



UN SUSKA RIAU

© Hak Cipta



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.



## SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah Dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

**ALGHAZALI**  
**NIM.12140310185**

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



UIN SUSKA RIAU

- 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.

## PENGARUH GAME ONLINE PUBG MOBILE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI DESA GUNUNG MALELO

Disusun oleh :

Alghazali  
NIM. 12140310185

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 12 Juni 2025

Mengetahui,  
Pembimbing,

Rohayati, S.Sos., M.I.Kom  
NIP. 19880801 202012 2 018

Mengetahui  
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

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



UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة والاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

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

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

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

Nama : Alghazali  
NIM : 12140310185  
Judul : Pengaruh Game Online Pubg Mobile Terhadap Interaksi Sosial Remaja  
Di Desa Gunung Malelo

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

Hari : Senin  
Tanggal : 23 Juni 2025

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



Tim Pengaji

Ketua/ Pengaji I

Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A  
NIP. 19811118 200901 1 006

Sekretaris/ Pengaji II

Yantos, S.IP., M.Si  
NIP. 19710122 200701 1 016

Pengaji III

Rusyda Fauzana, M.Si  
NIP. 19840504 201903 2 011

Pengaji IV

Umar Abdur Rahim SM, S.Sos.I, M.A  
NIP. 19850528 202321 1 013

1. Dilarang mengungkap sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyertakan 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

H:

1. Untarang menggugup sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyertakan 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.

C:

Pekanbaru, 12 Juni 2025

No. : Nota Dinas  
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar  
Hal : Pengajuan Ujian Munaqasyah

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

**Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarakatuh.**

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan akademik sebagaimana mestinya terhadap Saudara:

Nama : Alghazali  
NIM : 12140310185  
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online PUBG Mobile Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Gunung Malelo

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk Ujian Munaqasyah 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.

**Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarakatuh.**

Mengetahui,  
Pembimbing

Rohayati, S.Sos., M.I.Kom

NIP. 19880801 202012 2 018

Mengetahui  
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

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



UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**  
**كلية الدعوة والاتصال**  
**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

**LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alghazali  
Nim : 12140310185  
Tempat/Tanggal Lahir : Gunung Malelo, 18 April 2002  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online PUBG Mobile Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Gunung Malelo

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulis skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, penulisan dan pemaparan asli dari saya sendiri. Baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas pada *bodynote* dan daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila kemungkinan hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh dengan skripsi ini sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau serta Undang-Undang yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 12 Juni 2025  
Yang membuat pernyataan,

Alghazali  
NIM. 12140310185

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.



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

**كلية الدعوة و الاتصال**

**FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION**

## 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 : Alghazali  
NIM : 12140310185  
Judul : Pengaruh Game Online PUBG Mobile Terhadap Interaksi Sosial di Desa Gunung Malelo

Telah Diseminarkan Pada

Hari : Rabu  
Tanggal : 11 September 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, 23 Oktober 2024  
**Penguji Seminar Proposal,**

Pengaji I,

Pengaji II,

**Mardhiah Rubani, M.Si**  
NIP. 19790302 200701 2 023

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

**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 : Alghazali**  
**Prodi : Ilmu Komunikasi**  
**Judul : Pengaruh Game Online Pubg Mobile Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Gunung Malelo.**

PUBG *Mobile* merupakan game online bergenre *Battle Royale* yang populer di kalangan remaja dan memungkinkan interaksi virtual dalam tim. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game PUBG *Mobile* terhadap interaksi sosial remaja di Desa Gunung Malelo. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif korelatif dengan penyebaran kuesioner kepada 48 responden remaja yang aktif bermain PUBG *Mobile*. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil analisis regresi menunjukkan adanya hubungan positif antara intensitas bermain game PUBG *Mobile* dengan interaksi sosial remaja, dengan persamaan  $Y = 17,717 + 0,689X$ . Nilai Koefisien Determinasi (*R Square*) sebesar 0,469 menunjukkan bahwa 46,9% variasi interaksi sosial dipengaruhi oleh intensitas bermain, sedangkan 0,531 atau 53,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Uji t dan uji F menunjukkan pengaruh yang signifikan secara parsial maupun simultan.

**Kata Kunci : Game Online, Interaksi Sosial, Remaja, PUBG, Gunung Malelo**

**UIN SUSKA RIAU**

***ABSTRACT*****Name**: *Alghazali***Study Program** : *Communication Studies***Title**: *The Influence of Online Game PUBG Mobile on Social Interaction of Adolescents in Gunung Malelo Village*

*PUBG Mobile is a popular battle royale online game among teenagers that enables virtual interaction within teams. This study aims to determine the influence of PUBG Mobile gameplay on the social interaction of teenagers in Gunung Malelo Village. The research employed a quantitative correlational approach by distributing questionnaires to 48 teenage respondents who actively play PUBG Mobile. Data analysis was conducted using SPSS version 26. The regression analysis revealed a positive relationship between gaming intensity and social interaction, with the regression model  $Y = 17.717 + 0.689X$ . The coefficient of determination (R Square) was 0.469, indicating that 46.9% of the variation in social interaction is influenced by gaming intensity, while the remaining 53.1% is influenced by other factors. The t-test and F-test results showed that the independent variable significantly affects the dependent variable both partially and simultaneously.*

**Keywords :** *Online Games, Social Interaction, Teens, PUBG, Gunung Malelo*

- 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.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### *Assalamu'alaikum, Wr, Wb*

*Alhamdulillahi Rabbil 'Alamin* puji dan syukur penulis panjatkan atas ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat bersampulkan salam tidak lupa pula kita hadiahkan kepada baginda Nabi besar kita Maulana Muhammad SAW, yang mana beliau telah membawa kita dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang yang saat ini kita rasakan. Alhamdulillah atas izin Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Game Online PUBG Mobile Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Gunung Malelo**" sebagai syarat akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Skripsi ini disusun berdasarkan minat penulis terhadap fenomena perkembangan teknologi dan game online, khususnya PUBG Mobile, yang telah menjadi bagian dari kehidupan remaja saat ini.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyatakan dengan penuh hormat, cinta dan seribu ucapan terimakasih yang sedalam dalamnya dari lubuk hati yang paling dalam kepada kedua orang tua tercinta yaitu sang Pahlawanku yang paling kuat sedunia ayahanda Muhalit dan Surgaku ibunda Martalina yang paling hebat diatas muka bumi ini, yang telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi terbesar dalam hidup penulis. Terima kasih atas cinta, doa yang tiada henti, pengorbanan, dan dukungan moral maupun materi yang selalu mengiringi langkah penulis hingga sampai pada tahap ini. Segala pencapaian ini tidak akan terwujud tanpa restu dan perjuangan beliau. Serta ucapan terimakasih kepada Abang kandung yaitu Muhammad Rifki, S.Sos. dan Kakak Ipar yaitu Aiza Ardiati serta adik kandung penulis yaitu Habibullah yang telah memberikan semangat, perhatian, serta menjadi penyemangat tersendiri bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan, hal ini karena keterbatasan ide dan sumber pendukung untuk melengkapi skripsi ini. Namun berkat bantuan dan bimbingan serta petunjuk dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Leny Nofianti, MS, S.E., M.Si., Ak. CA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Bapak Dr. H. Suryan



UN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.

- A. Jamrah, MA., selaku Wakil Rektor I. Bapak H Kusnandi, M.Pd, selaku Wakil Rektor II dan Bapak Drs. H. Promadi, MA., Ph. D., selaku Wakil Rektor III.
2. Bapak Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberi dukungan dan bantuan kepada penulis.
3. Bapak Dr. Masduki, M.Ag selaku Wakil Dekan I, Bapak Firdaus El Hadi, S.Sos., M.Soc., SC., Ph. D., selaku Wakil Dekan II, Bapak Dr. H Arwan, M.Ag selaku Wakil Dekan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Dr. Muhammad Badri, SP., M.Si sebagai Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Artis, S.Ag., M.I.Kom sebagai Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Ibu Rohayati, S.Sos., M.I.kom selaku Pembimbing Skripsi yang sangat banyak memberikan masukan serta semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Dr. Kodarni, S.ST, M.Pd selaku Pembimbing Skripsi Kedua yang sangat banyak memberikan masukan serta semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Dr. Nurdin, MA sebagai Dosen Penasehat Akademik (PA) yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
9. Seluruh dosen-dosen se Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah mengajar dan mendidik penulis baik teoritis dan praktis.
10. Staff dan seluruh pegawai yang berada di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang membantu penulis dalam menyelesaikan seluruh administrasi dan surat menyurat selama perkuliahan.
11. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Aulia Wahyul Fitrah sebagai Support System saya, yang selalu hadir memberi semangat, perhatian, dan kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas doa dan dukungannya yang tak pernah putus, yang telah menjadi sumber kekuatan tersendiri bagi saya hingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Terima kasih kepada sahabat seperjuangan Sadri Ilhami dan Wahyu Aditja Wardana yang telah banyak membantu berbagi saran, tukar pikiran, canda tawa dan semangat selama masa-masa kuliah di Jurusan Ilmu Komunikasi



UN 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.

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

13. Terima kasih kepada Yoga, Aidil Agus, Doni Afrialdi, Diki Zulhendra dan Atila Raiva Yudha Pradana selaku anak Kos Kontrakan Awak yang selalu memberikan dukungan dan motivasi yang kuat bagi penulis.
14. Terima kasih kepada sahabat masa kecil Zalpiyandi, Yoga dan M Nurul yang selalu memberikan semangat dan menjadi tempat keluh kesah selama perkuliahan.
15. Terima kasih untuk teman-teman seperjuangan Emissiofantastic kelas Broadcasting A Angkatan 2021 yang selalu memberikan semangat dan kerjasamanya dalam menyelesaikan studi di Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
16. Terima kasih kepada responden yang telah bersedia meluangkan waktu dan partisipasi dalam penelitian skripsi ini.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama menjalani proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulis juga memohon maaf atas segala kesalahan dan kekurangan yang penulis perbuat selama perkuliahan berlangsung baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi pengembangan ilmu komunikasi.

Pekanbaru, 9 Juni 2025  
Penulis

**ALGHAZALI**  
**NIM. 12140310185**

**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.

**DAFTAR ISI**

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Penegasan Istilah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Batasan Masalah .....	4
1.5 Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Kajian Terdahulu .....	6
2.2 Landasan Teori .....	10
2.3 Konsep Operasional .....	17
2.4 Operasional Variabel .....	19
2.5 Kerangka Pemikiran .....	20
2.6 Hipotesis .....	21
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Desain Penelitian .....	22
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	22
3.3 Populasi dan Sampel .....	22
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	24
3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	24
3.6 Teknik Analisis Data .....	26
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM .....</b>	<b>29</b>
4.1 Game Online .....	29
4.2 Desa Gunung Malelo .....	32
<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
5.1 Hasil Penelitian .....	37
5.2 Hasil Penelitian .....	53
5.3 Pembahasan .....	63
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>65</b>
6.1 Kesimpulan .....	65
6.2 Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

**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  
Sarana dan Prasarana Desa Gunung Malelo  
Tabel 5.33 Uji Validitas Variabel (X)****DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Operasional Variabel .....	19
Tabel 3. 1 Skala Likert .....	24
Tabel 3. 2 Koefisien Determinasi .....	28
Tabel 4. 1 Jenis Kelamin Penduduk Desa Gunung Malelo .....	33
Tabel 4. 2 Sarana dan Prasarana Desa Gunung Malelo .....	34
Tabel 4. 3 Persukuan Desa Gunung Malelo .....	35
Tabel 5. 1 Distribusi Responden Berdasarkan Usia .....	37
Tabel 5. 2 Jenis Kelamin .....	38
Tabel 5. 3 Saya Bermain Game Kurang Dari 3 Jam Per Hari .....	38
Tabel 5. 4 Saya Bermain Game 3–7 Jam Per Hari .....	39
Tabel 5. 5 Saya Bermain Game Lebih Dari 7 Jam Per Hari .....	39
Tabel 5. 6 Game Mengurangi Waktu Interaksi Langsung Saya Dengan Teman ...	40
Tabel 5. 7 Saya Memilih Bermain Game Daripada Berkumpul Dengan Teman ..	40
Tabel 5. 8 Game Mengurangi Interaksi Saya Dengan Keluarga .....	41
Tabel 5. 9 Saya Mengubah Cara Bermain Karena Pengaruh Teman/Komunitas..	41
Tabel 5. 10 Saya Bermain Lebih Lama Karena Ikut Teman .....	42
Tabel 5. 11 Saya Khawatir Dijauhi Jika Tidak Ikut Bermain.....	42
Tabel 5. 12 Saya Lebih Nyaman Berkommunikasi Lewat Game .....	43
Tabel 5. 13 Saya Lebih Sering Ngobrol Voice Chat Game Daripada Langsung...	43
Tabel 5. 14 Interaksi Saya Lebih Banyak Terjadi Di Dalam Game .....	44
Tabel 5. 15 Saya Bermain Untuk Menjaga Hubungan Dengan Teman.....	44
Tabel 5. 16 Saya Senang Bermain Bersama Teman/Komunitas Online .....	45
Tabel 5. 17 Saya Bermain Untuk Kerja Sama Tim Dengan Teman .....	45
Tabel 5. 18 Saya Lebih Percaya Diri Saat Main Game Dari Bicara Langsung ....	46
Tabel 5. 19 Saya Lebih Terbuka Saat Diskusi Dalam Game .....	46
Tabel 5. 20 Saya Merasa Lebih Dihargai Saat Bermain Online.....	47
Tabel 5. 21 Saya Kadang Meniru Gaya Bicara Karakter Game .....	47
Tabel 5. 22 Saya Menyesuaikan Gaya Interaksi Seperti Karakter Game .....	48
Tabel 5. 23 Saya Sering Pakai Istilah Atau Gaya Game Saat Ngobrol .....	48
Tabel 5. 24 Saya Sering Membantu Pemain Lain Dalam Game .....	49
Tabel 5. 25 Saya Senang Berbagi Pengalaman Untuk Bantu Teman .....	49
Tabel 5. 26 Bergabung Guild/Clan Bikin Saya Merasa Punya Kelompok ..	50
Tabel 5. 27 Saya Mudah Sosialisasi Dengan Sesama Gamer .....	50
Tabel 5. 28 Saya Mendapat Teman Baru Lewat Game .....	51
Tabel 5. 29 Saya Jaga Komunikasi Dengan Teman Sekolah Lewat Game.....	51
Tabel 5. 30 Saya Nyaman Berbagi Cerita Saat Main Game .....	52
Tabel 5. 31 Saya Pakai Game Untuk Lebih Dekat Dengan Teman.....	52
Tabel 5. 32 Saya Sering Tertawa Dan Bersenang-Senang Saat Main Game .....	53
Tabel 5. 33 Uji Validitas Variabel (X) .....	54



UN 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.

© <b>Haerunnisa</b>	55
Tabel 5. 34 Uji Validitas Variabel (Y) .....	55
Tabel 5. 35 Uji Reliabilitas.....	56
Tabel 5. 36 Uji Koefisien Korelasi (R) .....	56
Tabel 5. 37 Interpretasi Koefisien Korelasi Product Momen.....	57
Tabel 5. 38 Test Of Normality.....	57
Tabel 5. 39 Uji Heterokedasitas .....	58
Tabel 5. 40 Uji Multikolinieritas .....	59
Tabel 5. 41 Model SUMMARY .....	59
Tabel 5. 42 Uji Regresi Linier Berganda.....	60
Tabel 5. 43 Uji Simultan ANNOVA.....	61
Tabel 5. 44 Uji T Patrial .....	62



UN SUSKA RIAU

## © Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Peta Wilayah Desa Gunung Malelo .....	36
--	----

**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.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi saat ini berlangsung dengan sangat pesat, terutama dalam bidang internet dan perangkat digital seperti komputer dan smartphone. Hampir semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, memanfaatkan kemajuan teknologi ini untuk berbagai keperluan, termasuk hiburan. Salah satu bentuk hiburan digital yang sangat digemari adalah game online. Kalangan remaja menjadi kelompok pengguna internet yang paling aktif, terutama dalam hal penggunaan gadget untuk bermain game. Masa remaja yang penuh dinamika dan pencarian jati diri membuat mereka lebih terbuka terhadap hal-hal baru, termasuk dalam mencoba berbagai bentuk hiburan digital(Novaldy, 2019).

