pemerintahan
4	Linda Lestari, SH	Kepala Urusan Keuangan
5	Sukarni Lubis, SE	Kepala Kesejahteraan dan Pelayanan
6	Yusnita	Kepala Urusan Umum
7	Syukron	Ketua Badan Permusyawaratan Desa (BPD)
8	Merianto	Kepala Dusun Titian Sago
9	Zulherman	Kepala Dusun Tibun
10	Zainuardi	Kepala Dusun Pauh
11	Mawardi	Kepala Dusun Tibun Tonang

Tabel 4. 1 Aparatur Pemerintah Desa Koto Tibun

Sumber : Pemerintah Desa Koto Tibun (Senen, 20 Maret 2023)

2. Kondisi Geografis Desa Koto Tibun

Desa Koto Tibun adalah salah satu dari 18 desa yang berada di Kecamatan Kampar, dengan total luas wilayah mencapai 873,95 hektar. Secara spesifik, luas wilayah Desa Koto Tibun terdiri dari:

1. Lahan sawah : 31 Ha
2. Ladang : 11 Ha
3. Area perkebunan : 410 Ha
4. Tidak memiliki area hutan : 0 Ha
5. Waduk atau danau : 25 Ha
6. Lahan lainnya dengan luas : 398 Ha

Letak Desa Koto Tibun berada di sebelah timur Kota Kecamatan Kampar

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jarak dari Desa Koto Tibun ke Ibu Kota Kecamatan kampar sekitar 4 km dan ke Ibu Kota Kabupaten sekitar 7 km, batas-batasnya adalah :

- a. Sebelah Utara berbatasan : Sungai Kampar
- b. Sebelah Selatan berbatasan : Desa Padang Mutung
- c. Sebelah Barat berbatasan : Desa Padang Mutung
- d. Sebelah Timur berbatasan : Desa Pulau Tinggi

3. Logo Mobile Legends



Gambar 4. 1 Logo Mobile Legends

(Sumber : Pinterest)

4. Warung yang dijadikan tempat nongkrong



Gambar 4. 2 Tempat Nongkrong

4. 2 Dokumentasi tempat nongkrong

(Sumber : Dokumentasi Wawancara)

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mendalami bagaimana Dinamika Komunikasi Interpersonal Dalam Konteks Ketergantungan Bermain Game Online Mobile Legends Berdampak pada Proses Pembentukan Diri Remaja di Desa Koto Tibun. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan penting yang berkaitan langsung dengan dinamika komunikasi dan pengaruh permainan terhadap perkembangan diri remaja.

1. **Dinamika komunikasi interpersonal**, interaksi yang terjalin antar pemain Mobile Legends mencerminkan adanya sikap keterbukaan dalam berbagi strategi dan menunjukkan empati terhadap anggota tim. Pola komunikasi yang digunakan bervariasi, mulai dari bahasa formal, santai, hingga kasar, tergantung pada kondisi permainan yang dihadapi. Keterbukaan ini mendukung kerja sama tim dalam meraih kemenangan. Namun, intensitas bermain yang tinggi sering kali memicu terjadinya konflik, baik verbal maupun nonverbal, yang berdampak pada hubungan sosial antar pemain. Konflik tersebut umumnya muncul akibat perbedaan strategi, tekanan emosional dalam permainan, atau rasa tidak puas terhadap performa tim.
2. **Ketergantungan bermain Mobile Legends**, ditemukan bahwa remaja rentan mengalami ketergantungan akibat desain permainan yang memberikan penghargaan instan, seperti kemenangan, kenaikan peringkat, dan pengakuan dari komunitas pemain. Sistem reward dalam game ini membuat pemain terdorong untuk terus bermain demi mendapatkan kepuasan dan pengakuan sosial. Akibatnya, remaja cenderung menghabiskan banyak waktu untuk bermain, bahkan hingga mengabaikan kewajiban penting seperti belajar, berinteraksi dengan keluarga, dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial di lingkungan mereka. Ketergantungan ini tidak hanya menguras waktu, tetapi juga berdampak pada kestabilan emosi, terutama ketika pemain menghadapi kekalahan atau mengalami konflik di dalam tim. Kondisi ini memperlihatkan bahwa ketergantungan pada game dapat memengaruhi keseimbangan antara dunia virtual dan kehidupan nyata.
3. **Pembentukan diri remaja**, identitas digital yang dibangun di dalam Mobile Legends memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diri remaja di Desa Koto Tibun. Bagi sebagian remaja, keberhasilan dalam permainan, seperti memimpin tim atau meraih kemenangan, berkontribusi pada peningkatan rasa percaya diri dan pengakuan sosial di dunia virtual. Pengalaman ini membuat mereka merasa lebih dihargai dan diakui dalam komunitas game. Namun, tidak sedikit remaja yang merasakan tekanan emosional akibat kekalahan atau konflik dalam tim, yang dapat memengaruhi kondisi psikologis mereka. Ketergantungan pada identitas digital ini sering kali menciptakan ketidakseimbangan dengan identitas mereka di dunia nyata. Beberapa remaja mungkin merasa percaya diri di dunia virtual, tetapi mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial di kehidupan nyata atau merasa tidak dihargai di lingkungan sekitarnya.

4. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal dalam Mobile Legends dapat berdampak ganda bagi remaja. Di satu sisi, permainan ini menjadi wadah untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama tim, dan kepemimpinan. Di sisi lain, ketergantungan pada permainan dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam pembentukan diri dan mengganggu interaksi sosial di dunia nyata. Oleh karena itu, penting bagi remaja untuk mengelola waktu bermain dengan bijak dan menyeimbangkan kehidupan di dunia virtual dan nyata agar tidak terjebak dalam ketergantungan yang merugikan perkembangan diri mereka. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam memahami dampak permainan online terhadap komunikasi interpersonal dan pembentukan diri remaja, khususnya di lingkungan sosial seperti Desa Koto Tibun.

6.3 Saran

Agar hasil penelitian ini memberikan manfaat yang lebih luas, berikut saran yang dapat diterapkan oleh berbagai pihak:

1. **Untuk Orang Tua dan Keluarga**
 - Memberikan pendampingan kepada anak dalam menggunakan teknologi digital, termasuk bermain game, untuk memastikan mereka dapat menjaga keseimbangan antara interaksi sosial di dunia virtual dan nyata.
 - Mendorong anak untuk mengikuti aktivitas lain yang konstruktif, seperti olahraga, seni, atau kegiatan komunitas, yang dapat membantu mereka mengembangkan identitas dan keterampilan sosial di dunia nyata.
2. **Untuk Pendidik dan Sekolah**
 - Menyediakan program literasi digital yang mendukung remaja

mengenai dampak positif dan negatif dari teknologi, termasuk ketergantungan pada game online.

- Memasukkan kegiatan yang mengasah keterampilan kerja sama, komunikasi, dan pengendalian emosi ke dalam kurikulum, sehingga siswa memiliki keterampilan sosial yang kuat.

