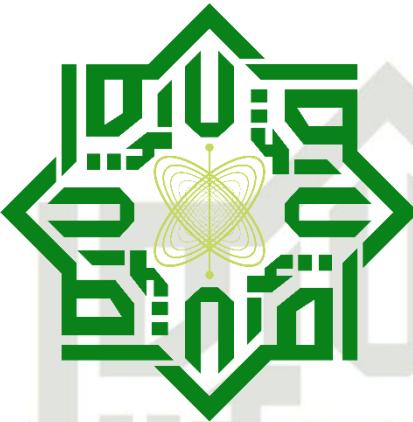


**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4
PEKANBARU**



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:

ALDO PRABOWO
NIM. 12140314800

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

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti 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 mengikuti 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 BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP
KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SEKOLAH MENENGAH
KEJURUAN NEGERI 4 PEKANBARU**

Disusun oleh :

Aldo Prabowo
NIM. 12140314800

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 21 Mei 2025

Mengetahui,
Pembimbing,



Darmawati, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 19920512 202321 2 048

Mengetahui
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi



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

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

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASAH

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

Nama : Aldo Prabowo
NIM : 12140314800
Judul : Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pekanbaru

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

Hari : Kamis
Tanggal : 12 Juni 2025

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



Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Dr. Nurdin, M.A
NIP. 19660620 200604 1 015

Penguji III,

Dr. Tika Mutia, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 19861006 201903 2 010

Sekretaris/ Penguji II,

Julis Sutiani, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 19910822 202521 2 005

Penguji IV,

Yantos, S.I.P, M.Si
NIP. 19710122 200701 1 016

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



PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

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

Nama : Aldo prabowo
NIM : 12140314800
Judul : PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN TARUNA SATRIA PEKANBARU

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 5 Februari 2025

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, 5 Februari 2025

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Dr. Nurdin, M.A
NIP. 1966020202006041015

Penguji II,

Umar Abdur Rahim, S. Sos.I., M.A
NIP. 198505282023211013

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran Surat:

Nomor : Nomor 25/2021
Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Aldo Prabowo
NIM : 12140314800
Tempat/ Tgl. Lahir : Aek Nabara, 16 Juli 2003
Fakultas/Pascasarjana : Dakwah dan Komunikasi
Prodi : S1 Ilmu Komunikasi
Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* :

“PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP KOMUNIKASI INTERPESONAL SISWA SEKOLAH MENENGAH KENJURUAN NEGERI 4 PEKANBARU”

Menyatakan dengan sebenar-benarnya:

- Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana disebutkan diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
- Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebutkan sumbernya.
- Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya sampaikan bebas dari plagiat.
- Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya*) saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 7 Juli 2025
Yang membuat pernyataan



Aldo Prabowo
NIM : 12140314800

*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis

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 mengikuti 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.

Pekanbaru, 21 Mei 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 : Aldo Prabowo
NIM : 12140314800
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pekanbaru

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.

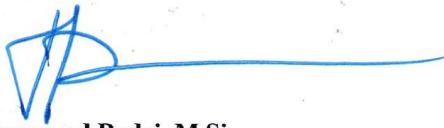
Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarakatuh.

Mengetahui,
Pembimbing,



Darmawati, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 19920512 202321 2 048

Mengetahui
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi



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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *game online Mobile Legends* terhadap komunikasi interpersonal siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru. Latar belakang penelitian didasari oleh meningkatnya jumlah pelajar yang memainkan Mobile Legends, peningkatan ini dapat dilihat dari data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023 menunjukkan bahwa 53% pengguna internet di Indonesia adalah generasi muda, dengan 60% di antaranya aktif bermain game yang diduga memengaruhi kemampuan mereka dalam berinteraksi langsung. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan survei dan teknik *purposive sampling*, melibatkan 92 siswa laki-laki aktif bermain Mobile Legends. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner dengan skala Likert, dianalisis menggunakan uji korelasi Spearman. Hasil penelitian menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,259 dengan signifikansi 0,043. Ini menunjukkan adanya hubungan positif yang lemah antara intensitas bermain *game online Mobile Legends* dan komunikasi interpersonal siswa. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, hubungan tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara bermain Mobile Legends dan komunikasi interpersonal siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru, meskipun kekuatannya lemah.

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

- 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 mengikuti 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:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Legends

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of playing the online game Mobile Legends on the interpersonal communication of students at SMK Negeri 4 Pekanbaru. The background of the research is based on the increasing number of students playing Mobile Legends. This increase is supported by data from the Indonesian Internet Service Providers Association (APJII) in 2023, which shows that 53% of internet users in Indonesia are young people, with 60% of them actively playing games—potentially affecting their ability to interact directly. The research employed a quantitative method with a survey approach and purposive sampling technique, involving 92 male students who actively play Mobile Legends. Data were collected using a Likert-scale questionnaire and analyzed using the Spearman correlation test. The results showed a correlation coefficient of 0.259 with a significance value of 0.013. This indicates a weak but positive relationship between the intensity of playing Mobile Legends and students' interpersonal communication. Since the significance value is less than 0.05, the relationship is statistically significant. Therefore, it can be concluded that there is a positive and significant relationship between playing Mobile Legends and the interpersonal communication of students at SMK Negeri 4 Pekanbaru, although the strength of the relationship is weak.