Remaja memainkan gadget tidak hanya untuk mengakses media sosial, tetapi juga untuk mencari hiburan melalui game online. Mereka cenderung menggunakan game sebagai cara untuk mengalihkan perhatian dari masalah pribadi dan mengisi waktu luang. Gadget yang mudah diakses dan konten hiburan yang tersedia dalam jumlah besar menjadikan game online sebagai pilihan utama. Game ini tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga membuka peluang untuk berinteraksi secara virtual dengan teman sebaya maupun pemain lain dari berbagai daerah dan negara.

Game online juga dinilai dapat membantu remaja mengembangkan berbagai keterampilan seperti memecahkan masalah, berpikir strategis, dan koordinasi mata-tangan. Banyak game dirancang untuk mendorong interaksi tim dan strategi, sehingga memberi pengalaman sosial meskipun dilakukan dalam dunia virtual. Salah satu genre game yang paling digemari remaja saat ini adalah battle royale, karena mampu memberikan sensasi kompetisi dan ketegangan yang tinggi. Genre ini memungkinkan pemain bertarung satu sama lain dalam sebuah arena hingga tersisa satu orang sebagai pemenang.

Menurut survei yang dilakukan oleh Cindy Mutia Annur (2023), genre mobile game yang paling banyak disukai oleh masyarakat Indonesia adalah battle royale (31%) dan action/adventure (16%). Salah satu game battle royale yang sangat populer adalah PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG). PUBG Mobile berada di peringkat kedua game terpopuler dengan persentase 28%. Sebagian besar pemainnya adalah laki-laki (75%), berusia di bawah 35 tahun, dan belum menikah. Kelompok ini terdiri dari pelajar, mahasiswa, hingga pekerja, dengan latar belakang ekonomi menengah ke atas (Annur, 2023). Awalnya hanya tersedia



#### 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.

untuk PC, PUBG kini telah hadir di platform mobile untuk menjangkau lebih banyak pemain (Gunawan & Aziz, 2018).

Game ini memberikan pengalaman bermain yang seru dan kompetitif, menggabungkan strategi, kemampuan bertahan hidup, dan keterampilan menembak. PUBG Mobile telah diunduh oleh lebih dari 400 juta orang, dengan pengguna aktif harian mencapai 50 juta pada tahun 2019 (Rofiqi & Hindarto, 2020). Kepopuleran ini juga merambah kalangan remaja di berbagai daerah, termasuk di Desa Gunung Malelo.

Fenomena yang muncul dipenelitian ini adalah terjadinya perubahan pola interaksi sosial remaja yang memainkan game online, khususnya PUBG Mobile, di mana interaksi yang semula terjadi secara langsung di dunia nyata mulai beralih ke arah interaksi virtual di dalam game. Remaja kini lebih sering berkomunikasi dan bersosialisasi dengan sesama pemain melalui fitur obrolan dalam game atau media sosial terkait, ketimbang bertemu langsung dan berinteraksi di lingkungan sekitarnya.

Meskipun game online dapat memberikan manfaat hiburan dan keterampilan tertentu, namun penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan dampak terhadap aspek sosial remaja. Salah satu dampak yang muncul adalah menurunnya intensitas interaksi sosial secara langsung, baik dengan teman sebaya maupun dengan lingkungan sekitar. Remaja yang terlalu sering bermain game cenderung merasa lebih nyaman berkomunikasi melalui layar dibandingkan bertatap muka. Akibatnya, keterlibatan mereka dalam aktivitas sosial, seperti kegiatan sekolah atau kegiatan masyarakat, menjadi berkurang.

Pengaruh penggunaan game online terhadap interaksi sosial juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Leonardo dkk. (2022), berjudul *Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara kebiasaan bermain game online dengan penurunan interaksi sosial, dengan nilai Fhitung > Ftabel ( $24,893 > 4,085$ ), t hitung sebesar  $-4,989 (> 2,015)$ , dan signifikansi  $0,000 < 0,05$  (Wijaya et al., 2022). Hasil ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi frekuensi bermain game online, semakin rendah tingkat interaksi sosial remaja.

Peneliti telah melakukan prariset di Desa Gunung Malelo dengan menggunakan Website Mentimeter sebagai alat survei awal. Hasil prariset menunjukkan bahwa sebesar 84% remaja di desa tersebut memainkan game PUBG Mobile dan mengaku merasakan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial mereka, baik dalam interaksi dengan teman sebaya maupun keluarga. Sementara itu, 16% responden lainnya menyatakan tidak memainkan game tersebut atau tidak merasakan adanya pengaruh signifikan terhadap kehidupan sosial mereka. (Sumber: Prariset melalui Mentimeter, Agustus 2024).

**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.

Adapun indikator-indikator yang menunjukkan adanya pengaruh permainan game online PUBG Mobile terhadap kehidupan sosial remaja, Durasi Bermain Game, yaitu lama waktu yang dihabiskan remaja untuk bermain game dalam sehari. Waktu Sosial, yakni sejauh mana bermain game mengurangi waktu berinteraksi secara langsung dengan keluarga dan teman. Perubahan Pola Komunikasi, seperti kecenderungan lebih nyaman berkomunikasi secara daring dibandingkan tatap muka. Isolasi Sosial, yaitu perilaku menarik diri dari lingkungan sosial akibat terlalu fokus bermain game. Ketergantungan terhadap Game, ditunjukkan dengan adanya rasa tidak nyaman atau emosi negatif ketika tidak bermain game.

Dari hasil observasi di lapangan, peneliti melihat adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Seharusnya, para remaja dapat aktif dalam kegiatan sosial di lingkungan mereka, seperti gotong royong, kegiatan keagamaan, atau organisasi pemuda. Namun, masalah yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa mereka cenderung lebih fokus bermain game daripada berinteraksi secara nyata dengan orang lain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh game online PUBG Mobile terhadap interaksi sosial remaja. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat judul “Pengaruh Game Online Pubg Mobile Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Gunung Malelo”.

## **1.2 Penegasan Istilah**

Untuk memudahkan dan menghindari kesalahafahaman dalam memahami makna yang terdapat dalam judul, maka perlu dijelaskan istilah-istilah yang dipakai dalam penelitian ini. Adapun istilah-istilah berikut:

### **1.2.1 Pengaruh**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 849), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh dalam judul ini mengkaji sejauh mana keterlibatan remaja dalam bermain PUBG Mobile berdampak pada perilaku, frekuensi, kualitas, dan bentuk interaksi sosial mereka di kehidupan nyata.

### **1.2.2 Game Online**

Permainan daring (Bahasa Inggris: online game) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jejaring komputer. Jejaringan yang biasa digunakan adalah jejaring internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel.

#### 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.

### **1.2.3 PUBG Mobile**

Menurut website Wikipedia PUBG: Battlegrounds (sebelumnya dikenal sebagai PlayerUnknown's Battlegrounds) adalah sebuah permainan,battle royale, di mana 100 orang sekaligus dapat bermain secara daring. Pemenang dari permainan ini adalah individu atau tim yang dapat bertahan hingga akhir. Pemain bisa bermain sendirian (solo), tim dengan dua orang (duo), dan tim dengan empat orang (squad). Pemain bisa mengundang teman di daftar teman (friend list) untuk bergabung ke dalam permainan sebagai sebuah tim.

### **1.2.4 Interaksi Sosial**

Dalam website Social Sci Libre Texts, Interaksi Sosial adalah pertukaran sosial antara dua individu atau lebih. kelompok sosial: Kumpulan manusia atau hewan yang memiliki ciri-ciri tertentu, berinteraksi satu sama lain, menerima harapan dan kewajiban sebagai anggota kelompok, dan berbagi identitas yang sama.

### **1.2.5 Remaja**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Remaja adalah individu dalam masa transisi dari anak-anak menuju dewasa yang ditandai dengan perubahan fisik, emosional, dan psikologis.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Seberapa besar Pengaruh Game Online Pubg Mobile Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Gunung Malelo?

## **1.4 Batasan Masalah**

Peneliti memfokuskan penelitian ini pada remaja yang berumur 13-21 tahun yang terpengaruh oleh game Pubg Mobile yang berpengaruh pada Interaksi sosial remaja di Desa Gunung Malelo.

## **1.5 Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1.5.1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah Mengukur seberapa besar pengaruh game online PUBG Mobile terhadap interaksi sosial remaja di Desa Gunung Malelo.

### **1.5.2. Kegunaan Penelitian**

#### 1. Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan di bidang sosial, khususnya Ilmu Komunikasi, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya

#### 2. Kegunaan Praktis



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.

Penelitian ini berguna sebagai bukti pencapaian akademik dalam menyelesaikan studi pada Program Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau serta sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.I.Kom).

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan pada penelitian ini sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, penegasan istilah, batasan masalah, permasalahan, tujuan dan kegunaan penelitian, serta sistematika penelitian.

**BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menguraikan Teori, kajian terdahulu yang relevan dengan penelitian, definisi konsepsional dan operasionalisasi variabel, serta hipotesis.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, uji validitas data, serta teknik analisis data.

**BAB IV : GAMBARAN UMUM**

Bab ini berisikan tentang gambaran umum Game Online Pubg Mobile dan gambaran umum tempat penelitian yaitu Desa Gunung Malelo.

**BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memaparkan data yang menyangkut tentang Pengaruh Game Online Pubg Mobile Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Gunung Malelo. Selanjutnya menganalisis data tersebut.

**BAB VI : PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran.



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.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Terdahulu

Untuk mendukung permasalahan terhadap bahasan, penulis berusaha mengumpulkan berbagai penelitian terdahulu untuk dikaji, tentunya masih relevan terhadap masalah yang menjadi objek penelitian saat ini, yaitu :

1. Penelitian yang diteliti oleh Leonardo Dela Chrisma Wijaya, dkk. Berjudul **“Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja Sma/Smk Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga”**. Dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi sosial remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah causal comparative untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (X) kecanduan game online terhadap variabel terikat (Y) interaksi sosial. Penelitian ini memberikan wawasan yang berharga tentang dampak negatif kecanduan game online terhadap interaksi sosial siswa sekolah menengah. Temuan dari penelitian ini menyoroti perlunya intervensi yang ditargetkan dan program kesadaran untuk mengurangi dampak buruk dari bermain game online secara berlebihan terhadap perilaku sosial remaja. Selain itu, penelitian ini menekankan pentingnya peran orang tua dalam mengawasi dan membimbing aktivitas online remaja. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan analisis yang komprehensif tentang pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi sosial, dan membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut dan intervensi praktis dalam pengembangan remaja. **Persamaan** dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti pengaruh game online terhadap interaksi remaja, sedangkan perbedaannya adalah terdapat pada objek penelitian.(Wijaya et al., 2022)
2. Penelitian yang diteliti oleh Rollys Ardian Dwi Saputra. Berjudul **“Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren”**. Dimana penelitian ini memiliki 2 tujuan, pertama, untuk mengetahui bentuk interaksi sosial remaja yang kecanduan game online di Desa Singosaren. Kedua, untuk mengetahui dampak interaksi sosial pada remaja yang kecanduan game online di Desa Singosaren. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa meskipun remaja di Desa Singosaren memiliki upaya untuk menjaga hubungan sosial yang baik, kecanduan game online telah menyebabkan berbagai masalah dalam interaksi sosial mereka. Beberapa masalah yang dihadapi termasuk berkurangnya waktu untuk sosialisasi, hubungan yang



**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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- tegang dengan teman dan keluarga, serta dampak psikologis seperti keberanian untuk bertengkar dengan orang tua karena terpengaruh oleh konten kekerasan dalam game. Selain itu, penelitian ini mengidentifikasi dua bentuk interaksi sosial, yaitu asosiatif dan disosiatif, yang mencakup persaingan, kontradiksi, dan konflik. Semua ini berdampak pada hubungan sosial dan perilaku remaja secara keseluruhan. Penelitian tersebut juga menyoroti konsep kecanduan game online, di mana individu terlibat dalam aktivitas adiktif yang mengakibatkan pengabaian terhadap aspek penting kehidupan, seperti kesehatan fisik, kesejahteraan psikologis, kinerja akademis, dan aspek keuangan. Penelitian ini memberikan pemahaman mendalam tentang kompleksitas interaksi sosial remaja yang kecanduan game online, dengan menekankan dampak negatifnya pada kesejahteraan sosial, psikologis, dan akademis mereka. Hal ini juga menyoroti perlunya intervensi dan dukungan untuk mengatasi masalah ini dengan efektif. **Persamaan** dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti pengaruh game online terhadap interaksi remaja, sedangkan perbedaannya adalah terdapat pada objek penelitian.(Saputra, 2021)
3. Penelitian yang diteliti oleh Yosua Falentino Rompas, dkk. Berjudul **“Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi”**. Dimana penelitian ini bertujuan bagaimana Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kuantitatif yang bersifat sensus, yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh Game Online terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa di Fisip Unsrat Manado. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Game Online sangat memberi dampak baik dari segi dampak positif maupun Dampak Negatif. Melalui hasil penelitian ini disarankan agar setiap Mahasiswa dalam melakukan Interaksi Sosial melalui permainan Game Online kiranya dapat membagi waktu dalam melakukan permainan, karena dampak negatifnya bisa menurunkan hasil Prestasi Belajar Mahasiswa maupun dapat mempengaruhi bidang kesehatan, serta adanya pemborosan. **Persamaan** dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti pengaruh game online terhadap interaksi remaja, sedangkan perbedaannya adalah terdapat pada objek penelitian. (Rompas et al., 2023)
  4. Penelitian yang diteliti oleh Salsabilla Senja Safitri. Berjudul **“Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Univeristas Muhammadiyah Surakarta”**. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana interaksi sosial mahasiswa pecandu game online dengan



#### 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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- lingkungan sosial hubungannya akan menjadi kurang baik dan komunikasi secara langsung akan terganggu dan memahami bahwa tidak selalu game online mempunyai dampak negatif karena manusia mampu menciptakan kreatifitas dari temuan-temuan baru seperti permainan online atau bisa disebut game online. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yaitu penelitian yang mempelajari tentang fenomena yang terjadi. Hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh negatif dan positif game online dalam interaksi sosial yang mereka lakukan. Pengaruh negatif yaitu banyak menghabiskan waktunya dalam bermain game online akan menjauhkan mereka dengan kehidupan dunianya. Sedangkan pengaruh positif yaitu mampu berinteraksi dengan cara berkomunikasi dalam game online karena adanya keterjangkauan jarak untuk bertemu. Sehingga pentingnya interaksi sosial dengan membatasi dan mengatur pola yang baik dan menjadikan game online sebagai permainan yang mengisi waktu luang sehingga mahasiswa terhindar dari kecanduan game online. **Persamaan** dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti pengaruh game online terhadap interaksi remaja, sedangkan perbedaannya adalah terdapat pada objek penelitian. (Safitri, 2020)
5. Penelitian yang diteliti oleh Agung Romadon, dkk. Yang berjudul "**Pengaruh Game Online Berbasis Android Di Era Digital Terhadap Interaksi Sosial Remaja**". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online berbasis android di era digital terhadap interaksi sosial remaja. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah metode korelasional dengan pendekatan kuantitatif dan teknik analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y yaitu sebesar 45,7 % dengan tukat pengaruh berdasarkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  dan berdasarkan nilai t: diketahui nilai thitung = sehingga dapat disi=  $9,748 > t$  tabel = 1,980. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Variabel X (game online) berpengaruh terhadap variabel Y (interaksi sosial remaja). **Persamaan** dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti pengaruh game online terhadap interaksi remaja, sedangkan perbedaannya adalah terdapat pada objek penelitian. (Romadon et al., 2022)
  6. Penelitian yang diteliti oleh Annisa Maulida, dkk. Yang berjudul "**Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja**". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara empiris pengaruh intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial remaja. Jenis metode penelitian yang digunakan stratified random sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial pada remaja. Besar pengaruh variabel intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial adalah 0,256, dengan nilai p=0,000 ( $p < 0,05$ ). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial yaitu



**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.

dengan nilai korelasi yang tergolong sangat rendah yaitu 0,256,  $p=0,000$  ( $p < 0,05$ ). **Persamaan** dengan penelitian adalah sama-sama meneliti pengaruh game online terhadap interaksi sosial remaja, sedangkan perbedaannya terdapat pada objek penelitian. (Maulida et al., 2020)