3. Untuk Penelitian Selanjutnya

- Penelitian lanjutan dapat fokus pada pengembangan intervensi yang efektif untuk mengelola ketergantungan bermain game online, khususnya pada remaja.
- Melakukan penelitian pada kelompok usia atau komunitas yang lebih luas untuk melihat bagaimana game online berdampak pada pembentukan diri di berbagai konteks sosial dan budaya.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Adul Syafei, Rahmalia Afriyani, Dedi Pahrul, & M. Ramadhani Firmansyah. (2023). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Kesehatan : Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 13(2), 65–69. <https://doi.org/10.52395/jkjims.v13i2.376>
- Achmad, A. A., Dini, R. R., & Nurhadianti, D. (2022). Hubungan Konsep Diri Dan Keterbukaan Diri Dengan Komunikasi Interpersonal Pada Mahasiswa Perantau Di Universitas Persada Indonesia Y.A.I. *Journal Psikologi Kreatif Inovatif*, 3(1), 96–105. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/PsikologiKreatifInovatif/issue/archive>
- Alam, L. N., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. E. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Pada Mralitas Anak-Anak Di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Jpdk*, 4(1), 301–307.
- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa Sman 3 Batusangkar. *Patriot*, 2, 1118–1130. <https://media.neliti.com/media/publications/474686-none-2dd713ec.pdf>
- Angraeni, R., Nurharini, A., Budiarmo, Y. S., Putri, L. A., & Gumelar, C. (2024). Analisis Dampak Game Online Terhadap Perubahan Karakter. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(11), 17–23. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11372269>
- Anggraini, S., & Rudi Yanto, A. (2022). Edukasi Pencegahan Bahaya Kecanduan Game Online pada Remajadi Smpn Alok Maumere. *J-Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 1–8.
- ANJASARI, E. A., SRINADI, I. G. A. M., & NILAKUSMAWATI, D. P. E. (2020a). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177. <https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296>
- ANJASARI, E. A., SRINADI, I. G. A. M., & NILAKUSMAWATI, D. P. E. (2020b). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177. <https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296>
- Andan, A. F., & Wijayani, Q. N. (2024). Komunikasi Interpersonal dalam Era Digital Tantangan dan Peluang. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 99–104. <https://doi.org/10.62017/arima>
- Adian Dwi Saputra, R. (2021). Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren. *Rosyada: Islamic Guidance and Counseling*, 2(2), 113–120.
- Alia, S., Chandra, A., & Khairuddin, K. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan. *Jouska: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(1), 59–67. <https://doi.org/10.31289/jsa.v1i1.1101>
- Author, C. (2022). Ketergantungan New Media Pada Masyarakat Aceh (Dependency Theory). *Jurnal Sosiologi Dialektika Sosial*, 8(September), 181–188.
- Barseli, M., & Sriwahyuningsih, V. (2023). Peran game online mobile legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 164. <https://doi.org/10.29210/1202322743>
- Bodhiman, A., & Purnomo, H. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Di Sd. *Khazanah Pendidikan*, 16(2), 99. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.14027>
- Endi, B. (2021a). Dinamika komunikasi (telaah atas sejarah, perkembangan dan pengaruhnya terhadap teknologi kontemporer). *El-Hikam: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 14(2), 236–264.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Endi, B. (2021b). Dinamika komunikasi (telaah atas sejarah, perkembangan dan pengaruhnya terhadap teknologi kontemporer). *El-Hikam: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 14(2), 236–264.
- Femasari, & Wahyu Maulid Adha. (2022). Dimensi Komunikasi Interpersonal dan Pengaruhnya Terhadap Kinerja Pegawai. *MANDAR: Management Development and Applied Research Journal*, 5(1), 119–124. <https://doi.org/10.31605/mandar.v5i1.2153>
- Periyanto, F., & Pakiding, N. Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja Di Gereja Toraja Jemaat Tombang Makale Selatan. *Masokan: Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(1), 40–55. <https://doi.org/10.34307/misp.v2i1.44>
- Fitrajaya, R. R., Utomo, I. P., & Handayani, L. (2022). Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 4(2), 102–113. <https://doi.org/10.12928/promkes.v4i2.5651>
- Frans Cahya Aji, & Rifa'i. (2023). Behavior Remaja Pedesaan Yang Mengalami Ketergantungan Bermain Game Online High Domino. *Jurnal Ilmiah Idea*, 2(1), 61–76. <https://doi.org/10.36085/idea.v2i01.5333>
- G, A. I. A. Muh. Z. A. M. S. (2018). PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA GAME ONLINE “MOBILE LEGENDS” (Studi Pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo). *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 3(1). <https://doi.org/10.52423/jikuho.v3i1.5080>
- Guna, U. K., & Pemerintah, M. I. (2021). *Untuk memenuhi salah satu syarat Ujian Komprehensif Guna memperoleh gelar Magister Ilmu Pemerintahan*.
- Hadisaputra, H., Nur, A. A., & Sulfiana, S. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 391–402. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1690>
- Hambali, R., Uswatun, P., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., Universitas, P., & Tuanku, P. (n.d.). *Integritas mahasiswa universitas pahlawan dengan masyarakat melalui kegiatan kkn di desa bowong*.
- Hanyfah, S., Fernandes, G. R., & Budiarmo, I. (2022). Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1), 339–344. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5697>
- Hermawan, D., & Abdul Kudus, W. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(05), 778–789. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i05.171>
- Ilhamisyah. (2023). Efek Kecanduan Game Online bagi Komunikasi Interpersonal Anak di Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau. *MAUIZOH: Jurnal Ilmu Dakwah Dan Komunikasi*, 8(2), 138–155. <https://doi.org/10.30631/mauizoh.v8i2.78>
- Ilmu, J., Dan, K., Politik, S., Syafitri, N. L., Deni, I. F., & Rozi, F. (2023). *Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Penggemar Game Online Di Desa Tanjung Gusta Sunggal Kabupaten Deli Serdang*. 01(02), 139–143.
- Indri Dwi Novita Sari, Hadiarni, Silvianetri, F. S. (2022). Dampak Kecanduan Game Online pada Siswa dan Implikasinya terhadap Layanan BK. *Jurnal Konseling Integratif-Interkonektif*, 1(2), 1–14. <https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/al-kaaffah>
- Jean Aril Farisma, Nurul Pringgowati, & Arsih Amalia Chandra Permata. (2024). Keterampilan Komunikasi Interpersonal Dalam Menjaga Hubungan Yang Sehat

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Dan Produktif Di Era Digital Dalam Lingkup Mahasiswa Pariwisata Universitas Brawijaya. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 132–140. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i3.1070>
- Juwita, A., Alfikri, M., & Kamal, A. (2022). Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Pecandu Game Online Di Kota Tanjung Balai. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1(12), 2779–2790. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i12.430>
- Karyanto, P. (2010). Kerangka Konseptual (Conceptual Framework) Untuk Analisis Pertanian Upland Berkelanjutan. *Seminar Nasional Pendidikan Biologi FKIP UNS*, 244–251.
- Kasiyan, -. (2015). Kesalahan Implementasi Teknik Triangulasi Pada Uji Validitas Data Skripsi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fbs Uny. *Imaji*, 13(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/imaji.v13i1.4044>
- Kniret, R. I. A., & Susilowati, T. (2021). Gambaran Karakteristik Anak yang Mengalami Kecanduan Bermain Game Online. *ASJN (Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing)*, 2(2), 42–46. <https://doi.org/10.30787/asjn.v2i2.833>
- Kurniawati, R., & Harmaini, H. (2020). Kecanduan Game Online dan Empati pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 16(1), 65. <https://doi.org/10.24014/jp.v16i1.7810>
- LUSIANA, V. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Siswa Smai Nfbs Lembang. *HEALTHY : Jurnal Inovasi Riset Ilmu Kesehatan*, 2(1), 29–41. <https://doi.org/10.51878/healthy.v2i1.2107>
- Mahruf, R., Aqdam Fidayah, N., & Fajria Dakila, N. (2022). Peran media digital dalam meningkatkan komunikasi dan partisipasi politik masyarakat. *Youth Communication Day*, 165(01), 165–172. <https://doi.org/10.12928/ycd.v1i1.12248>
- Mai Sri Lena, Sartono Sartono, Sania Khairanis, & Tiara Emilia. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 139–144. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1655>
- Marta, R. N., Hallen, & Mardison, S. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Anak. *Al Kamal*, 8(1), 66–76. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/attaujih/>
- Marwinda, I. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 7755–7761.
- Michel Soeputra Mailsa Bety, Conrad L.H. Folamauk, I. T. (2022). Kejadian Depresi Pd Remaja Akibat Kecanduan Games Online. *Cendana Medical Journal*, 23(1)(April), 139–146.
- Ndraha, J. F., Ernawati, R., & Wigunawati, E. (2021). Gambaran Gaya Hidup dan Pembentukan Identitas Diri Remaja Yang Senang Mengunjungi Kafe. *Jurnal Selaras*, 4(2), 109–120.
- Nurmah, M., Hardjajani, T., & Karyanta, N. A. (2010). Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Teman Sebaya Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja Di SMP Negeri 1 Sukoharjo. *Jurnal Wacana Psikologi*, 000, 85–105.
- Ningsih, P., Kuryanto, M. S., & Setiadi, G. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1719–1734. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5520>
- Nur Title. (2017). *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 51–66. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1>
- Nurhadi, Z. F., & Kurniawan, A. W. (2017). Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Penelitian. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 3(1), 90–95.
- Kernalia, V., Faridah, B., & Yuliva. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar. *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 4(2), 136–140. <https://jik.stikesalifah.ac.id>
- Prancika, R. B. (2022). Pembentukan Karakter dengan Mengenali Diri Sendiri. *Journal Educational of Indonesia Language*, 3(2), 37–51. <https://doi.org/10.36269/jeil.v3i2.1252>
- Pasapan, N. L., & Sary, K. A. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Siswa SMA di Kabupaten Berau. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 3884–3894.
- Putra, M. F. B., & Atnan, N. (2020). Analisis perilaku komunikasi antarpribadi player game online mobile legends: Bang bang (studi kasus pada komunitas casual crew di kota Bandung). *E-Proceeding of Management*, 7(2), 4285–4296. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/13549>
- Putri, R. A., Ardhi, P., & Haliza, F. (2023). Game Online menjadi Penyebab Krisis Etika Generasi Muda. *Transformasi*, 19(2), 66–75. <https://doi.org/10.56357/jt.v19i2.372>
- Rachmawati, I. N. (2007). Data Collection in Qualitative Research: Interviews. *Indonesian Journal of Nursing*, 11(1), 35–40.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>
- Rahmatika Asri, A., Saman, A., & Fadhillah Umar, N. (2021). *Kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi di SMA Negeri 13 Bone (Studi Kasus SMA Negeri 13 Bone) Student Online Game Addiction and Its Handling During the Pandemic Era at SMA Negeri 13 Bone (Case Study at SMA Negeri 13 Bone)*. 2, 1–10.
- Raymond, D., & Leo, L. (2020). Intensitas Bermain Game Online Terhadap Pola Aktivitas Fisik Siswa Smp Advent Menia, Kabupaten Sabu, Rai Jua, Ntt Online Game Intensity on the Physical Activity Pattern of Advent Menia Middle School Students, Sabu Rai Jua District, Ntt. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 6(1), 72–80.
- Rahalat, A., & Nurul 'ainy, Z. (2023). Analisis Keterampilan Bertanya Guru Ekonomi Pada Kelas VII Di SMP Kartika Ambon. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 14(1), 37–44. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14\(1\).12404](https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14(1).12404)
- Relica, C., & Mariyati. (2024). *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal. Peran Mikronutrisi Sebagai Upaya Pencegahan Covid-19*, 14(3), 75–82. <https://journal2.stikeskendal.ac.id/index.php/PSKM/article/view/1979/1260>
- Rizki Taufik Nurrohman, M., Maria Rohani, A., Dany Hafidz Anugrahwanto, M., & Studi, P. (2023). Peran Media Digital Dalam Poses Perkuliahan Pada Program Studi Ilmu Komunikasi Di Universitas Negeri Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional*, 52–061.
- Saadah, M., Prasetyo, Y. C., & Rahmayati, G. T. (2022). Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif. *Al- 'Adad : Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 54–64. <https://doi.org/10.24260/add.v1i2.1113>
- Sadif, R. S., & Rasmi. (2023). Dampak Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 6122–6128.
- Seh Sirajuddin. (2017). Penerbit Pustaka Ramadhan, Bandung. *Analisis Data Kualitatif*, 1, 180. <https://core.ac.uk/download/pdf/228075212.pdf>
- Sanjaya, I. (2013). *Efektivitas Komunikasi Interpersonal De Vito dalam Penggunaan Facebook (Studi Kasus Bimbingan Skripsi di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga) BAB 2. November*, 10–37.
- Saputra, S. (2020). Efektivitas Komunikasi Interpersonal Dalam Kegiatan Pembelajaran