7. Penelitian yang diteliti oleh Elisabeth Litania Nambut, dkk. yang berjudul **“Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa SMAN 4 Kupang”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang. Jenis metode penelitian yang digunakan pendekatan kuantitatif. Hasil Penelitian menyimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu 0,138 dan nilai T hitung  $<$  nilai T tabel yaitu sebesar  $-1,522 < 2,036$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial siswa kelas XII IPS di SMAN 4 Kupang. **Persamaan** dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti pengaruh game terhadap interaksi sosial remaja dan perbedaannya terletak pada objek penelitian. (Litania et al., 2022)
8. Penelitian yang diteliti oleh Siti Fatimah, dkk. yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uinsu”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa ilmu komunikasi uinsu stambuk 2018. Jenis metode penelitian yang digunakan metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian bahwa tidak ada pengaruh penggunaan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa ilmu komunikasi uinsu stambuk 2018. **Persamaan** dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti pengaruh game terhadap interaksi sosial remaja dan perbedaannya terletak pada objek penelitian. (Siti Fatmah, Muhammad Husni Ritonga, 2022)
9. Penelitian yang diteliti oleh Sheni Ratna Amelia, dkk. yang berjudul **“Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja Kampung Cipayung (Studi Kasus Kampung Cipayung RT05/05 Kelurahan Tengah Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor)”**. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap interaksi sosial remaja Kampung Cipayung (studi kasus Kampung Cipayung RT05/RW05). Jenis metode penelitian yang digunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode korelasional. Hasil penelitian peneliti menemukan bahwa terdapat pengaruh negatif antara game online terhadap interaksi sosial remaja Kampung Cipayung. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji korelasi Product Moment

**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.

Person dengan hasil nilai  $p < 0,05$  Ha diterima Ho ditolak Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online mempengaruhi interaksi sosial pada remaja dikampung Cipayung. peneliti menemukan bahwa terdapat pengaruh negatif antara game online terhadap interaksi sosial remaja Kampung Cipayung. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji korelasi Product Moment Person dengan hasil nilai  $p < 0,05$  Ha diterima Ho ditolak Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online mempengaruhi interaksi sosial pada remaja dikampung Cipayung. **Persamaan** dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh game terhadap interaksi sosial remaja perbedaannya terletak pada objek penelitian.(Amelia et al., 2023)

10. Penelitian yang diteliti oleh Fira Sayyidatina Fatimah. Yang berjudul **“Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Komunitas Anbu Project”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi sosial di komunitas anbu project. Jenis metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian bahwa kecanduan Game Online ternyata mampu memberikan pengaruh positif terhadap Interaksi Sosial. Tingkat kecanduan yang semakin tinggi sangat berpengaruh dalam pola interaksi anggota, hal ini selaras dengan anggota yang cenderung merasa nyaman di dalam ruangan dengan main game daripada harus explore keluar maupun liburan. **Persamaan** dengan penelitian ini sama-sama meneliti tentang pengaruh game terhadap interaksi sosial remaja, perbedaannya terletak pada objek penelitian.(Fatimah, 2022)

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1. Dependency Theory (Teori Ketergantungan)

Teori ketergantungan dikembangkan oleh Sandra Ball Rokeach dan Melvin L. DeFleur (1976), mereka memfokuskan perhatiannya pada kondisi struktural suatu masyarakat yang mengatur kecendrungan terjadinya suatu efek media massa. Teori ini pada dasarnya merupakan suatu pendekatan struktur sosial yang berangkat dari gagasan mengenai suatu sifat masyarakat modern (masyarakat massa), di mana media massa dapat dianggap sebagai sistem informasi yang memiliki peran penting dalam proses pemeliharaan, perubahan, dan konflik pada tataran masyarakat, kelompok atau individu dalam aktivitas sosial. Teori ketergantungan berasumsi bahwa semakin seseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut, sehingga media akan semakin memiliki pengaruh kepada orang tersebut.



#### 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.

Melvin DeFleur dan Sandra Ball Rokeach (1975; 261-263) memberikan penjelasan yang lebih utuh kedalam beberapa pernyataan :

#### **1. Struktur Sosial dan Peran Media Game**

Perkembangan teknologi mengubah struktur sosial, di mana game online seperti PUBG Mobile mulai menggantikan fungsi interaksi sosial langsung. Remaja di Desa Gunung Malelo menggunakanannya tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana komunikasi dan interaksi virtual.

#### **2. Ketergantungan terhadap Game Online**

Remaja yang sering bermain PUBG Mobile cenderung bergantung pada game ini untuk hiburan, pelarian, dan bersosialisasi. Semakin sering dimainkan, semakin besar pula pengaruhnya terhadap pola interaksi mereka.

#### **3. Efek pada Interaksi Sosial**

Ketergantungan ini menyebabkan remaja lebih aktif berinteraksi di dunia virtual daripada di dunia nyata. Media memberi pengaruh besar saat menjadi sumber utama pemenuhan kebutuhan sosial dan emosional.

#### **4. Pengaruh Kontekstual**

Di Desa Gunung Malelo, di mana interaksi sosial penting, tingginya ketergantungan pada game memicu pergeseran interaksi ke dunia digital, mengurangi partisipasi remaja dalam kegiatan sosial masyarakat.

Di Desa Gunung Malelo, remaja sering terpaku pada media sosial dan game daring seperti PUBG Mobile. Teori ketergantungan ini mengatakan bahwa semakin banyak remaja bergantung pada media semacam itu, semakin besar pengaruhnya pada cara mereka berinteraksi sosial. Mereka yang sering bermain PUBG Mobile mungkin merasa tertarik pada permainan tersebut dan menghabiskan lebih banyak waktu di sana dari pada berbicara dengan teman atau keluarga secara langsung. Hal ini bisa membuat mereka kurang aktif secara sosial dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kebiasaan bermain game bisa mempengaruhi cara mereka berkomunikasi dan bersosialisasi. Jadi, di Desa Gunung Malelo, bergantung pada PUBG Mobile bisa berdampak besar pada cara remaja berinteraksi satu sama lain.

**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.

**2.2.2. Game Online****1. Pengertian Game Online**

Game online merupakan bentuk permainan digital yang dimainkan melalui koneksi internet, baik melalui komputer pribadi, konsol permainan, maupun perangkat seluler. Menurut Krista Surbakti (2017: 30–31), game online adalah permainan video yang memungkinkan pemain untuk terhubung, berinteraksi, dan bersaing dengan pemain lain di seluruh dunia. Game ini memiliki fleksibilitas dalam hal platform, dan tersedia dalam berbagai genre seperti pertempuran (battle royale), strategi, petualangan, dan simulasi, yang masing-masing menawarkan pengalaman bermain yang unik.

Salah satu ciri utama game online adalah fitur multiplayer, yang memungkinkan pemain untuk bermain secara langsung bersama atau melawan pemain lain. Dalam fitur ini biasanya disediakan chat teks dan voice chat, sehingga para pemain dapat berkoordinasi, berbagi strategi, hingga bersosialisasi selama permainan berlangsung. Selain itu, terdapat pula papan peringkat (leaderboard), event atau turnamen khusus, dan konten tambahan berkala yang meningkatkan daya tarik serta interaktivitas permainan.

Game online juga memiliki komunitas aktif, di mana pemain dapat bergabung dalam tim, berdiskusi melalui forum, bahkan melakukan streaming permainan melalui platform seperti Twitch atau YouTube. Aspek-aspek ini menjadikan game online tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana sosial dan ekspresi diri bagi penggunanya, khususnya remaja.

Namun demikian, penggunaan game online yang berlebihan dapat memberikan pengaruh negatif, seperti gangguan terhadap aktivitas harian, menurunnya fokus belajar, dan terbatasnya interaksi sosial secara langsung. Selain itu, pemain juga berisiko terpapar konten atau interaksi yang tidak sehat di dalam komunitas game. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran dan pengendalian diri dalam bermain, agar aktivitas tersebut tidak berdampak buruk pada kehidupan sosial maupun psikologis pengguna.

**2. Perkembangan Game Online**

Sebuah produk dikatakan sebagai video game jika memiliki sinyal video yang ditransmisikan ke sebuah CRT (cathode ray tube) yang menghasilkan gambar di layar. Namun, seiring waktu, definisi video game telah berkembang untuk mencakup teknologi yang lebih luas. Sekarang, video game mencakup perangkat keras dengan sirkuit

**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.

elektronik yang menggabungkan elemen interaktif. Perkembangan game dimulai pada tahun 1950-an di Universitas Manchester, Universitas Cambridge, Universitas Pennsylvania, dan Universitas Princeton(Wahid & Fauzan, 2021).

Sejak berkembang di awal tahun 1950-an, salah satu contohnya adalah simulasi penelitian ilmiah oleh Willy Higinbotham yang membuat game mirip tenis meja (ping pong). Game ini kemudian mulai populer di masyarakat pada tahun 1970-an dan 1980-an, ketika game konsol dan game arcade mulai muncul. Video game telah menjadi sangat populer dan bahkan menjadi bagian dari budaya modern(Caesar, 2015). Di sinilah video game pertama kali muncul sebagai bentuk hiburan. Pada awalnya, video game dibagi menjadi tiga kategori: program pelatihan dan pengajaran, program penelitian, dan program demonstrasi untuk menghibur masyarakat.

Menurut laporan Newzoo (Global Games Market Report) pada tahun 2018, jumlah pengguna game online di dunia mencapai 2,3 miliar orang. Di kawasan Asia Pasifik, terdapat 1,2 miliar pengguna game online, yang merupakan 50% dari total pengguna game online di dunia(Atikah et al., 2024). Maka Sejak tahun 2018 hingga sekarang, perkembangan game ini menjadi semakin pesat. Kita bisa dengan mudah bermain game di smartphone dengan kualitas resolusi yang sangat baik dan kemampuan untuk bermain bersama orang yang berada jauh dari kita.

### **2.2.3. PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile**

PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) adalah permainan online dengan tema pertempuran royale, di mana hingga 100 pemain dapat bermain secara daring bersama-sama. Dalam permainan ini, pemain dapat bermain sendirian, dalam tim berdua, atau dalam tim berempat, serta dapat mengundang teman untuk bergabung dalam permainan sebagai tim. Permainan ini telah menjadi sangat populer, dengan lebih dari 50 juta pengguna Android di seluruh dunia. Untuk memainkan PUBG di ponsel pintar, disarankan memiliki spesifikasi minimal 2GB RAM dan 16GB ruang penyimpanan (versi lite), namun disarankan memiliki 4GB RAM dan 64GB ruang penyimpanan atau lebih (versi asli). LightSpeed & Quantum Studio, yang merupakan divisi dari Tencent Games, bertanggung jawab atas pengembangan versi Android dan iOS dari permainan ini (Fitria, 2013).

Game PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) ini dipublikasi di Microsoft Windows pada tanggal 20 Desember 2017, Android dan Ios pada tanggal 09 Maret 2018 dan dipublis di Xbox One pada tanggal 4 September



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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2018. Game ini memiliki genre Battle Royale dan juga memiliki berbagai jenis bahasa yang bisa digunakan seperti Arab, Catalonia, Inggris, Jepang, Jerman, Korea, Polandia, Portugis, Prancis, Rusia, Spanyol, Thailand, Tionghoa, Turki, Uzbek dan juga tersedia dalam bahasa Indonesia. Konsep dan desain game ini diciptakan dan dikembangkan oleh Brendan Greene, Greene merupakan pria yang berkebangsaan Irlandia (Fitria, 2013). Pubg Corporation adalah nama organisasi yang membuat game pubg tersebut yang terletak di Korea Selatan.

Kesimpulannya ketika membahas tentang pengalaman bermain game, terdapat indikator yang termasuk dalam karakteristik penggunaan game online. (Manita et al., 2023) seperti :

1. Durasi Bermain Game : Tingkat intensitas dan frekuensi keterlibatan individu dalam aktivitas bermain game dalam kurun waktu tertentu.
2. Game sebagai Media Sosial : Fungsi game online sebagai wadah interaksi sosial virtual yang memungkinkan terjadinya komunikasi dan pembentukan relasi antar pemain.
3. Kepercayaan Diri di Dunia Virtual : Tingkat keyakinan individu terhadap kemampuan dan citra dirinya dalam konteks interaksi sosial berbasis dunia maya.
4. Pengaruh Lingkungan Sosial : Dampak dari interaksi sosial dengan lingkungan sekitar, seperti teman sebaya dan keluarga, terhadap perilaku bermain game individu.
5. Pergeseran Cara Komunikasi : Transformasi dalam pola dan media komunikasi interpersonal yang dipengaruhi oleh keterlibatan dalam platform game digital.

#### **2.2.4. Interaksi Sosial**

##### **1. Pengertian Interaksi Sosial**

Syarbaini (2002: 27) mengatakan bahwa interaksi sosial adalah keterkaitan yang saling mempengaruhi yang terlihat dalam kehidupan sosial bersama. Syarbani menjelaskan bagaimana orang berhubungan dan mempengaruhi satu sama yang lainnya dalam kehidupan sehari-hari (Faishal et al., 2014).

Menurut Walgito (2002: 58), interaksi sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor dasar, a) kecenderungan untuk meniru, b) pengaruh pikiran atau saran dari orang lain, c) kemampuan untuk mengidentifikasi diri dengan orang lain, dan d) perasaan simpati atau empati terhadap orang lain. Interaksi sosial berarti dipengaruhi oleh

**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.

beberapa faktor dasar yang melibatkan perilaku, pikiran, dan perasaan seseorang terhadap orang lain.

Penelitian ini memfokuskan kajiannya pada pengaruh penggunaan game online terhadap berbagai aspek interaksi sosial pada kalangan remaja. Dimensi interaksi sosial yang dianalisis mencakup frekuensi dan kualitas komunikasi tatap muka, yang merujuk pada intensitas serta efektivitas remaja dalam melakukan interaksi langsung dengan individu di lingkungan sekitarnya.

Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi adanya pergeseran pola interaksi dari ruang nyata ke ruang virtual, yang menunjukkan kecenderungan remaja untuk lebih aktif membangun hubungan sosial melalui media permainan daring dibandingkan melalui pertemuan fisik secara langsung.

Aspek lainnya meliputi gaya komunikasi dan perilaku sosial dalam pergaulan, yaitu perubahan dalam cara berkomunikasi, bersikap, dan berinteraksi sosial yang dipengaruhi oleh intensitas keterlibatan dalam game online.

Penelitian ini juga meninjau bentuk koneksi sosial yang terbentuk melalui aktivitas bermain game, yakni relasi sosial dan komunitas yang muncul sebagai hasil dari interaksi antar pemain di dalam lingkungan virtual.

Kemudian bentuk ekspresi sosial yang muncul dalam konteks permainan daring, seperti kemampuan remaja dalam mengekspresikan emosi, menunjukkan empati, serta menjalin kerja sama dalam dinamika interaksi antar pemain.

## **2. Ciri-ciri Interaksi Sosial**

Menurut Munawir (2002), interaksi sosial dalam masyarakat memiliki beberapa ciri khas (Malentika et al., 2018), yaitu:

- 1) Dilakukan oleh dua orang atau lebih.  
Kegiatan ini dilakukan oleh minimal dua orang atau lebih. Artinya, ada interaksi antara setidaknya dua individu yang terlibat dalam aktivitas ini.
- 2) Melibatkan hubungan saling memengaruhi antara pelaku.  
Ini berarti bahwa tindakan yang dilakukan oleh satu pihak dapat memengaruhi tindakan atau perilaku pihak lainnya, dan sebaliknya.
- 3) Dimulai dengan kontak sosial, baik secara langsung.

**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.

Kegiatan ini biasanya dimulai dengan kontak sosial, baik secara langsung maupun tidak langsung. Misalnya, percakapan, pertemuan, atau interaksi langsung antara individu yang terlibat.

- 4) Dilakukan dengan maksud dan tujuan yang jelas.

Artinya, aktivitas ini tidak dilakukan secara kebetulan atau tanpa alasan, tetapi ada niat atau tujuan tertentu yang ingin dicapai oleh pelaku saat terlibat dalam interaksi sosial tersebut.