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Melalui Media Whatsapp Group. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 7(1), 11–21. <https://doi.org/10.37676/profesional.v7i1.1087>
- Saria, D. P., Nabila, H., Maulidia, M., & Rasel, M. J. (2021). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online “Mobile Legends” di Lingkungan Keluarga. *PARAHITA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 41–47. <https://doi.org/10.25008/parahita.v2i2.63>
- Satura, A., & Rifayani, H. (2024). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Individu : Analisis Dampak dan Implikasi modern . Kemajuan teknologi , memudahkan akses ke game online melalui berbagai perangkat elektronik satu dampak kecanduan game online terhadap keterampilan. *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(1), 219–233.
- Sofwatillah et al. (2024). METODE PENELITIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF : Pendekatan Metode Kualitatif dan Kuantitatif di Berbagai Bidang. In *Journal Genta Mulia* (Vol. 15, Issue December). <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1147>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sumangkut, F. C., & Londa, J. W. (2022). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Kecanduan Game Online Di Tondei Raya Kecamatan Motoling Barat. *Acta Diurna Komunikasi*.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Syahril Ramadhan, N., & Hadikusuma Ramadan, Z. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 430–441. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.343>
- Tjut, U., & Dhien, N. (2024). *Psychodynamic : Jurnal Kajian Psikologi. 1*.
- Ule, M. Y., Kusumaningtyas, L. E., & Widyaningrum, R. (2023). Studi Analisis Kemampuan Membaca dan Menulis peserta Didik Kelas II. *Widya Wacana*, 1(1), 1–28.
- Walujo, A., & Deska, R. (2024). Dampak Kecanduan Game Online Pada Aspek Kesehatan Fisik The Impact Of Online Game Addiction On Physical Health Aspects. *Jurnal Keperawatan Bunda Delima*, 6(1), 47–58.
- Widyastuti, N. W., Ali, A., & Pratiwi, E. (n.d.). *Perilaku Komunikasi Internasional Pecandu Game Online*. 95–111. <https://doi.org/10.47651/mrf.v17i1.157>
- Wijaya, L. D. C., Soesilo, T. D., & Tagela, U. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. *Jurnal Wahana Konseling*, 5(1), 47–59. <https://doi.org/10.31851/juang.v5i1.7797>
- Wijaya, Y. B. S., & Maulana, D. A. (2022). Model Dinamika Kecanduan Game Online Pada Gawai. *MATHunesa: Jurnal Ilmiah Matematika*, 10(2), 299–307. <https://doi.org/10.26740/mathunesa.v10n2.p299-307>
- Wijoyo, A., Ardiyansyah, F., Alfahrizie, M. A., & Agustiansah, M. (2024). *Pengaruh Buruk Game Mobile Legends Terhadap Interaksi Sosial Anak – Anak Di Bawah Umur*. 1(06), 457–460.
- Yarna, N. (2018). Tradisi Basiacuong Desa Koto Tibun Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. *Jom Fisip*, 5(1), 1–15.
- Zabrina Fitri Novi Amanda, Robby Firdaus Rachman, Hesti Kartika Sari, Tarsianus Jebarus, & Ani Nurhayati. (2024). Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo. *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(1), 110–122.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang 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. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Draf Wawancara Penelitian Draft Wawancara Penelitian

Nama : Yopi
 Kelas : 8 Mtsn Koto Tibun
 Usia : 15 Tahun
 Tanggal Wawancara : 6 September 2024
 Pakul : 16:45 Wib
 Lokasi : Kedai Tek Wati

1. Berapa lama waktu yang Anda habiskan setiap hari untuk bermain?

Jawab : Saya mulai bermain Mobile Legends dua tahun lalu karena tertarik mengikuti teman-temannya dan kini menghabiskan sekitar enam jam sehari untuk bermain. Ia menggunakan fitur chat dan komunikasi langsung selama permainan, di mana situasi tegang sering memicu respons emosional seperti bahasa kasar. Kesulitan berhenti bermain muncul saat mengalami kekalahan, karena ia merasa penasaran dan terdorong untuk terus bermain hingga mencapai kemenangan. Selain menjadi hiburan, permainan ini memberikan kepuasan pribadi, tantangan, dan pengakuan sosial dari komunitas virtualnya

2. Bagaimana pengalaman Anda saat bermain, terutama dalam situasi tegang?

Jawab : Pengalaman bermain yang pasti seru bg tapi kadang susah juga bang, kadang kalau lagi kalah itu malah jadi penasaran buat main terus sampai menang. Kalau nggak menang rasanya kayak ada yang kurang. Tapi ya itu, sering ganggu waktu belajar, apalagi kalau lagi seru mainnya. Nah kalau kalah itu saya biasanya mengeluarkan kata-kata kasar serta marah bg, karna ya itu sudah capek main malah kalah kan suasana hati jadi berubah ya bg, kadang jadi gamood ngerjain apa pun jadinya bg

3. Bagaimana Anda berkomunikasi dengan pemain lain selama bermain?

Jawab : Komunikasi dengan pemain lain kadang ya ngobrol secara langsung bang karena kan teman main bareng saya ada dikedai jadi kami bareng main nya bang ngobrol gitu aja bg, kalau untuk teman yang beda tempat kami memakai *Voice Chat* atau *chat text* bg, biar lebih mudah untuk komunikasi pasal strategi bg.