### **3. Faktor terjadinya Interaksi Sosial**

Menurut (Muhammad et al., 2024) interaksi sosial remaja terjadi dalam berbagai situasi yang dipengaruhi oleh apa yang menarik minat mereka :

1. Pergeseran Aktivitas Sosial : Perubahan pola keterlibatan individu dalam aktivitas sosial di dunia nyata sebagai dampak dari penggunaan game online.
2. Perubahan Perilaku Sosial : Perubahan dalam sikap dan tindakan sosial individu yang muncul akibat intensitas bermain game yang tinggi.
3. Kepedulian Sosial melalui Game : Ekspresi empati, solidaritas, dan perhatian sosial yang ditunjukkan individu dalam konteks permainan digital.
4. Koneksi Sosial Sesama Gamer : Pembentukan dan pemeliharaan hubungan sosial antar individu yang terjadi melalui interaksi dalam komunitas game.
5. Ekspresi Sosial saat Bermain : Bentuk manifestasi emosi dan sikap sosial yang ditampilkan individu selama terlibat dalam aktivitas bermain game.

#### **2.2.5. Remaja**

##### **1. Pengertian Remaja**

Elizabeth B. Hurlock (2003:206) menyatakan bahwa istilah "*adolescence*" atau "*remaja*" berasal dari bahasa Latin, yaitu "*adolescere*", yang berarti "tumbuh" atau "tumbuh menjadi dewasa". Bangsa zaman purbakala memandang masa puber dan remaja sebagai bagian tak terpisahkan dari rentang kehidupan lainnya. Mereka menganggap anak sudah dewasa ketika mereka mampu untuk melakukan reproduksi (Khadijah, 2019). Monks (2008) juga menyatakan bahwa remaja adalah periode peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa. Pada fase ini, cara berpikir remaja masih terbatas

**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.

pada pemikiran konkret karena sedang mengalami proses pendewasaan. Sedangkan menurut (WHO) seseorang bisa dikatakan remaja setelah berada dalam rentang usia 10-18 tahun (Amdadi et al., 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa masa remaja adalah masa di antara anak-anak dan dewasa. sebenarnya rentang usia remaja ini bervariasi tergantung tujuan penggunaannya, didalam penelitian ini usia yang dikatakan remaja berada dalam rentang 13 hingga 21 tahun karena pada massa ini anak remaja sudah banyak yang terpengaruh oleh kecanggihan teknologi termasuk pengaruh penggunaan gadget. Pada masa ini mereka mengalami banyak perubahan, termasuk fisik, emosional, dan sosial. Masa ini adalah waktu di mana mereka mulai mencari identitas dan menghadapi tekanan dari teman sebaya dan keluarga. Pada masa ini remaja seharusnya sudah bisa membedakan mana yang baik untuk dilakukan dan mana yang buruk untuk dihindari.

## **2. Tahap Perkembangan Remaja**

Terdapat tiga tahap perkembangan remaja dalam proses menuju kedewasaan: remaja awal (dari usia 10 hingga 13 tahun), remaja tengah (dari usia 14 hingga 17 tahun), dan remaja akhir (dari usia 18 hingga 21 tahun) (Hamidah & Rizal, 2022).

- 1) Remaja Awal: Ini adalah saat di mana tubuh mulai berubah secara fisik dan emosional. Mereka mulai memahami perasaan dan perubahan dalam diri mereka.
- 2) Remaja Tengah: Pada tahap ini, remaja mencari tahu siapa mereka sebenarnya dan bagaimana mereka ingin dilihat oleh orang lain. Mereka juga mulai memperluas teman dan pengalaman sosial mereka.
- 3) Remaja Akhir: Ini adalah waktu di mana remaja mulai membuat keputusan besar tentang pendidikan, karier, dan kehidupan mereka. Mereka juga mengalami lebih banyak kemandirian dan tanggung jawab.

## **2.3 Konsep Operasional**

Mengevaluasi pengaruh game online Pubg Mobile terhadap interaksi sosial remaja di Desa Gunung Malelo adalah mencari pemahaman mendalam tentang bagaimana game tersebut memengaruhi cara remaja berinteraksi satu sama lain di lingkungan mereka. Konsep operasional yang digunakan dapat mencakup beberapa aspek :

**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. Durasi Bermain Game : Tingkat intensitas dan frekuensi keterlibatan individu dalam aktivitas bermain game dalam kurun waktu tertentu.
2. Game sebagai Media Sosial : Fungsi game online sebagai wadah interaksi sosial virtual yang memungkinkan terjadinya komunikasi dan pembentukan relasi antar pemain.
3. Kepercayaan Diri di Dunia Virtual : Tingkat keyakinan individu terhadap kemampuan dan citra dirinya dalam konteks interaksi sosial berbasis dunia maya.
4. Pengaruh Lingkungan Sosial : Dampak dari interaksi sosial dengan lingkungan sekitar, seperti teman sebaya dan keluarga, terhadap perilaku bermain game individu.
5. Pergeseran Cara Komunikasi : Transformasi dalam pola dan media komunikasi interpersonal yang dipengaruhi oleh keterlibatan dalam platform game digital.
6. Pergeseran Aktivitas Sosial : Perubahan pola keterlibatan individu dalam aktivitas sosial di dunia nyata sebagai dampak dari penggunaan game online.
7. Perubahan Perilaku Sosial : Perubahan dalam sikap dan tindakan sosial individu yang muncul akibat intensitas bermain game yang tinggi.
8. Kepedulian Sosial melalui Game : Ekspresi empati, solidaritas, dan perhatian sosial yang ditunjukkan individu dalam konteks permainan digital.
9. Koneksi Sosial Sesama Gamer : Pembentukan dan pemeliharaan hubungan sosial antar individu yang terjadi melalui interaksi dalam komunitas game.
10. Ekspresi Sosial saat Bermain : Bentuk manifestasi emosi dan sikap sosial yang ditampilkan individu selama terlibat dalam aktivitas bermain game.

Dengan menggunakan konsep operasional ini, peneliti dapat memahami secara lebih baik bagaimana pengaruh media sosial game online pubg mobile mempengaruhi interaksi sosial remaja di Desa Gunung Malelo.

**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.

**2.4 Operasional Variabel****Tabel 2. 1****Operasional Variabel**

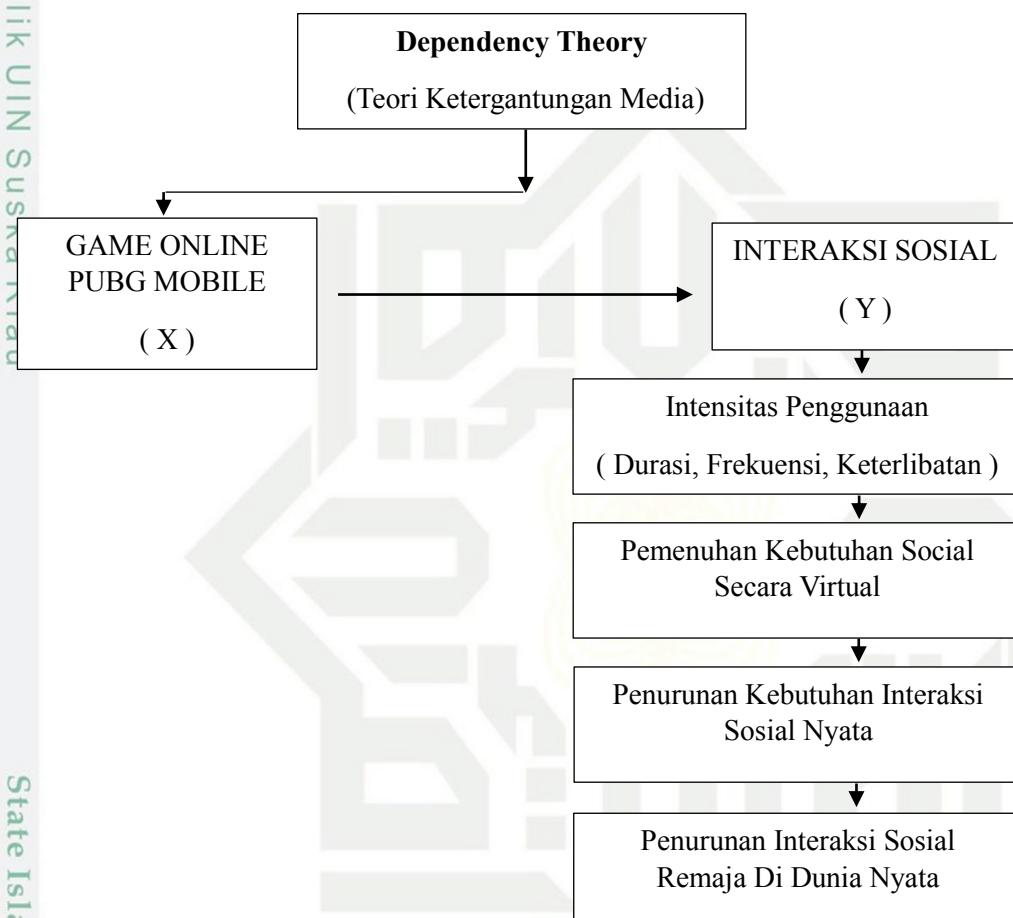
<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>
(X) <b>Game Online Pubg Mobile</b>	Durasi Bermain Game	Intensitas waktu harian
	Pergeseran Aktivitas Sosial	Waktu sosial tergeser oleh game
	Pergeseran Cara Komunikasi	Komunikasi lebih dominan lewat game
	Game sebagai Media Sosial	Hubungan sosial melalui game
	Pengaruh Lingkungan Sosial	Tekanan atau pengaruh teman dalam bermain
(Y) <b>Interaksi Sosial</b>	Kepercayaan Diri di Dunia Virtual	Percaya diri saat online dan nyata
	Perubahan Perilaku Sosial	Gaya bicara atau interaksi terpengaruh game
	Kepedulian Sosial melalui Game	Saling membantu dan peduli sesama
	Koneksi Sosial Sesama Gamer	Relasi dan jaringan sosial terbentuk
	Ekspresi Sosial saat Bermain	Emosi dan interaksi saat bermain

**UIN SUSKA RIAU**

## 2.5 Kerangka Pemikiran

Menurut Widayat dan Amirullah (2002), kerangka berpikir, memberikan penjelasan awal terhadap fenomena yang menjadi fokus penelitian(Syahputri et al, 2023).

Adapun kerangka pemikiran yang digunakan peneliti sebagai berikut :



Dependency Theory (Teori Ketergantungan Media) menjadi dasar teoritis yang menjelaskan bahwa semakin tinggi ketergantungan seseorang terhadap media (dalam hal ini game online PUBG Mobile), maka semakin besar pula dampaknya terhadap perilaku dan interaksi sosial.

**Variabel X** : Game Online PUBG Mobile, sebagai media yang digunakan secara intens oleh remaja.

**Variabel Y** : Interaksi Sosial, yaitu bentuk hubungan sosial remaja di dunia nyata yang dipengaruhi oleh penggunaan game.

**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.

**Proses Pengaruh :**

Intensitas Penggunaan (dilihat dari durasi, frekuensi, dan keterlibatan emosional saat bermain game).

Pemenuhan Kebutuhan Sosial secara Virtual, sehingga interaksi langsung dianggap kurang perlu.

Penurunan Kebutuhan Interaksi Sosial Nyata, karena kebutuhan sudah tercukupi di dunia virtual.

Penurunan Interaksi Sosial Remaja di Dunia Nyata, yang berdampak pada hubungan dengan keluarga, teman, dan masyarakat.

## 2.6 Hipotesis

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Hipotesis Nol ( $H_0$ ) dan Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ), dengan kedua Hipotesis tersebut antara lain(Zaki & Saiman, 2021):

1.  $H_0$  : Tidak adanya Pengaruh Game Online Pubg Mobile Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Gunung Malelo
2.  $H_a$  : Adanya Pengaruh Game Online Pubg Mobile Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Gunung Malelo.

Pada hipotesis kali ini akan muncul jika terbukti jika hipotesis nol ditolak. Hipotesis ini juga menyatakan adanya keterikat antara variabel (X) dan (Y) yang diteliti, dengan Hipotesis alternatifnya ( $H_a$ ) yaitu adanya hubungan antara Game Online Pubg Mobile dengan Interaksi Sosial Remaja Di Desa Gunung Malelo.

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 III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Metodelogi yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode korelatif dimana variabel X nya adalah Game Online Pubg Mobile dan variabel Y nya adalah Interaksi Sosial . Sugiyono (2017: 7) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme. Ini dianggap sebagai metode ilmiah atau saintifik karena mematuhi prinsip-prinsip ilmiah yang konkret atau berbasis pada pengalaman empiris, objektif, dapat diukur, rasional, dan terorganisir secara sistematis. Tujuan dari metode kuantitatif adalah untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, yang kemudian digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu. Pendekatan ini melibatkan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif atau statistik. Dengan kata lain, penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk menguji asumsi atau hipotesis dengan menggunakan data yang dapat diukur secara numerik dan prosedur analisis yang terstruktur (Aulia & Yulianti, 2019).

#### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Desa Gunung Malelo, Kabupaten Kampar, Kecamatan Koto Kampar Hulu. Dengan waktu penelitian diperkirakan dimulai pada bulan Agustus 2024 hingga selesai.

#### 3.3 Populasi dan Sampel

##### 3.3.2 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan relevan dengan tujuan penelitian. Populasi dapat berupa individu, kelompok, peristiwa, atau benda yang dapat diukur atau dihitung, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Menurut definisinya, populasi adalah total dari nilai atau karakteristik tertentu dari semua objek yang akan diteliti, yang sifatnya jelas dan lengkap.

Dalam setiap penelitian, populasi harus diidentifikasi secara tegas, mencakup ukuran jumlah anggota serta wilayah atau konteks penelitian yang dimaksud. Penetapan populasi ini penting untuk menentukan ukuran sampel yang akan digunakan dan membatasi cakupan generalisasi hasil penelitian. Dengan kata lain, populasi memberikan arah bagi peneliti dalam menentukan siapa yang akan menjadi responden dan bagaimana hasil penelitian dapat diberlakukan.



#### 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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Dalam beberapa kasus, penelitian dapat dilakukan terhadap seluruh anggota populasi, yang dikenal dengan istilah sensus atau sampel total. Pendekatan ini umumnya dilakukan ketika jumlah populasi relatif kecil sehingga memungkinkan seluruh anggota dijadikan responden. Namun, ketika jumlah populasi terlalu besar, peneliti akan menggunakan teknik pengambilan sampel untuk mewakili keseluruhan populasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampling non-probabilitas (non-probability sampling), yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih. Teknik ini digunakan karena penentuan sampel dilakukan berdasarkan kriteria atau pertimbangan tertentu yang ditetapkan oleh peneliti, bukan secara acak. Non-probabilitas sampling sangat sesuai digunakan dalam penelitian yang tujuannya bersifat eksploratif dan terfokus pada karakteristik subjek yang relevan, seperti dalam penelitian ini yang mengkaji remaja pengguna game PUBG Mobile di Desa Gunung Malelo. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang berumur 13-21 tahun berjumlah 165 orang.

### 3.3.2 Sampel

Dalam penelitian ini, peneliti mempersempit populasi yang berjumlah total sebanyak 165 orang, menjadi 48 orang remaja sebagai sampel, dengan menggunakan teknik sampling non-probabilitas jenis purposive, tanpa menggunakan rumus Slovin.

Alasan peneliti memilih sampel secara purposive dilakukan karena tidak semua anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dijadikan responden, melainkan dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan fokus penelitian. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk memilih individu yang dianggap paling relevan.

Menurut Sugiyono (2017) Purposive sampling digunakan apabila peneliti memiliki pertimbangan atau kriteria tertentu dalam memilih subjek penelitian, seperti subjek yang dinilai paling tahu atau paling terlibat dalam permasalahan yang diteliti. Hal ini juga senada dikemukakan oleh Arikunto (2010), bahwa jika jumlah populasi relatif besar dan tidak memungkinkan untuk diteliti semua, maka peneliti dapat mengambil sebagian yang dianggap mewakili, sesuai dengan tujuan dan karakteristik penelitian.

Dengan demikian, penentuan sampel sebanyak 48 orang ini bukan berdasarkan rumus perhitungan statistik, melainkan didasarkan pada pertimbangan ilmiah dan kebutuhan data yang relevan, agar penelitian tetap fokus, efisien, dan tepat sasaran.

Dengan demikian, pemilihan sampel dilakukan secara terarah (purposive), bukan berdasarkan distribusi acak atau hitungan probabilistik

**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.

murni. Pemilihan responden dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan peneliti, yaitu:

1. Remaja berusia 13–21 tahun
2. Pernah memainkan game PUBG Mobile
3. Berdomisili di Desa Gunung Malelo.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Yang di maksud dengan teknik pengumpulan data adalah cara atau teknik yang di gunakan peneliti untuk mendapatkan data atau informasi yang dapat di pertanggung jawabkan kebenarannya sesuai dengan kenyataan. Dalam hal ini metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **3.4.1 Metode Kuesioner (Angket)**

Keusioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada remaja Desa Gunung Malelo untuk dijawab. Keusioner merupakan teknik pengumpulan data yang efesien bila peneliti tahu dengan variabel yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Skala ini berinterasi 1-5 yang mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

**Tabel 3. 1**  
**Skala Likert**

No	Pilihan dan Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-Ragu	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

### **3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas**

#### **3.5.1 Definisi Uji Validitas**

Uji validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrumen dalam mengukur apa yang ingin diukur. Menurut Sugiyono (2012:348), uji validitas dilakukan untuk menunjukkan tingkat akurasi data yang dikumpulkan oleh peneliti(Angioni et al., 2021). Dikarenakan dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner dalam pengumpulan data, maka kuesioner yang

**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.

disusun harus dapat mengukur apa yang diukur, dan untuk memastikan itu sebelum instrumen penelitian itu digunakan perlu terlebih dahulu diuji validitasnya.

Untuk melakukan uji validitas menggunakan program SPSS versi 26, teknik yang sering digunakan oleh para peneliti adalah korelasi Bivariate Pearson (Produk Momen Pearson). Analisis ini dilakukan dengan mengkorelasikan skor masing-masing item dengan skor total. Skor total ini merupakan hasil penjumlahan dari keseluruhan item. Item-item pertanyaan yang memiliki korelasi signifikan dengan skor total menunjukkan bahwa item-item tersebut mampu mendukung pengungkapan konsep yang ingin diukur, sehingga dinyatakan valid. Jika nilai  $r$  hitung  $\geq r$  tabel (uji dua sisi dengan signifikansi 0,05), maka instrumen atau item-item pertanyaan tersebut berkorelasi signifikan terhadap skor total dan dinyatakan valid. Adapun rumusnya sebagai berikut:

**Rumus Korelasi Product Moment :**

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

**Keterangan :**

- $r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
- $\sum xy$  : Jumlah perkalian antara variabel X dan Y
- $\sum X^2$  : Jumlah dari kuadrat nilai X
- $\sum Y^2$  : Jumlah dari kuadrat nilai Y
- $(\sum X)^2$  : Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan
- $(\sum Y)^2$  : Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

**3.5.2 Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas adalah untuk mengetahui konsisten alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Menurut Sumadi Suryabrata (2004:28) Reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya. Hasil pengukuran harus reliabel, artinya harus konsisten dan stabil (Sanaky, 2021). Bila alat ukur itu sudah dinyatakan valid, maka alat ukur tersebut harus diuji pula reliabilitasnya. Dalam penelitian pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach karena instrumen dalam penelitian ini berbentuk angka dan skala bertingkat. Alpha Cronbach membantu mengevaluasi apakah berbagai pertanyaan dalam

**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.

**Rumus Alpha Cronbach :**

$$\alpha = \left( \frac{n}{n - 1} \right) \left( \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

**Keterangan :**

- $\alpha$  : Nilai Reliabilitas  
 $n$  : Jumlah Item pertanyaan yang diuji  
 $\sum \sigma_t^2$  : Jumlah skor varian dari setiap item  
 $\sigma_t^2$  : Varian total dari skor (jumlah dari semua varians item)

**3.6 Teknik Analisis Data**

Menurut Noeng Muhamad (1998: 104) analisis data merupakan usaha sistematis untuk mengumpulkan dan merangkum informasi dari hasil observasi, wawancara, dan sumber lainnya guna mendalaminya dan menghasilkan pemahaman yang lebih baik tentang subjek yang diteliti(Rijali, 2018). Hasil analisis ini kemudian disajikan sebagai temuan yang dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

Menurut Kerlinger (1995) Analisis data memiliki dua tujuan utama: pertama, untuk merangkum dan menjelaskan data, dan kedua, untuk membuat kesimpulan dari data yang dapat diberlakukan pada populasi dari mana sampel tersebut diambil(Murjani, 2022).

Dalam penelitian kuantitatif, ada beberapa metode untuk menganalisis data. Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan analisis regresi linier sederhana dan analisis koefisien determinasi (R square) sebagai metode analisis data. Analisis regresi adalah cara untuk memahami bagaimana satu variabel dipengaruhi oleh variabel lain. Ini seperti mencari tahu bagaimana perubahan pada satu variabel (variabel bebas) dapat mempengaruhi atau memprediksi perubahan pada variabel lain (variabel terikat). Dengan menggunakan analisis regresi, peneliti mencoba memahami hubungan antara variabel-variabel tersebut dengan cara yang lebih terukur dan terperinci. Analisis regresi adalah alat statistik yang membantu peneliti memahami hubungan sebab akibat antara dua atau lebih

**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.

variabel, memungkinkan mereka untuk membuat model matematis yang menjelaskan hubungan fungsional antara variabel-variabel tersebut.

Tujuan analisis regresi adalah untuk menemukan pola hubungan antara dua variabel, X dan Y, serta mengevaluasi seberapa besar perubahan pada variabel X mempengaruhi variabel Y. Dengan analisis regresi, peneliti dapat memprediksi nilai Y jika nilai X diketahui(Yuniarti & Hartati, 2021).

### **3.6.1 Analisis Regresi Linier Sederhana**

Peneliti menggunakan rumus analisis regresi sederhana untuk menemukan hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas atau untuk memprediksi pengaruh variabel terikat terhadap variabel bebas.

**Rumus :**

$$Y = a + bx$$

**Keterangan :**

**Y** = Variabel Dependen (Variabel terikat yang dipengaruhi)

**X** = Variabel Independent (Variabel bebas yang mempengaruhi)

**a** = Konstanta Interpensi

**b** = Koefisien Regresi, yaitu angka peningkatan atau penurunan variabel dependen (X) yang didasarkan pada variabel independen (Y)

### **3.2.1 Analisis Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

Menurut Sujarweni (2015:164), koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengetahui berapa persen perubahan pada variabel dependen (Y) yang disebabkan oleh variabel independen (X). Semakin besar nilai  $R^2$ , semakin tinggi persentase perubahan pada variabel dependen (Y) yang dapat dijelaskan oleh variabel independen (X). Sebaliknya, semakin kecil nilai  $R^2$ , semakin rendah persentase perubahan pada variabel dependen (Y) yang disebabkan oleh variabel independen (X)(Fitriano et al., 2020). Koefisien determinasi ( $R^2$ ) ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana variabel independen mempengaruhi variabel dependen(Kawet et al., 2019).

Maka kesimpulannya, nilai koefisien determinasi atau  $R^2$  menunjukkan seberapa besar pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Nilai ini bisa digunakan untuk memprediksi seberapa besar kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat, asalkan hasil uji F dalam analisis regresi menunjukkan hasil yang signifikan. Alasan peneliti menggunakan metode analisis koefisien determinasi karna dengan menggunakan metode ini



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.

memungkinkan peneliti untuk mengukur seberapa besar pengaruh game online pubg mobile terhadap interaksi sosial remaja di Desa Gunung Malelo. Hal ini nantinya akan memberikan gambaran tentang hubungan antara variabel-variabel tersebut.

Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut :

**Rumus :**

$$R^2 = \frac{\sum(\hat{Y}-\bar{y})^2}{\sum(y_1-\bar{y})^2}$$

**Keterangan :**

$$\hat{Y} = a + bx$$

Y = Variabel dependen

$\bar{y}$  = Rataan hitung Variabel y

Adapun interpretasi terhadap nilai r hasil analisis koefisien determinasi adalah

**Tabel 3. 2**

**Koefisien Determinasi**

Interval Nilai r	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat tidak berkualitas
0,20 – 0,399	Tidak berkualitas
0,40 – 0,599	Cukup berkualitas
0,60 – 0,799	Berkualitas
0,80 – 1,000	Sangat berkualitas

Pengujian ini dilakukan dengan menguji  $r$  (pengujian hipotesis) yaitu dengan membandingkan  $r_t$  (tabel) untuk mengetahui taraf signifikansi hipotesis tersebut yaitu apabila  $r_h$  (hitung) lebih besar dari  $r_t$  (tabel) maka Ha diterima dan Ho ditolak, dan sebaliknya apabila  $r_h$  (hitung) lebih kecil dari  $r_t$  (tabel), maka Ha ditolak dan Ho diterima.

**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.

## BAB IV

### GAMBARAN UMUM

#### 4.1 Game Online

Game online adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan internet, dan perkembangannya sangat pesat dari waktu ke waktu. Awalnya, game online hanya berupa permainan sederhana dengan grafis terbatas dan fitur yang minim. Namun seiring dengan kemajuan teknologi, terutama internet dan perangkat komputer serta ponsel, game online menjadi semakin kompleks dan menarik(Febriany, 2022).

Game online pertama kali muncul pada akhir tahun 1970-an seiring dengan perkembangan teknologi komputer dan jaringan. Salah satu bentuk awalnya adalah MUD (Multi-User Dungeon), sebuah permainan berbasis teks yang memungkinkan banyak pemain berinteraksi secara real-time melalui jaringan komputer. Pada tahun 1990-an, dengan berkembangnya jaringan internet global, game online mulai memasuki pasar komersial melalui permainan seperti Ultima Online (1997) dan EverQuest (1999)(Annisa Hasanah, 2006).

Game online punya banyak jenis yang bisa disesuaikan dengan minat dan cara bermain tiap orang. Salah satu yang paling terkenal adalah MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), di mana pemain bisa membuat karakter sendiri, menjelajahi dunia virtual, menjalankan misi, dan berinteraksi dengan pemain lain secara langsung(Raith et al., 2021). Ada juga jenis MOBA, seperti Mobile Legends atau Dota 2, yang mengutamakan kerja sama tim dan strategi untuk mengalahkan lawan(Nabila et al., 2024). Kemudian yang suka aksi cepat dan menegangkan, ada game FPS seperti Valorant dan Call of Duty yang menantang ketepatan dan kecepatan reaksi pemain. Selain itu, game battle royale seperti PUBG dan Free Fire menawarkan tantangan bertahan hidup sampai jadi yang terakhir. Perkembangan game online mengalami beberapa fase penting yang menandai evolusi teknologi dan interaksi sosial dalam dunia digital:

##### 1) Era MUD dan Game Berbasis Teks (1978–1990):

Pada fase awal ini, muncul Multi-User Dungeon (MUD), yaitu game berbasis teks yang memungkinkan banyak pemain berinteraksi secara langsung melalui jaringan komputer. Game ini dikembangkan oleh Roy Trubshaw dan Richard Bartle di Universitas Essex pada tahun 1978, dan menjadi cikal bakal dari game online multiplayer modern, terutama MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) (Darmawan & Afrianto, n.d.).



## 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.

**2) Era MMORPG dan Multiplayer via PC (1990–2005):**

Dengan pesatnya pertumbuhan internet, game online mulai berevolusi menjadi lebih kompleks, seperti Ultima Online, EverQuest, dan Lineage, yang memungkinkan ribuan pemain berinteraksi dalam dunia virtual secara bersamaan. Pada saat yang sama, genre First Person Shooter (FPS) seperti Counter-Strike juga meraih popularitas tinggi karena interaksi tim dan kompetisi langsung antar pemain (Darmawan & Afrianto, n.d.).

**3) Era Game Berbasis Konsol dan Mobile (2006–2015):**

Kemajuan perangkat mobile dan konsol mendorong hadirnya game online dengan akses yang lebih luas. Game seperti Clash of Clans dan PUBG Mobile menunjukkan lonjakan pengguna secara global. Selain sebagai hiburan, game mulai memengaruhi perilaku sosial, khususnya pada remaja yang semakin banyak menghabiskan waktu dalam dunia permainan digital (Utami, 2021).

**4) Era cloud gaming dan e-sports (2016–sekarang):**

Penggunaan cloud computing memungkinkan pemain bermain game berat tanpa memerlukan perangkat fisik yang mahal, cukup dengan koneksi internet. Platform seperti Twitch dan Discord memperkuat komunitas gamer global dan memfasilitasi kompetisi e-sports. Layanan seperti cloud gaming streaming, mirip seperti menonton YouTube, juga semakin populer dan membuka peluang baru dalam industri game (Khoiriyyah, 2024).

Game adalah kegiatan yang dilakukan untuk bersenang-senang, yang memiliki aturan tertentu agar pemain bisa bersaing ada yang menang dan ada yang kalah(Rahman, 2021). Kemudian adapun jenis-jenis game online sangat beragam berdasarkan gameplay, platform, dan mekanisme interaksinya. Beberapa kategori utama adalah:

**1) Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG):**

Contoh: World of Warcraft, Ragnarok Online

Fokus pada dunia virtual yang besar dan interaksi sosial antar pemain(Sagara & Masykur, 2020).

**2) First Person Shooter (FPS):**

Contoh: Counter-Strike: Global Offensive, Call of Duty Online

Menekankan pada kecepatan, refleks, dan taktik tembak-menembak(Ghuman & Griffiths, 2012).

**3) Multiplayer Online Battle Arena (MOBA):**

Contoh: Dota 2, League of Legends, Mobile Legends

Menggabungkan unsur strategi real-time dan kerja sama tim.

**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.

**4) Real Time Strategy (RTS):**

Contoh: StarCraft II, Clash Royale

Pemain mengatur sumber daya dan pasukan dalam waktu nyata.

**5) Casual dan Mobile Games:**

Contoh: Among Us, Candy Crush, Free Fire

Biasanya ringan dan mudah diakses melalui perangkat mobile(Putri et al., 2023).

Kemudian Adapun perkembangan game online di Indonesia mulai terlihat sejak pertengahan tahun 1990-an, ketika game seperti Nexian mulai dikenal. Salah satu game yang paling populer saat itu adalah Ragnarok, yang menarik banyak pemain. Seiring waktu, kemajuan teknologi dan meningkatnya minat masyarakat membuat munculnya berbagai game online lainnya seperti Dota Online, Atlantica Online, Counter Strike, Point Blank, dan Three Kingdom Online(Fajri, 2012).

Tak hanya dari segi jumlah game yang tersedia, perkembangan ini juga didukung oleh meningkatnya akses internet, khususnya dengan hadirnya warnet yang menjadi pusat berkumpulnya para gamer. Selain itu, munculnya turnamen-turnamen lokal dan komunitas-komunitas online juga memperkuat budaya bermain game di Indonesia. Hal ini menandai awal terbentuknya ekosistem esports yang saat ini tumbuh pesat di tanah air.

Dengan kemajuan teknologi dan semakin mudahnya akses internet, terutama melalui perangkat mobile, game online kini bisa dimainkan oleh hampir semua orang di Indonesia. Hal ini membuat jumlah pemain game online meningkat pesat. Berdasarkan data dari APJII tahun 2017, sekitar 54% masyarakat Indonesia menggunakan internet untuk bermain game online (Anggraeni et al., 2021).

Beberapa tahun belakangan, jenis game seperti MOBA dan battle royale sangat digemari di Indonesia. Game Mobile Legends dan PUBG Mobile menjadi yang paling banyak dimainkan. Berdasarkan survei dari Telkomsel dan tSurvey.id, Mobile Legends menjadi game favorit utama dengan 67% pemain, disusul PUBG Mobile sebanyak 28%, dan Clash of Clans sebanyak 24%(Fatmawati, 2022).

Game online kini tidak hanya digemari oleh remaja, tapi juga dimainkan oleh orang dari berbagai usia dan latar belakang. Perkembangannya didorong oleh kemudahan akses lewat smartphone, fitur permainan yang seru, dan komunitas pemain yang aktif. Namun, di balik popularitasnya, ada juga tantangan yang muncul, terutama risiko kecanduan game. Penelitian menunjukkan bahwa game yang tidak memiliki batas waktu bermain seperti Mobile Legends dan PUBG bisa membuat pemain terus bermain selama berjam-jam tanpa henti, sehingga bisa mengganggu aktivitas sehari-hari dan berdampak pada kesehatan mental.

**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.

PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) adalah game online bergenre battle royale yang sangat populer di seluruh dunia. Dalam permainan ini, hingga 100 pemain diterjunkan ke sebuah pulau terpencil dan harus bertarung hingga hanya satu yang bertahan hidup. Pemain harus mencari senjata, perlengkapan, dan kendaraan sambil menghindari zona aman yang terus menyusut, memaksa pemain harus bertemu dan bertarung satu sama lain. PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) adalah sebuah game battle royale multipemain yang dimainkan secara daring. Game ini termasuk salah satu game online paling populer saat ini, bersama dengan Mobile Legends dan Garena Free Fire(Rajagukguk & Sofianto, 2020).