4. Bagaimana Mobile Legends memengaruhi cara Anda melihat diri sendiri?

Jawab : Bagi saya dampak positif nya tu bg terutama dalam pembentukan Diri dan pengembangan keterampilan sosial, dalam game saya sering merasa dihargai dan

diakui atas kontribusi saya dalam tim bg, karena terkadang kunci kemenangan itu ada ditangan saya bg hahaha, dan juga di game ini saya bisa belajar tentang strategi dan kerja sama tim bg bagaimana cara kerja dalam tim itu saya jadi tau di game ini bg, kemenangan tidak bisa diraih dengan sendiri tapi harus dengan kerja sama yang baik agar kemenangan tercapai bg, nah untuk sisi negatifnya saya lebih sering berkata kasar serta marah-marah bg jadi suasana hati langsung berubah bg dari yang awalnya senang bermain game, malah jadi emosi karna kalah bg hahaha, dan juga saya jadi ketergantungan dalam main game ini bg karena bisa berdampak pada interaksi sosial saya yang harusnya interaksi sosial ini yang harus saya kembangkan bg agar bisa memperbanyak relasi bg

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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.

Nama : Hidayatullah
Kelas : 8 Mtsn Koto Tibun
Usia : 15 Tahun
Tanggal Wawancara : 6 September
Pukul : 16.50 Wib
Lokasi : Kedai Tek Wati

1. Apa yang membuat Anda mulai bermain Mobile Legends?

Jawab : Waktu itu diajak teman main bareng. Tapi aku nggak terlalu sering kayak yang lain, biasanya dua atau tiga jam sehari. Mainnya juga lebih sering sendiri kadang kadang juga sama teman yang ada dikedai bg, sekedar buat hiburan aja, bar nggak bosan. Dan kalau permainan nya itu agak lebih serius maka saya menjadi penengah agar tidak menjadi konflik antara teman teman yang lainnya bg

2. Apakah Anda pernah merasa kesulitan untuk berhenti bermain?

Jawab : Nggak karena saya bisa membatasi jam main dengan cara main game cuman 1-3 Jam saja tidak seperti teman yang lain mainnya sampe 5-7 jam sehari, kadang saya bantu orang tua jadi ga terlalu fokus untuk bermain lebih baik saya gunakan waktu saya untuk hal positif lainnya.

3. Bagaimana Anda berkomunikasi dengan pemain lain selama bermain?

Jawab : Komunikasi langsung bg karena mainnya bareng di kedai tek wati biasanya kami nongkrong disitu, nah kadang kadang saya main dari rumah bg jadi saya komunikasi lewat chat di game aja bg

4. Apa dampak positif dan negatif dari bermain game ini bagi Anda?

Jawab : Iya bg game ini ada sisi positif dan negatifnya bg karena itu kita harus pande pande mengontrolnya bg jangan sampai game tersebut yang mengontrol kita tetapi kita lah yang mengontrol game tersebut, kalau untuk sisi positif nya saya bisa main bareng temen bercanda bareng serta melakukan kerja sama tim yang baik bg sehingga ikatan Kerjasama kami itu terjalin bg, nah untuk sisi negatif nya itu tergantung dari diri kita sendiri bg, kalau aku pribadi tidak terlalu merasakan dampak negatifnya ya bg tpi kalau saya lihat teman saya Raja tu bg, dia udah kelihatan dampak negatifnya bg karena setiap kalah dia selalu ngomong kasar dan membentak

5. Bagaimana Mobile Legends memengaruhi cara Anda melihat diri sendiri?

Jawab : Ya dari cara ngatur waktu agar tidak terlalu sering bermain dan juga dari komunikasi saya lebih bagus karena kan main Mobile Legends harus saling berbagi strategi dari situ saya bisa berkomunikasi dengan baik dan juga tidak canggung lagi, serta meningkatkan Kerjasama saya dalam tim juga mempengaruhi saya dalam berkelompok dikelas juga

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang 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.

Nama : Tedi Jonatan
Kelas : 9 Mtsn Koto Tibun
Usia : 16 Tahun
Tanggal Wawancara : 6 September
Pukul : 17.00 Wib
Lokasi : Kedai Tek Wati

1. Apa yang membuat Anda mulai bermain Mobile Legends?

Jawab : Tiga tahun lalu karena tertarik pada tantangan dan kompetisi yang ditawarkan oleh permainan tersebut. Saya bermain selama empat hingga lima jam sehari, sering kali bersama teman-temannya di kedai. Game ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga alat untuk menyalurkan jiwa kompetitifnya dan mempererat hubungan sosial. Dalam tim, ia memiliki peran penting sebagai mediator yang mampu menenangkan konflik dan menjaga harmoni, berkat gaya komunikasinya yang sopan dan fokus pada kerja sama.