## **4.2 Desa Gunung Malelo**

### **4.2.1 Sejarah Desa Gunung Malelo**

Berdirinya Desa Gunung Malelo seiring berdirinya sejarah Candi Muara Takus, yang mana menurut sejarah berdirinya Desa ini ialah tiga orang sekawan yang mana masing-masing dari mereka mempunyai keahlian yang berbeda, yaitu : yang pertama pandai memanah, yang kedua pandai menyelam, yang ketiga pandai menembak memakai lelo (meriam), dari tiga orang sekawan inilah masing-masing mereka mendirikan sebuah perkampungan atau Desa yang berbeda, yang pertama pandai memanah membuat sebuah perkampungan atau Desa yang bernama Muara Takus, yang kedua pandai menyelam mendirikan sebuah perkampungan juga yang di beri nama Tanjung dan yang ketiga juga mendirikan sebuah perkampungan yang bernama Gunung Malelo.

Desa Gunung Malelo adalah sebuah desa tua yang sudah ada sebelum abad ke 9 masehi, yang pada awalnya bernama parit nan tinggi di bawah kepemimpinan seseorang kepala adat yang disebut pucuk adat yang bergelar datuk sati, dan punya hubungan sejarah yang erat kaitannya dengan datuk dubalai muara takus tempat berdirinya peninggalan sejarah yaitu candi muara takus.

Penduduk desa Gunung Malelo pada tahun 1928 berjumlah + 130 jiwa dan pada awal kemerdekaan Republik Indonesia pada tahun 1945 jumlah penduduk sudah mencapai 210 jiwa atau 70 KK dengan mata pencarian penduduk waktu itu ialah bertani ladang tegalan padi dan menggarap tanah ulayat adat persukuan masing-masing.

### **4.2.2 Keadaan Geografis**

Secara administratif Desa Gunung Malelo masuk kedalam wilayah Kecamatan Koto Kampar Hulu Kabupaten Kampar, yang mana sebelumnya

**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.

masuk dalam wilayah kecamatan XIII Koto Kampar sebelum dimekarkan pada bulan desember 2010, yang mana batas wilayahnya sebagai berikut :

- 1) Sebelah Utara : Desa Sibiruang
- 2) Sebelah Selatan : Desa Tabing
- 3) Sebelah Barat : Kecamatan Kapur IX Sumatra Barat
- 4) Sebelah Timur : Kecamatan Tandun Kabupaten Rokan Hulu.

Secara total desa gunung malelo memiliki luas ± 21.000 Ha. Lahan tersebut terdiri dari permukiman, perkebunan, dan lahan pertanian, serta tanah ulayat (tanah adat milik bersama). Kemudian Adapun jarak Desa Gunung Malelo dengan Ibu Kota Kecamatan Koto Kampar Hulu adalah 8 km, jarak Desa Gunung Malelo dengan Ibu Kota Kabupaten Kampar adalah sekitar 50 km dengan melintasi jalan darat.dari dan jarak Desa Gunung Malelo ke kota Pekanbaru yaitu 220 km. Kecamatan ini berada di ketinggian 6-19 m dari permukaan Laut, dengan curah hujan 1900 mm-2400mm/tahun dan suhu rata-rata harian 25°- 32° C.

Lokasi tanah di Desa Gunung Malelo adalah perbukitan yang mana Desa Gunung Malelo di kelilingi oleh bukit barisan.

#### **4.2.3 Keadaan Penduduk**

**Tabel 4. 1**

**Jenis Kelamin Penduduk Desa Gunung Malelo**

No	Jenis kelamin	Jumlah
1	Laki-Laki	896
2	Perempuan	987
	<b>Total</b>	<b>1883</b>

Dari table diatas dapat diketahui bahwa jumlah penduduk di Desa Gunung Malelo sebanyak 485 KK dengan jumlah 1.883 orang yang terdiri 896 orang Laki-laki dan 987 orang Perempuan.

#### **4.2.4 Mata Pencarian Penduduk**

Disamping tingkat usia masyarakat yang ada di Desa Gunung Malelo, dapat juga dilihat jumlah penduduk berdasarkan mata pencaharian, dimana secara mayoritas penduduk Desa Gunung Malelo adalah bermata pencaharian bertani dan berkebun, adapun perkebunan itu terdiri dari kebun kelapa sawit, kebun karet, dan pertanian padi. Sedangkan yang bermata pencaharian sebagai PNS atau karyawan, pensiunan, peternak, pertukangan dan perdagangan hanya sebagian kecil saja.

**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.

#### **4.2.5 Sarana Dan Prasarana Desa Gunung Malelo**

Sarana dan prasarana yang ada di Desa Gunung Malelo setidaknya dapat dimanfaatkan oleh masyarakat Desa Gunung Malelo dalam rangka mengisi aktifitas dalam kehidupannya. Berdasarkan hasil observasi peneliti dilapangan dan di dukung oleh data dokumentasi dari kantor Desa Gunung Malelo, maka terdapat sarana dan prasarana yang terdapat di Desa Gunung Malelo ialah sebagai berikut :

**Tabel 4. 2**

#### **Sarana dan Prasarana Desa Gunung Malelo**

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1	Taman Kanak-Kanak (TK)	1
2	Pendidika Anak Usia Dini (PAUD)	1
3	Sekolah Dasar (SD)	1
4	Madrasah Diniyah Awaliyah (MDA)	1
5	Sekolah Menengah Pertama (SMP)	1
6	Masjid	2
7	Mushollah	6
8	Puskesmas	1
	<b>Total</b>	<b>14</b>

Berdasarkan data mengenai sarana dan prasarana sosial di wilayah penelitian, diketahui bahwa fasilitas pendidikan yang tersedia terdiri dari 1 Taman Kanak-Kanak (TK), 1 Pendidika Anak Usia Dini (PAUD), 1 Sekolah Dasar (SD), dan 1 Madrasah Diniyah Awaliyah (MDA). Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat telah memiliki akses terhadap pendidikan dasar yang cukup memadai. Selain itu, tersedia pula 1 unit Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang dapat menunjang kelanjutan pendidikan bagi anak-anak usia remaja.

Dalam bidang keagamaan, wilayah tersebut dilengkapi dengan 2 Masjid dan 6 Mushollah, yang menjadi pusat kegiatan ibadah dan keagamaan masyarakat. Jumlah tersebut mencerminkan tingginya aktivitas keagamaan serta tersedianya sarana ibadah yang mendukung kehidupan religius warga.

Sementara itu, pada aspek kesehatan, terdapat 1 Puskesmas yang berfungsi sebagai fasilitas pelayanan kesehatan tingkat pertama. Keberadaan Puskesmas ini sangat penting dalam mendukung akses masyarakat terhadap layanan kesehatan dasar, serta mencerminkan perhatian terhadap aspek kesejahteraan dan kualitas hidup masyarakat setempat. Maka jumlah total sarana dan prasaran di Desa Gunung Malelo yaitu 14 Bangunan

**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 karya tulis lainnya.
  - 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.

**4.2.6 Agama dan Budaya Desa Gunung Malelo**

Agama merupakan sistem kepercayaan yang berfungsi sebagai pedoman hidup manusia dalam berhubungan dengan Tuhan, sesama, dan lingkungannya. Agama mengatur nilai-nilai moral, etika, serta tata cara ibadah yang menjadi dasar dalam membentuk perilaku individu maupun masyarakat.

Sementara itu, budaya adalah keseluruhan cara hidup yang berkembang dalam suatu masyarakat dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya mencakup nilai, norma, adat istiadat, bahasa, seni, dan kebiasaan yang menjadi identitas suatu kelompok sosial. Agama dan budaya saling berkaitan erat, di mana keduanya turut membentuk tatanan sosial dan memperkuat kohesi dalam kehidupan masyarakat.

Begitu juga di Desa Gunung Malelo, agama merupakan pedoman dan aturan yang wajib ditaati, bisa dikatakan keseluruhan dari penduduk yang ada di Desa Gunung Malelo adalah beragama Islam. Berbeda halnya dengan suku-suku yang ada di Desa Gunung Malelo, suku-suku yang ada di Desa Gunung Malelo sangat beragam seperti suku caniago, suku pitopang, suku domo, suku melayu, suku piliang. Kepala pemerintahan pada waktu itu langsung dijabat oleh pucuk adat secara turun temurun sampai pada masa akhir pemerintahan kolonial Belanda. Dalam pelaksanaan jalannya roda pemerintahan pucuk adat di bantu oleh kepala-kepala suku setiap persukuan adat, sekaligus sebagai kerapatan adat negeri.

Adapun persekutuan dan gelar suku yang ada di desa Gunung Malelo adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 3****Persukuan Desa Gunung Malelo**

No	Suku	Kepala Suku
1	Melayu	Datuk Sijelo
2	Pitopang	Datuk Paduko Simarajo
3	Pitopang Basah	Datuk Tumanggung
4	Caniago	Datuk Indokomo
5	Melayu Sumpu	Paduko Besar

Walaupun mereka berbeda suku tetapi mereka tetap hidup rukun dan damai dibawah aturan-aturan agama Islam, norma-norma adat dan peraturan pemerintah.

**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.

**4.1.3 Peta Desa Gunung Malelo**

**Gambar 4.1**  
**Peta Wilayah Desa Gunung Malelo**



**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.

**BAB VI**  
**PENUTUP****6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pola interaksi sosial remaja. Mayoritas responden merupakan remaja laki-laki berusia antara 13 hingga 21 tahun yang bermain PUBG Mobile. Instrumen penelitian yang digunakan telah terbukti valid dan reliabel, dengan hasil uji validitas menunjukkan bahwa hampir seluruh item kuesioner dinyatakan layak, serta hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha di atas 0,60 untuk kedua variabel, yang menandakan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang baik.

Hasil analisis regresi menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara intensitas bermain game PUBG Mobile dengan interaksi sosial remaja. Nilai koefisien regresi sebesar 0,689 menunjukkan bahwa semakin sering remaja bermain PUBG Mobile, maka kecenderungan untuk berinteraksi secara sosial, terutama dalam konteks digital, juga meningkat. Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,469 mengindikasikan bahwa sebesar 46,9% variasi dalam interaksi sosial remaja dipengaruhi oleh intensitas bermain game, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian, seperti lingkungan keluarga, pendidikan, dan budaya setempat.

Temuan ini didukung oleh Teori Ketergantungan Media dari Ball-Rokeach dan DeFleur yang menyatakan bahwa media memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku individu ketika digunakan sebagai sumber utama dalam memenuhi kebutuhan sosial dan psikologis. Dalam hal ini, PUBG Mobile tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi media sosial digital yang membantu remaja membentuk identitas kelompok, menjalin komunikasi, dan memperoleh pengakuan di dunia virtual. Interaksi yang terjalin melalui game menunjukkan bahwa ruang digital dapat menjadi alternatif bentuk interaksi sosial yang cukup bermakna, terutama di kalangan remaja.

Meskipun demikian, tidak semua remaja menunjukkan ketergantungan yang berlebihan terhadap game. Sebagian besar responden menunjukkan kemampuan untuk mengontrol intensitas bermain dan tetap menjaga keseimbangan antara kehidupan sosial di dunia nyata dan virtual. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa game online PUBG Mobile memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap interaksi sosial remaja, khususnya dalam aspek komunikasi, kerja sama tim, dan pembentukan identitas sosial. Namun, untuk memastikan pengaruh tersebut tetap konstruktif, diperlukan kesadaran,

**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.

pengendalian diri, serta bimbingan dari lingkungan sekitar agar kehidupan sosial remaja tetap terjaga secara seimbang di antara dunia maya dan dunia nyata.

## **6.2 Saran**

Dari hasil penelitian ini, penulis ingin memberikan beberapa saran yang bisa menjadi pertimbangan ke depannya:

1. Untuk para remaja, penting untuk bisa mengatur waktu bermain game online dengan baik. Jangan sampai kesenangan bermain game membuat kita jadi kurang bergaul dengan keluarga, teman, atau lingkungan sekitar.
2. Untuk orang tua dan guru, ada baiknya memberikan bimbingan dan pengawasan terhadap anak-anak dalam menggunakan game online. Memberikan pengertian tentang dampak positif dan negatif game bisa membantu anak lebih bijak dalam bermain.
3. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar menambahkan variabel lain yang juga mungkin memengaruhi interaksi sosial remaja, seperti media sosial, peran orang tua, atau lingkungan tempat tinggal, agar hasil penelitian bisa lebih lengkap.
4. Untuk masyarakat umum, terutama di lingkungan tempat tinggal remaja, penting untuk menciptakan suasana yang mendukung aktivitas sosial secara langsung agar remaja tidak hanya sibuk di dunia digital, tapi juga aktif di dunia nyata.

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.

- ## DAFTAR PUSTAKA
- Agus Dwiyana, V. A. (2019). Hubungan antara Kecanduan Game Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile dengan Perilaku Sosial Remaja di Kelurahan Klender Jakarta Timur. *Edukasi IPS*, 3(2), 37–41. <https://doi.org/10.21009/eips.003.2.06>
- Amdadi, Z., Nurdin, N., Eviyanti, & Nurbaiti. (2021). Gambaran Pengetahuan Remaja Putri Tentang Risiko Perkawinan Dini Dalam Kehamilan Di Sman 1 Gowa. *Inovasi Penelitian*, 2 no.n7(7), 2067–2074.
- Amelia, S. R., Makarim, C., & Kasman, R. (2023). *Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja Kampung Cipayung ( Studi Kasus Kampung Cipayung RT05 / 05 Kelurahan Tengah Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor )*. 2(4), 54–60.
- Anggraeni, N., Agustiani, H., Novianti, L. E., & Ninin, R. H. (2021). The Description of Internet Game Online Addiction Among Teenagers. *JPPP - Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 10(1), 5–17. <https://doi.org/10.21009/jppp.101.02>
- Angioni, S. A., Giansante, C., Ferri, N., Ballarin, L., Pampanin, D. M., Marin, M. G., Bargione, G., Vasapollo, C., Donato, F., Virgili, M., Petetta, A., Lucchetti, A., Cabuga Jr, C. C., Masendo, C. B. ., Hernando, B. J. ., Joseph, C. C. ., Velasco, J. P. ., Angco, M. K. ., Ayaton, M. A., ... Barile, N. B. (2021). Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Produk Terhadap Keputusan Pembelian Produk Pada Ukm Maleo Lampung Timur. *Fisheries Research*, 140(1), 6.
- Annisa Hasanah, R. C. B. (2006). Serious Games, Motivation, and Learning: A Study on Marginalized Youth. *Creative Education*, Vol.14 No.
- Annur, C. M. (2023). *Mobile Legends, Game Seluler Paling Disukai di Indonesia*. Databoks.Katadata.Co.Id.
- Atikah, R., Rotinsulu, R. A. J., Sasmita, A., Sunarmi, A., & Wulansari, M. (2024). *Dampak Kecanduan Game Online terhadap Kesehatan*. 2(1), 1–63.
- Aulia, A. R., & Yulianti, A. L. (2019). Pengaruh City Branding “a Land of Harmony” Terhadap Minat Berkunjung Dan Keputusan Berkunjung Ke Puncak, Kabupaten Bogor. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)* 1,2, 3(3), 71. <https://doi.org/10.31955/mea.vol4.iss1.pp67>
- Caesar, R. (2015). Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa. *Journal of Animation and Games Studies*, 1(2), 113–134.
- Darmawan, A. F., & Afrianto, I. (n.d.). *Tinjauan Literatur : Cloud Server pada Game MMORPG*. 1–4.
- Dayani, M. (2023). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja di SMP Negeri 4 Takengon*. 89.

**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.

- Engkus, E. (2019). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pasien Di Puskesmas Cibitung Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Governansi*, 5(2), 99–109. <https://doi.org/10.30997/jgs.v5i2.1956>
- Faishal, Y. B. A., Ismanto, H. S., & Yulianti, P. D. (2014). Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Penggunaan Konten Dengan Media Puzzle Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1 Nomor 1, 102–123.
- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal ASPIKOM*, 1(5), 443. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v1i5.47>
- Fatimah, F. S. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Komunitas Anbu Project. *Bikangwangi*, 1(1). <https://doi.org/10.36526/.ulang>
- Fatmawati, F.-. (2022). Health Anxiety and Psychological Well-Being Among Physicians During Coronavirus Pandemic (Kecemasan Kesehatan Dan Kesejahteraan Psikologis Pada Dokter Selama Pandemi Virus Corona). *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v7i1.12305>
- Febriany. (2022). Sejarah, Transformasi, Dan Konsekuensi Game Online. *Jurnal Selasar KPI : Referensi Media Komunikasi Dan Dakwah*, 2(1), 7.
- Fitria. (2013). Analisis kecanduan game online. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Fitriano, A., Chandra, R., Gunawan, A., Jovita, Risliana, & Sari, I. Y. (2020). Pengaruh Stres Kerja, Disiplin Kerja Dan Komunikasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt. National Super. *Jurnal Warta Edisi*, 63, 81–103.
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play, and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Gunawan, G., & Aziz, H. (2018). Analisis Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Smp Pemain Game Online Android bergenre Battle Royale. In *Al-Mubin; Islamic Scientific Journal* (Vol. 1, Issue 1, pp. 11–21). <https://doi.org/10.51192/almubin.v1i1.83>
- Hamidah, S., & Rizal, M. S. (2022). Edukasi Kesehatan Reproduksi dan Perkembangan Remaja di Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Kecamatan Gresik Kabupaten Gresik Jawa Timur. *Journal of Community Engagement in Health*, 5(2), 237–248.
- Hardani, Ustiawaty, J., Andriani, H., Fatmi Utami, E., Rahmatul Istiqomah, R., Asri Fardani, R., Juliana Sukmana, D., & Hikmatul Auliya, N. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. In M. S. Dr. Bambang Ismaya, S.Ag., M.Pd. (Ed.), *Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu* (Issue Maret). CV Saba

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.

Jaya Publisher.

- Kawet, R., Adolfina, & Matahelumual, N. P. (2019). *Produktivitas Kerja Pegawai Pada Biro Organisasi Sekretariat Daerah Provinsi Sulawesi Utara the Effect of Organizational Culture and Organizational Commitment on Employee Work Productivity At the Bureau of Organization of the Regional Secretariat of North.* 7(1), 641–650.
- Khadijah. (2019). Perkembangan Jiwa Keagamaan Pada Remaja. *Jurnal Al-Taujih*, 5(2), 114–121.
- Khoiriyah, S. (2024). *Digitalisasi Permainan : Dampak dan Tren Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Dunia Digital.* 4.
- Litania, E., Nambut, E., Manafe, Y. D., & Meilawati, F. T. (2022). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa SMAN 4 Kupang The Effect of Intensity of Playing Online Games on Social Interaction of Students of SMAN 4 Kupang. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi*, 2(1), 58–69.
- Malentika, N., Itryah, & Mawardah, M. (2018). Hubungan Antara Interaksi Sosial Dengan Suasana Hati Pada Mahasiswa. *Psyche*, 11(2), 97–106.
- Manita, Y. A., Rahayu, C. D., Setyawati, A., Alviana, F., & Purnamasari, I. (2023). Hubungan Durasi Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur pada Remaja dalam Tinjauan Q.S Arrum:23. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 47–55.
- Maulida et al. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 287.
- Muhammad, S. A., Frizhal, A. J., Herni, R., Sri, C., & Esa, A. S. "Presidential C. A. in T. G. E. L. (2024). *AsSyar i {Jurnal} {Bimbingan} {Konseling} {Keluarga}* 6 no. 6, 1448–1460. <https://doi.org/10.47476/assyari.v6i3.7378>
- Murjani. (2022). Metodelogi Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, Dan Ptk. *Cross-Border*, 5(1), 688–713.
- Nabila, A., Vinanda, P., Miranda, A., Aina, D., Diva, S., Amara, D., Ahmad, N., Kemalleka, M., & Lestari, L. I. (2024). *Pengaruh Mobile Game Bergenre Multiplayer Online Battle Arena ( MOBA ) terhadap Atensi Gamers.* 4(10), 470–480. <https://doi.org/10.17977/10.17977/um070v4i102024p470-480>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Putri, D., Yuliansyah, M., & Handayani, E. (2023). Adiksi Game Online Dan Smartphone Terhadap Prokrastinasi Akademik Di Smkn Martapura. *Open Journal Systems*, 17(6), 1214.
- Rahman, A. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SD

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.

Negeri 2 Serigeni. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1, 89.

Raith, L., Bignill, J., Stavropoulos, V., Millear, P., Allen, A., Stallman, H. M., Mason, J., De Regt, T., Wood, A., & Kannis-Dymand, L. (2021). Massively Multiplayer Online Games and Well-Being: A Systematic Literature Review. *Frontiers in Psychology*, 12(June). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.698799>

Rajagukguk, T. P., & Sofianto, K. (2020). SIMULAKRA HIPERREALITAS DAN REPRODUKSI TANDA GAME ONLINE-PUBG Studi Kasus Siswa Prosus Inten Jalan Aceh, Kota Bandung, Tahun 2019. *Metahumaniora*, 10(1), 118. <https://doi.org/10.24198/mh.v10i1.22239>

Ratih Herfinaly, & Linda Aryani. (2013). Interaksi Sosial Remaja Yang Bersekolah di Homeschooling Dengan Menggunakan Metode Distance Learning. *Jurnal Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau*, 9(Juni), 40–47.

Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin*. 17(33), 81–95.

Rofiqi, M. I., & Hindarto, H. (2020). *Analisis Kecanduan Game Player Unknown 's Battlegrounds ( PUBG ) Mobile dengan Menggunakan Logika Fuzzy*. 97–102.

Romadon, A., Huri, D., & Fitrayadi, D. S. (2022). Pengaruh Game Online Berbasis Android Di Era Digital Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 168–178. <https://doi.org/10.31571/pkn.v6i2.3756>

Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. R. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1), 1–11.

Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364–376. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.533>

Sagara, S., & Masykur, A. M. (2020). Gambaran Online Gamer. *Jurnal EMPATI*, 7(2), 802–808. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.21716>

Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>

Saputra, R. A. D. (2021). Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren. *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling*, 2(2), 113–120. <https://doi.org/10.21154/rosyada.v2i2.3536>

Siti Fatmah, Muhammad Husni Ritonga, M. J. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi

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.

UINSU. *Jurnal Ilmu Sosial*, 2(4), 1659–1668.

Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.

Utami, R. A. (2021). Klasifikasi dan Dampak Jenis Game Online terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 10(1), 23–30.

Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tadulako). *Kinesik*, 8(3), 275–283.

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>

Yuniarti, R., & Hartati, W. (2021). Pengembangan Materi Ajar Mata Kuliah Statistik Sosial : Implementasi Analisis Regresi Logistik Dengan SPSS Pada Penelitian Administrasi Publik. *Jurnal Mentari Publika*, 01(02), 166–173.

Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>

Agus Dwiyana, V. A. (2019). Hubungan antara Kecanduan Game Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile dengan Perilaku Sosial Remaja di Kelurahan Klender Jakarta Timur. *Edukasi IPS*, 3(2), 37–41. <https://doi.org/10.21009/eips.003.2.06>

Amdadi, Z., Nurdin, N., Eviyanti, & Nurnaeti. (2021). Gambaran Pengetahuan Remaja Putri Tentang Risiko Perkawinan Dini Dalam Kehamilan Di Sman 1 Gowa. *Inovasi Penelitian*, 2 no.n7(7), 2067–2074.

Amelia, S. R., Makarim, C., & Kasman, R. (2023). *Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja Kampung Cipayung ( Studi Kasus Kampung Cipayung RT05 / 05 Kelurahan Tengah Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor )*. 2(4), 54–60.

Anggraeni, N., Agustiani, H., Novianti, L. E., & Ninin, R. H. (2021). The Description of Internet Game Online Addiction Among Teenagers. *JPPP - Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 10(1), 5–17. <https://doi.org/10.21009/jppp.101.02>

Angioni, S. A., Giansante, C., Ferri, N., Ballarin, L., Pampanin, D. M., Marin, M. G., Bargione, G., Vasapollo, C., Donato, F., Virgili, M., Petetta, A., Lucchetti, A., Cabuga Jr, C. C., Masendo, C. B. ., Hernando, B. J. ., Joseph, C. C. ., Velasco, J. P. ., Angco, M. K. ., Ayaton, M. A., ... Barile, N. B. (2021). Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Produk Terhadap Keputusan Pembelian Produk Pada Ukm Maleo Lampung Timur. *Fisheries Research*,

140(1), 6.

Annisa Hasanah, R. C. B. (2006). Serious Games, Motivation, and Learning: A Study on Marginalized Youth. *Creative Education*, Vol.14 No.

Annur, C. M. (2023). *Mobile Legends, Game Seluler Paling Disukai di Indonesia*. Databooks.Katadata.Co.Id.

Atikah, R., Rotinsulu, R. A. J., Sasmita, A., Sunarmi, A., & Wulansari, M. (2024). *Dampak Kecanduan Game Online terhadap Kesehatan*. 2(1), 1–63.

Aulia, A. R., & Yulianti, A. L. (2019). Pengaruh City Branding “a Land of Harmony” Terhadap Minat Berkunjung Dan Keputusan Berkunjung Ke Puncak, Kabupaten Bogor. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)* 1,2, 3(3), 71. <https://doi.org/10.31955/mea.vol4.iss1.pp67>

Caesar, R. (2015). Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa. *Journal of Animation and Games Studies*, 1(2), 113–134.

Darmawan, A. F., & Afrianto, I. (n.d.). *Tinjauan Literatur : Cloud Server pada Game MMORPG*. 1–4.

Dayani, M. (2023). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja di SMP Negeri 4 Takengon*. 89.

Engkus, E. (2019). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pasien Di Puskesmas Cibitung Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Governansi*, 5(2), 99–109. <https://doi.org/10.30997/jgs.v5i2.1956>

Faishal, Y. B. A., Ismanto, H. S., & Yulianti, P. D. (2014). Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Puzzle Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1 Nomor 1, 102–123.

Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal ASPIKOM*, 1(5), 443. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v1i5.47>

Fatimah, F. S. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Komunitas Anbu Project. *Bikangwangi*, 1(1). <https://doi.org/10.36526/.ulang>

Fatmawati, F.-. (2022). Health Anxiety and Psychological Well-Being Among Physicians During Coronavirus Pandemic (Kecemasan Kesehatan Dan Kesejahteraan Psikologis Pada Dokter Selama Pandemi Virus Corona). *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v7i1.12305>

Febriany. (2022). Sejarah, Transformasi, Dan Konsekuensi Game Online. *Jurnal Selasar KPI : Referensi Media Komunikasi Dan Dakwah*, 2(1), 7.

Fitria. (2013). Analisis kecanduan game online. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

- 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.

- Fitriano, A., Chandra, R., Gunawan, A., Jovita, Risliana, & Sari, I. Y. (2020). Pengaruh Stres Kerja, Disiplin Kerja Dan Komunikasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt. National Super. *Jurnal Warta Edisi*, 63, 81–103.
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play, and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Gunawan, G., & Aziz, H. (2018). Analisis Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Smp Pemain Game Online Android Bergenre Battle Royale. In *Al-Mubin; Islamic Scientific Journal* (Vol. 1, Issue 1, pp. 11–21). <https://doi.org/10.51192/almubin.v1i1.83>
- Hamidah, S., & Rizal, M. S. (2022). Edukasi Kesehatan Reproduksi dan Perkembangan Remaja di Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Kecamatan Gresik Kabupaten Gresik Jawa Timur. *Journal of Community Engagement in Health*, 5(2), 237–248.
- Hardani, Ustiawaty, J., Andriani, H., Fatmi Utami, E., Rahmatul Istiqomah, R., Asri Fardani, R., Juliana Sukmana, D., & Hikmatul Auliya, N. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. In M. S. Dr. Bambang Ismaya, S.Ag., M.Pd. (Ed.), *Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu* (Issue Maret). CV Saba Jaya Publisher.
- Kawet, R., Adolfina, & Matahelumual, N. P. (2019). *Produktivitas Kerja Pegawai Pada Biro Organisasi Sekretariat Daerah Provinsi Sulawesi Utara the Effect of Organizational Culture and Organizational Commitment on Employee Work Productivity At the Bureau of Organization of the Regional Secretariat of North*. 7(1), 641–650.
- Khadijah. (2019). Perkembangan Jiwa Keagamaan Pada Remaja. *Jurnal Al-Taujih*, 5(2), 114–121.
- Khoiriyah, S. (2024). *Digitalisasi Permainan : Dampak dan Tren Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Dunia Digital*. 4.
- Litania, E., Nambut, E., Manafe, Y. D., & Meilawati, F. T. (2022). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa SMAN 4 Kupang The Effect of Intensity of Playing Online Games on Social Interaction of Students of SMAN 4 Kupang. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi*, 2(1), 58–69.
- Malentika, N., Itryah, & Mawardah, M. (2018). Hubungan Antara Interaksi Sosial Dengan Suasana Hati Pada Mahasiswa. *Psyche*, 11(2), 97–106.
- Manita, Y. A., Rahayu, C. D., Setyawati, A., Alviana, F., & Purnamasari, I. (2023). Hubungan Durasi Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur pada Remaja dalam Tinjauan Q.S Arrum:23. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 47–55.
- Maulida et al. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap

**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.

Interaksi Sosial Remaja. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 287.

Muhammad, S. A., Frizhal, A. J., Herni, R., Sri, C., & Esa, A. S. "Presidential C. A. in T. G. E. L. (2024). *AsSyar i {Jurnal} {Bimbingan} {Konseling} {Keluarga}* 6 no. 6, 1448–1460. <https://doi.org/10.47476/assyari.v6i3.7378>

Murjani. (2022). Metodelogi Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, Dan Ptk. *Cross-Border*, 5(1), 688–713.

Nabila, A., Vinanda, P., Miranda, A., Aina, D., Diva, S., Amara, D., Ahmadi, N., Kemalleka, M., & Lestari, L. I. (2024). *Pengaruh Mobile Game Bergenre Multiplayer Online Battle Arena ( MOBA ) terhadap Atensi Gamers*. 4(10), 470–480. <https://doi.org/10.17977/10.17977/um070v4i102024p470-480>

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>

Putri, D., Yuliansyah, M., & Handayani, E. (2023). Adiksi Game Online Dan Smartphone Terhadap ProkrastinasiAkademik Di Smkn Martapura. *Open Journal Systems*, 17(6), 1214.

Rahman, A. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SD Negeri 2 Serigeni. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1, 89.

Raith, L., Bignill, J., Stavropoulos, V., Millear, P., Allen, A., Stallman, H. M., Mason, J., De Regt, T., Wood, A., & Kannis-Dymond, L. (2021). Massively Multiplayer Online Games and Well-Being: A Systematic Literature Review. *Frontiers in Psychology*, 12(June). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.698799>

Rajagukguk, T. P., & Sofianto, K. (2020). SIMULAKRA HIPERREALITAS DAN REPRODUKSI TANDA GAME ONLINE-PUBG Studi Kasus Siswa Prosus Inten Jalan Aceh, Kota Bandung, Tahun 2019. *Metahumaniora*, 10(1), 118. <https://doi.org/10.24198/mh.v10i1.22239>

Ratih Herfinaly, & Linda Aryani. (2013). Interaksi Sosial Remaja Yang Bersekolah di Homeschooling Dengan Menggunakan Metode Distance Learning. *Jurnal Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau*, 9(Juni), 40–47.

Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin*. 17(33), 81–95.

Rofiqi, M. I., & Hindarto, H. (2020). *Analisis Kecanduan Game Player Unknown 's Battlegrounds ( PUBG ) Mobile dengan Menggunakan Logika Fuzzy*. 97–102.

Romadon, A., Huri, D., & Fitrayadi, D. S. (2022). Pengaruh Game Online Berbasis Android Di Era Digital Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 168–178.

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.