2. Bagaimana pengalaman Anda saat bermain, terutama dalam situasi tegang?

Jawab : Pengalaman bermain ya seru bg karena bisa ningkatin Kerjasama tim dalam permainan, dan juga kadang saya menjadi penengah apabila teman ada yang ngomong kasar dan hampir pertengkaran, jadi ya saya yang jadi penengahnya bang agar bisa berbaikan lagi kadang heran juga karna main game bisa jadi pertengkaran.

3. Apa dampak positif dan negatif dari bermain game ini bagi Anda?

Jawab : Kalau untuk dampak positifnya saya bisa mengatur strategi dan bisa mengatur waktu bermain bang, nah kalau menang itu rasanya happy bang, kalau untuk sisi negatifnya bang itu jika bermain berlebihan bang sampe ga kenal waktu nah itu bisa jadi dampak negatif dari permainannya bg, ada juga sisi negatifnya dari permainan ini kita bisa menjadi emosi bang kalau kalah tapi kalau untuk saya sendiri masih bisa ngontrol emosi bg.

4. Bagaimana Anda berkomunikasi dengan pemain lain selama bermain?

Jawab : Untuk komunikasi lebih sering nya secara langsung karena mainnya di kedai bg bareng teman biar bisa naikin rank lebih cepat kalau main sama orang lain yang ga dikenal kadang bisa jadi kalah bg, makanya saya lebih sering main dengan teman di kedai.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Raja
Kelas : 8 Mtsn Koto Tibun
Usia : 15 Tahun
Tanggal Wawancara : 6 September
Pukul : 17.25 Wib
Lokasi : Kedai Tek Wati

1. Apa yang membuat Anda mulai bermain Mobile Legends?

Jawab : Aku udah tiga tahun juga, Bang. Awalnya cuma coba-coba karena teman-teman banyak yang main, tapi lama-lama aku jadi suka banget. Tantangan dalam game ini bikin ketagihan, apalagi kalau bisa menang. Biasanya aku main enam sampai delapan jam sehari. Seru sih, tapi ya kalau kalah, suka nggak tahan, Bang, suka naik darah

2. Bagaimana pengalaman Anda saat bermain, terutama dalam situasi tegang?

Jawab : Seru bang apalagi posisi di permainan lagi tegang kadang saya ngomong kasar sama teriak teriak buat semangat tim bang tapi ya gitu bg kalau kalah makin emosi jadinya, jadi ya gitu saya luapin emosi dengan teriak bg.

3. Apa dampak positif dan negatif dari bermain game ini bagi Anda?

Jawab : Kalau untuk dampak positifnya bang game Mobile Legends ini jadi tempat saya mencurahkan dan juga menunjukkan kemampuan strategis yang saya miliki bg agar tercapainya kemenangan bg, dan juga terkadang kalau saya bisa menjadi pemain kunci di tim kadang bisa meningkatkan kepercayaan diri bg dikalangan para pemain Mobile Legends yang lain, kalau untuk dampak negatifnya bang saya bermain mobile legends ini bg saya cenderung lebih tergantung kadang bisa main selama 6-8 jam sehari bang kadang kalau kalah sering kali saya merasa frustrasi dan emosi saya kadang tidak terkendali bang jadinya saya suka marah-marah gajelas gitu bang heheh

4. Bagaimana Mobile Legends memengaruhi cara Anda melihat diri sendiri?

Jawab : Pengaruh yang saya rasakan ya gitu bg ini jadi tempat saya menyalurkan hobi, karena saya suka main strategi dan juga kompetitif, tapi ya gitu bg kadang emosi karna kalah itu jadi memengaruhi saya lebih sering emosi karena game. Dan berdampak pada komunikasi saya yang selalu memakai nada tinggi bg.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Naldo
Kelas : 8 Mtsn Koto Tibun
Usia : 15 Tahun
Tanggal Wawancara : 6 September 2024
Pukul : 17.35 Wib
Lokasi : Kedai Tek Wati

1. Apa yang membuat Anda mulai bermain Mobile Legends?

Jawab : Dua tahun lalu, Bang. Awalnya cuma iseng, tapi ternyata aku suka banget karena bisa kenalan sama orang baru. Game ini seru banget buat cari teman baru. Aku biasanya main tiga sampai empat jam sehari, sering bareng teman-teman lama juga bang mainnya dikedai yang biasa kami buat untuk nongkrong. Selain bikin makin akrab sama teman lama, aku juga sering dapat teman baru dari berbagai daerah lewat game ini karena permainan ini banyak diminati orang bang makanya gampang ketemu orang baru walaupun secara online, nah kalau untuk mengatur jam main saya mainnya tu tiga sampai empat jam bang, kalau menang itu bisa lebih lama bang karena emang seseru itu bang.