<https://doi.org/10.31571/pkn.v6i2.3756>

- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. R. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1), 1–11.
- Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364–376. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.533>
- Sagara, S., & Masykur, A. M. (2020). Gambaran Online Gamer. *Jurnal EMPATI*, 7(2), 802–808. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.21716>
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Saputra, R. A. D. (2021). Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren. *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling*, 2(2), 113–120. <https://doi.org/10.21154/rosyada.v2i2.3536>
- Siti Fatmah, Muhammad Husni Ritonga, M. J. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU. *Jurnal Ilmu Sosial*, 2(4), 1659–1668.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Utami, R. A. (2021). Klasifikasi dan Dampak Jenis Game Online terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 10(1), 23–30.
- Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tadulako). *Kinesik*, 8(3), 275–283.
- 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>
- Yuniarti, R., & Hartati, W. (2021). Pengembangan Materi Ajar Mata Kuliah Statistik Sosial : Implementasi Analisis Regresi Logistik Dengan SPSS Pada Penelitian Administrasi Publik. *Jurnal Mentari Publika*, 01(02), 166–173.
- Zaki, M., & Saiman, S. (2021). Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>



UN 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.

© Hak Cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau

## LAMPIRAN

### Lampiran 1



Kepada  
Yth. Sdra/I  
Di tempat

Perkenankan, Saya Alghazali Mahasiswa Strata Satu (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN SUSKA) dengan ini melaksanakan Penilitian dengan judul:

### **“PENGARUH GAME ONLINE PUBG MOBILE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI DESA GUNUNG MALELO”**

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti mengharapkan Sdra/I bersedia untuk berkontribusi dalam penelitian ini. Seluruh jawaban yang Sdra/I berikan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan sebagai kepentingan ilmiah semata.

Peneliti menyadari bahwa waktu Sdra/I sangat berharga, untuk itu peneliti sangat berterima kasih atas kesediaan dan perhatian yang Sdra/I/ berikan.

Hormat Kami,

**Peneliti**

**UIN SUSKA RIAU**



## Identitas Peneliti

Nama Peneliti : Alghazali  
Jurusan : Ilmu Komunikasi

## Petunjuk Pengisian :

- 1.** Bacalah petunjuk pengisian dan pertanyaan dengan seksama sebelum memilih jawaban.  
**2.** Isilah kuesioner dengan kondisi yang sebenarnya Anda rasakan saat ini.  
**3.** Anda hanya dapat memilih satu pilihan jawaban untuk setiap pertanyaan.

Kuesioner yang tidak diisi lengkap dan diisi dengan lebih dari satu jawaban di setiap pertanyaannya maka dinyatakan tidak sah dan tidak akan digunakan dalam pengolahan data selanjutnya.

## **Bagian 1 (Data Responden)**

Nama  
Jenis Kelamin  
Usia

13 Th  14 Th  15 Th  16 Th  17 Th

18 Th  19 Th  20 Th  21 Th

## **Bagian 2 (Keterangan Atas Jawaban Dari Kuesioner)**

NO	KETERNGAN JAWABAN		SKOR
1.	SS	Sangat setuju	5
2.	S	Setuju	4
3.	RR	Ragu-ragu	3
4.	TS	Tidak setuju	2
5.	STS	Sangat tidak setuju	1

### **Bagian 3 (Kuesioner)**

Berikan tanda ✓ (centang) pada jawaban yang Sdra/I pilih.

PERNYATAAN	IYA	TIDAK
Saya adalah Pemain Game Online Pubg Mobile		

**Pernyataan Variabel X (Game Online Pubg Mobile)**

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		STS	TS	RR	S	SS
1	Saya bermain game online kurang dari 3 jam per hari.					
2	Saya bermain game online antara 3 hingga 7 jam per hari.					
3	Saya bermain game online lebih dari 7 jam per hari.					
4	Saya merasa waktu bermain game mengurangi waktu interaksi langsung dengan teman.					
5	Saya lebih sering memilih bermain game dibandingkan berkumpul secara langsung dengan teman.					
6	Bermain game mengurangi intensitas interaksi saya dengan keluarga.					
7	Saya terkadang mengubah cara bermain karena pengaruh dari teman atau komunitas dalam game.					
8	Saya terdorong bermain lebih lama karena teman-teman saya juga bermain dalam waktu lama.					
9	Saya merasa khawatir dijauhi jika tidak ikut bermain game bersama teman-teman.					
10	Saya merasa lebih nyaman berkomunikasi melalui game daripada secara langsung.					
11	Saya lebih sering berbincang dengan teman melalui voice chat di game dari pada bertatap muka					
12	Saya lebih sering berinteraksi dengan teman melalui game online dibandingkan melalui pertemuan langsung					
13	Saya bermain game untuk tetap menjaga hubungan dengan teman-teman					
14	Saya merasa senang saat bermain game bersama teman atau komunitas online					
15	Saya bermain game untuk menjalin kerja sama dengan teman dalam satu tim					

**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.

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

**Pernyataan Variabel Y ( Interaksi Sosial Remaja )**

NO	Interaksi Sosial Remaja ( Variabel Y )	STS	TS	RR	S	SS
16	Saya merasa lebih percaya diri saat bermain game dibandingkan saat berbicara langsung.					
17	Saya lebih terbuka saat berdiskusi dalam game dibandingkan dalam percakapan langsung.					
18	Saya merasa lebih dihargai saat bermain dengan teman secara online dibandingkan saat bertemu langsung.					
19	Saya kadang meniru gaya bicara karakter game ketika berbicara dengan teman.					
20	Saya menyesuaikan cara berinteraksi seperti karakter game saat bermain bersama teman.					
21	Saya sering menggunakan istilah atau gaya dari game ketika ngobrol dengan teman-teman.					
22	Saya sering membantu pemain lain yang mengalami kesulitan dalam game.					
23	Saya merasa senang berbagi pengalaman bermain game untuk membantu teman menjadi lebih baik.					
24	Bergabung dalam guild atau clan membuat saya merasa memiliki kelompok sosial.					
25	Saya merasa lebih mudah bersosialisasi dengan teman yang memainkan game yang sama					
26	Saya sering mendapatkan teman baru melalui game online.					
27	Saya menjaga komunikasi dengan teman sekolah melalui game.					
28	Saya merasa nyaman berbagi cerita pribadi saat bermain game.					
29	Saya menggunakan waktu bermain game untuk mendekatkan diri dengan teman.					
30	Saya sering tertawa dan bersenang-senang bersama teman saat bermain game.					

**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  
Lampiran 2

**REKAPITULASI HASIL KUESIONER VARIABEL (X)**

No	Game Online Pubg Mobile ( X )															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	51
2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	4	4	39
3	4	1	1	3	4	3	3	4	4	4	4	4	5	3	5	52
4	3	2	1	2	2	1	2	2	4	3	4	4	3	4	4	41
5	5	2	2	2	1	4	1	4	4	2	4	4	5	5	5	50
6	4	3	2	2	3	2	4	4	4	4	2	5	4	2	3	48
7	4	2	2	2	2	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	48
8	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	18
9	2	4	4	4	4	3	2	2	4	5	5	4	4	4	3	54
10	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	58
11	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	34
12	4	4	1	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	56
13	4	3	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	4	3	3	41
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
15	3	1	1	3	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	4	43
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	5	5	39
17	2	3	4	2	2	3	1	3	4	4	4	4	4	1	5	46
18	4	2	2	3	4	1	2	3	4	3	4	5	4	4	4	49
19	1	2	2	3	4	2	2	4	2	2	2	1	4	4	4	39
20	4	2	2	2	4	2	2	4	5	1	1	2	5	3	4	43
21	3	4	2	2	2	2	2	4	4	4	4	2	4	5	4	48
22	1	5	1	5	5	2	2	5	5	2	2	4	4	4	5	52
23	5	4	2	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	38
24	3	3	2	2	2	2	2	4	4	3	3	4	3	4	4	45
25	2	4	4	2	2	2	2	2	3	3	3	2	4	3	2	40
26	2	2	2	3	4	4	4	4	5	3	4	4	5	4	4	54
27	2	4	2	2	4	1	1	1	2	4	3	5	3	4	2	40
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
29	4	3	2	1	2	2	2	2	4	3	2	3	3	3	3	39
30	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	2	2	2	24
32	5	5	4	2	3	1	2	4	4	1	2	2	4	2	2	43
33	5	4	4	4	2	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	62
34	2	4	3	3	3	2	3	3	4	2	4	4	4	3	3	47
35	4	2	2	1	2	2	2	4	5	2	2	5	5	5	5	48
36	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	32
37	5	5	4	2	2	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	65
38	2	2	5	4	2	2	4	4	5	5	2	2	5	5	5	54



©

39	4	1	2	4	1	2	2	2	4	2	4	2	4	3	3	40
40	2	1	2	4	3	4	2	3	4	4	4	4	4	5	5	50
41	2	4	3	2	2	2	2	4	4	5	5	4	4	4	4	51
42	4	2	2	2	3	3	2	2	3	4	2	2	3	4	3	41
43	4	4	2	2	4	2	4	4	5	2	4	4	4	4	4	53
44	5	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	4	4	4	4	34
45	4	2	1	2	2	3	2	3	4	2	2	4	4	3	2	40
46	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	4	4	5	41
47	2	2	2	4	5	4	4	4	5	4	2	3	5	4	4	54
48	2	4	2	2	2	1	2	2	4	3	4	2	4	4	4	42

**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.



### Lampiran 3

#### REKAPITULASI HASIL KUESIONER VARIABEL (Y)

No	Interaksi Sosial Remaja Variabel (Y)															Total
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	63
2	3	2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	2	2	4	3	46
3	3	5	4	3	3	5	4	5	4	4	4	3	2	2	5	56
4	2	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	4	4	3	45
5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	2	2	2	4	5	4	61
6	2	4	2	3	4	4	2	1	2	1	2	2	4	3	4	40
7	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	44
8	1	1	1	2	2	4	3	1	2	1	1	1	2	2	2	26
9	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	56
10	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	57
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	34
12	3	4	1	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	54
13	3	2	3	2	2	4	2	2	3	2	3	2	4	4	4	42
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	4	51
16	5	3	4	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	46
17	3	3	3	4	4	3	4	5	5	4	1	2	3	4	4	52
18	4	4	4	4	3	4	2	2	2	2	2	1	5	4	5	48
19	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	1	1	4	4	4	52
20	2	1	2	3	4	4	2	1	3	2	2	2	3	4	4	39
21	4	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4	3	41
22	2	4	2	2	4	4	2	4	5	2	4	2	4	4	2	47
23	4	1	4	1	4	4	2	1	1	1	1	2	4	4	5	39
24	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	48
25	2	4	2	3	3	3	4	2	2	2	2	3	4	4	4	44
26	4	3	4	3	3	4	4	2	3	3	4	2	4	4	4	51
27	2	5	5	3	4	5	5	3	3	3	4	4	4	5	3	58
28	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	21
29	2	3	3	2	3	3	3	1	2	2	2	2	3	3	3	37
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
32	1	1	2	2	1	3	3	1	2	2	1	1	3	5	3	31
33	4	4	4	5	2	3	3	4	5	4	4	5	5	4	4	60
34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	5	4	4	58
35	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
36	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
37	4	3	5	5	3	5	5	2	5	2	2	3	5	5	5	59
38	4	5	3	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	69



©

39	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	4	55
40	5	4	3	4	3	4	4	1	2	2	4	2	4	4	4	50
41	4	3	4	4	5	4	5	3	4	2	2	2	4	4	4	54
42	4	2	3	4	4	5	4	4	3	4	4	2	2	4	4	53
43	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
44	4	1	4	4	1	4	1	1	1	1	1	1	4	4	4	36
45	2	2	4	2	4	4	4	1	2	2	2	3	4	4	2	42
46	4	3	4	4	3	4	5	3	2	2	3	3	4	4	4	52
47	5	4	4	4	5	5	4	2	4	2	2	4	5	5	5	57
48	4	4	4	4	4	4	3	2	4	2	2	2	4	4	4	51

**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.



## © Lampiran 4

### Output Validitas dan Reliabilitas Variabel X

#### Variabel X

No	R hitung	R table	Keterangan
1	0.265	0.2845	Tidak Valid
2	0.468	0.2845	Valid
3	0.509	0.2845	Valid
4	0.693	0.2845	Valid
5	0.639	0.2845	Valid
6	0.731	0.2845	Valid
7	0.792	0.2845	Valid
8	0.733	0.2845	Valid
9	0.638	0.2845	Valid
10	0.662	0.2845	Valid
11	0.569	0.2845	Valid
12	0.526	0.2845	Valid
13	0.462	0.2845	Valid
14	0.403	0.2845	Valid
15	0.386	0.2845	Valid

#### Variabel Y

No	R hitung	R table	Keterangan
16	0.693	0.2845	Valid
17	0.627	0.2845	Valid
18	0.597	0.2845	Valid
19	0.669	0.2845	Valid
20	0.570	0.2845	Valid
21	0.477	0.2845	Valid
22	0.623	0.2845	Valid
23	0.760	0.2845	Valid
24	0.756	0.2845	Valid
25	0.649	0.2845	Valid
26	0.622	0.2845	Valid
27	0.702	0.2845	Valid
28	0.469	0.2845	Valid
29	0.472	0.2845	Valid
30	0.597	0.2845	Valid

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**

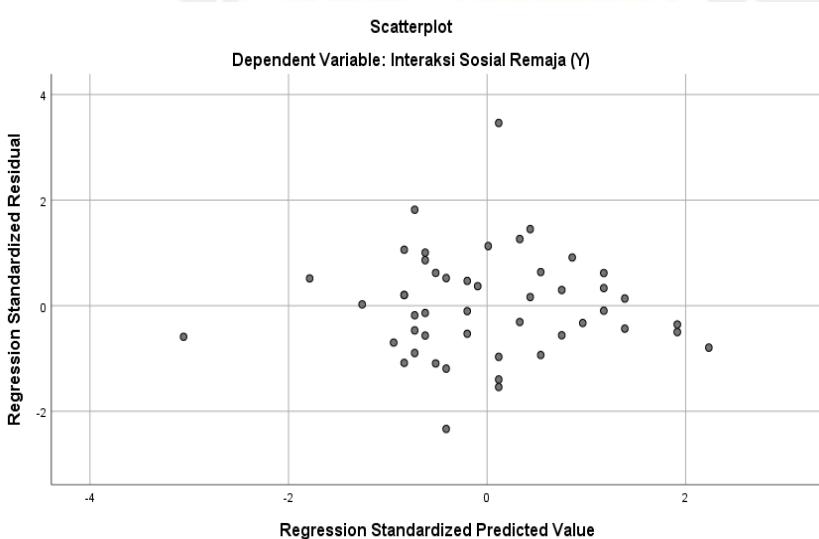
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Variabel	Cronbach Alpha	R	Keterangan
Interaksi Sosial Remaja (Y)	0,887	0,60	Reliabel
Game Online PUBG Mobile (X)	0,850	0,60	Reliabel

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Interaksi Sosial Remaja (Y)	.083	48	.200*	.977	48	.476
Game Online PUBG Mobile (X)	.118	48	.090	.963	48	.135

\*. This is a lower bound of the true significance.



©

**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.

**Coefficients<sup>a</sup>**

<b>Model</b>	<b>Unstandardized Coefficients</b>		<b>Standardized Coefficients</b>	<b>t</b>	<b>Sig.</b>	<b>Collinearity Statistics</b>	
	<b>B</b>	<b>Std. Error</b>	<b>Beta</b>			<b>Tolerance</b>	<b>VIF</b>
1 (Constant)	17.717	5.165		3.430	.001		
Game Online PUBG Mobile (X)	.689	.108	.685	6.378	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial Remaja (Y)

**Model Summary**

<b>Model</b>	<b>R</b>	<b>R Square</b>	<b>Adjusted R Square</b>	<b>Std. Error of the Estimate</b>
1	.685 <sup>a</sup>	.469	.458	6.99808

a. Predictors: (Constant), Game Online PUBG Mobile (X)

**Coefficients<sup>a</sup>**

<b>Model</b>	<b>Unstandardized Coefficients</b>		<b>Standardized Coefficients</b>	<b>t</b>	<b>Sig.</b>
	<b>B</b>	<b>Std. Error</b>	<b>Beta</b>		
1(Constant)	17.717	5.165		3.430	.001
Game Online PUBG Mobile (X)	.689	.108	.685	6.378	.000

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial Remaja (Y)

**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.

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1992.213	1	1992.213	40.680	.000 <sup>b</sup>
Residual	2252.766	46	48.973		
Total	4244.979	47			

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial Remaja (Y)

b. Predictors: (Constant), Game Online PUBG Mobile (X)

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1(Constant)	17.717	5.165			3.430	.001
Game Online PUBG Mobile (X)	.689	.108			.685	.378

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial Remaja (Y)

© **Lampiran 5**

**DOKUMENTASI**



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.