2. Bagaimana pengalaman Anda saat bermain, terutama dalam situasi tegang?

Jawab : Aku biasanya kalau main itu nggak suka marah-marah atau pakai bahasa kasar. Kalau tim mulai konflik karena kalah ataupun salah strategi, aku biasanya coba nenangin supaya suasana tetap adem.

3. Apa dampak positif dan negatif dari bermain game ini bagi Anda?

Jawab : Kalau untuk dampak positif nya saya bisa memperluas jaringan bang baik dengan teman-teman lama maupun orang baru dari berbagai daerah. Permainan ini juga membantu mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal, dan juga seperti menjaga keharmonisan tim, meredam konflik dan juga komunikasi saya bisa lebih ngga kaku bang sama orang lain, biasanya saya kalau ngomong agak kaku dan juga pemalu bang tapi semenjak bermain game online Mobile Legends saya bisa kaya gini bang. Selain itu, game ini menjadi sarana hiburan yang menyenangkan. Kalau untuk dampak negatif nya bang saya jadi Ketergantungan pada Mobile Legends berpotensi membuat lupa waktu ketika permainan menjadi terlalu seru, yang bisa mengganggu jadwal aktivitas lainnya. Walaupun saya memiliki kendali baik tapi ada resiko juga bang kalau saya terlalu keseringan bermain bang.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : M. Danil Bakrinur
Kelas : 8 Mtsn Koto Tibun
Usia : 15 Tahun
Tanggal Wawancara : 9 September 2024
Pukul : 17.00 Wib
Lokasi : Kedai Tek Wati

1. Apa yang membuat anda tidak bermain Mobile Legends?

Jawab : Karena saya lebih suka melakukan hal hal positif seperti ekstrakurikuler di sekolah membantu orang tua dan juga belajar dimalam harinya, jadi saya tidak ada waktu untuk bermain game, saya juga kadang duduk dikedai hanya untuk menyapa teman teman.

2. Bagaimana cara anda menghindari tidak bermain game?

Jawab : Saya mengisi waktu luang dengan membantu orang tua dan juga saya lebih sering ikut ekstrakurikuler paskibra di sekolah jadi ya tidak terlalu tertarik bermain game online tersebut.

3. Bagaimana cara anda melihat dampak game ini pada teman anda?

Jawab : Saya melihat dampak dari game Mobile Legends ini cukup signifikan dalam interaksi sosial di lingkungan kami akibat permainan ini. Sebelumnya, kami sering menghabiskan waktu bersama untuk bermain olahraga atau hanya sekadar berkumpul dan berbincang. Namun, sejak banyak teman mulai bermain Mobile Legends, kebiasaan itu mulai berkurang. Mereka lebih sering menghabiskan waktu di rumah atau bermain secara online, bahkan ketika kami berkumpul secara langsung. Akibatnya, suasana di lingkungan kami terasa kurang hidup dan interaksi sosial menjadi lebih terbatas dibandingkan dengan sebelumnya. Selain itu, saya merasa bahwa remaja yang bermain Mobile Legends cenderung lebih sering menyendiri, terutama ketika mereka sedang asyik dengan permainan. Saya pernah melihat beberapa teman yang memilih bermain game ini meskipun sedang berada di acara keluarga atau kegiatan sosial lainnya. Hal ini membuat mereka terlihat lebih terpisah dari kehidupan sosial di sekitar mereka

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 2 Dokumentasi

Wawancara Bersama Yopi selaku remaja yang bermain game online Mobile Legends



Wawancara Bersama Hidayatullah selaku remaja yang bermain game online Mobile Legends



Wawancara Bersama Tedi selaku remaja yang bermain game online Mobile Legends



Wawancara Bersama Raja selaku remaja yang bermain game online Mobile Legends



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Wawancara Bersama Naldo selaku remaja yang bermain game online Mobile Legends



Wawancara Bersama M. Danil Bakrinur selaku remaja yang tidak bermain game



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Responden	Interaksi dalam Permainan	Dinamika Komunikasi Interpersonal	Dampak pada Pembentukan Diri
Yopi (R1)	Sering emosi, menggunakan bahasa kasar saat kalah	Sifat emosional memicu konflik dengan tim	Negatif: Cenderung reaktif, kurang kontrol emosional
Hidayatullah (R2)	Kalem, formal dalam komunikasi	Berinteraksi dengan tenang, menghindari konflik	Netral: Tidak banyak pengaruh signifikan
Tedi Jonatan (R3)	Sopan, menenangkan konflik	Membantu menciptakan komunikasi yang harmonis dalam tim	Positif: Meningkatkan kepercayaan diri dan kepemimpinan
Raja (R4)	Nada tinggi, sering marah-marah	Komunikasi agresif sering memicu ketegangan	Negatif: Sulit mengendalikan emosi, memengaruhi hubungan sosial
Naldo (R5)	Ramah, menjaga suasana tetap positif	Interaksi yang ramah menciptakan hubungan interpersonal yang baik	Positif: Meningkatkan kepercayaan diri

Tabel 5. 1 Penyajian data