Keyword : *Mobile Legends, Interpersonal Communication, Online Game*

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

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

AlhamdulillahirobbilAlamin, puji syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menulis huruf demi huruf dalam penelitian skripsi ini. Sholawat dan salam senantiasa diucapkan kepada junjungan alam, Nabi besar kita Muhammad, yang telah membawa umat Islam keluar dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang.

Alhamdulillah, peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **“Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pekanbaru”** sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dalam penulisan dan penyusunan penelitian skripsi ini, tentunya penulis memiliki keterbatasan ilmu dan pengetahuan, sehingga penulis dengan lapang dada dan hati yang terbuka lebar menerima berbagai masukan, kritik, dukungan dan bantuan akan penelitian ini di masa depan. Pada kesempatan ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang peneliti sayangi dan hormati. **Terkhusus kepada Ibunda tercinta dan terkasih Ponastri, ayahanda Sudarto dan adik-adik yang sangat saya sayangi** yang menjadi alasan utama penulis tetap tekun dalam menyelesaikan perkuliahan dari awal hingga akhir. Tidak ada kata yang dapat penulis ucapkan selain terima kasih dan rasa syukur.

Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa dukungan, doa, dan kontribusi dari banyak pihak yang dengan tulus memberikan bantuan, motivasi, serta inspirasi. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Leny Nofianti MS, M.E., M.Si., Ak. CA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Prof. Dr. H. Suryan A. Jamrah, MA., selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak H. Kusnandi, M.Pd., selaku Wakil Rektor II Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Drs. H. Promadi, MA., Ph.D., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri 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 mengikuti 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.

- 5. Hak Cipta milik & IN SUSKA RIAU**
1. Bapak Prof. Imron Rosidi, S.Pd., M.A., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
 2. Bapak Dr. Masduki, M.Ag., selaku Wakil Dekan I Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
 3. Bapak Dr. Firdaus El Hadi, M.Soc.Sc., selaku Wakil Dekan II Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
 4. Bapak Dr. H. Arwan, M.Ag., selaku Wakil Dekan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
 5. Bapak Dr. Muhammad Badri, M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
 6. Bapak Artis, M.I.Kom., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
 7. Ibu Darmawati, S.I.Kom, M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing dan selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran dan meluangkan waktunya untuk memberikan saran, masukan serta bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
 8. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang tidak dapat penulis sebutkan satupersatu. Terima kasih atas ilmu yang Bapak dan Ibu berikan, semoga menjadi bekal bagi penulis dan menjadi ladang pahala bagi Bapak dan Ibu sekalian.
 9. Kepada teman-teman Ilkom angkatan 2021, Kelas F dan Kelas Public Relations A, yang menjadi teman seperjuangan dan yang telah membantu penulis hingga memberi semangat dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan mengukir kenangan bersama semasa kuliah, terimakasih banyak.
 10. Kepada sahabat-sahabat saya Arif Ansori, S.I.Kom., Ajie Febrizky Akbar, S.I.Kom., Syefa Lutfiyah, dan Rizky Afnisa, S.I.Kom., yang sudah menemani perjalanan, memberikan rasa nyaman dan perhatian kepada penulis.
 11. Semua pihak telah membantu dan mendukung penulis, yang tidak mungkin menyebutkan semua yang telah membantu, serta memberikan semangat dan inspirasi kepada penulis untuk menulis skripsi ini selesai. Penulis meminta maaf kepada semua pembaca atas segala kesalahan dan kekurangan dalam penyelesaian skripsi ini, baik dalam penulisan maupun dalam analisis masalah.
 12. Terakhir Penulis Mengucapkan terima kasih kepada diri penulis sendiri, yang tidak menyerah dalam masa sulit, dalam rasa sakit yang menjadikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

saya tidak pernah mundur dari apa yang telah saya mulai, tidak pernah takut dalam berbagai hadangan dan rintangan yang telah saya lalui.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, baik dari isi, tata bahasa, maupun penyajiannya. Keterbatasan penulis dalam pengetahuan dan pengalaman menjadi alasan utama. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis memohon maaf jika terdapat kekurangan atau kesalahan dalam karya ini.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri, pembaca, maupun pihak-pihak yang berkepentingan. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan ridho-Nya kepada kita semua.

Pekanbaru, 25 Mei 2025
Penulis,

ALDO PRABOWO
NIM. 12140318400

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 mengikuti 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

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Penegasan Istilah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Terdahulu	8
2.2 Landasan Teori	12
2.3 Konsep Operasional	31
2.4 Kerangka Pemikiran	37
2.5 Hipotesis	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Desain Penelitian.....	38
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	38
3.3 Populasi dan Sampel	39
3.4 Teknik Pengumpulan Data	41
3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas	42
3.6 Teknik Analisis Data	43
BAB IV GAMBARAN UMUM	46
4.1 Profil SMK Negeri 4 Pekanbaru	46

© Hak cipta milik 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 mengikuti 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 V HASIL DAN PEMBAHASAN	51
5.1 Hasil Penelitian	51
5.2 Pengujian Data	57
5.3 Pembahasan	83
BAB VI PENUTUP	88
6.1 Kesimpulan	88
6.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

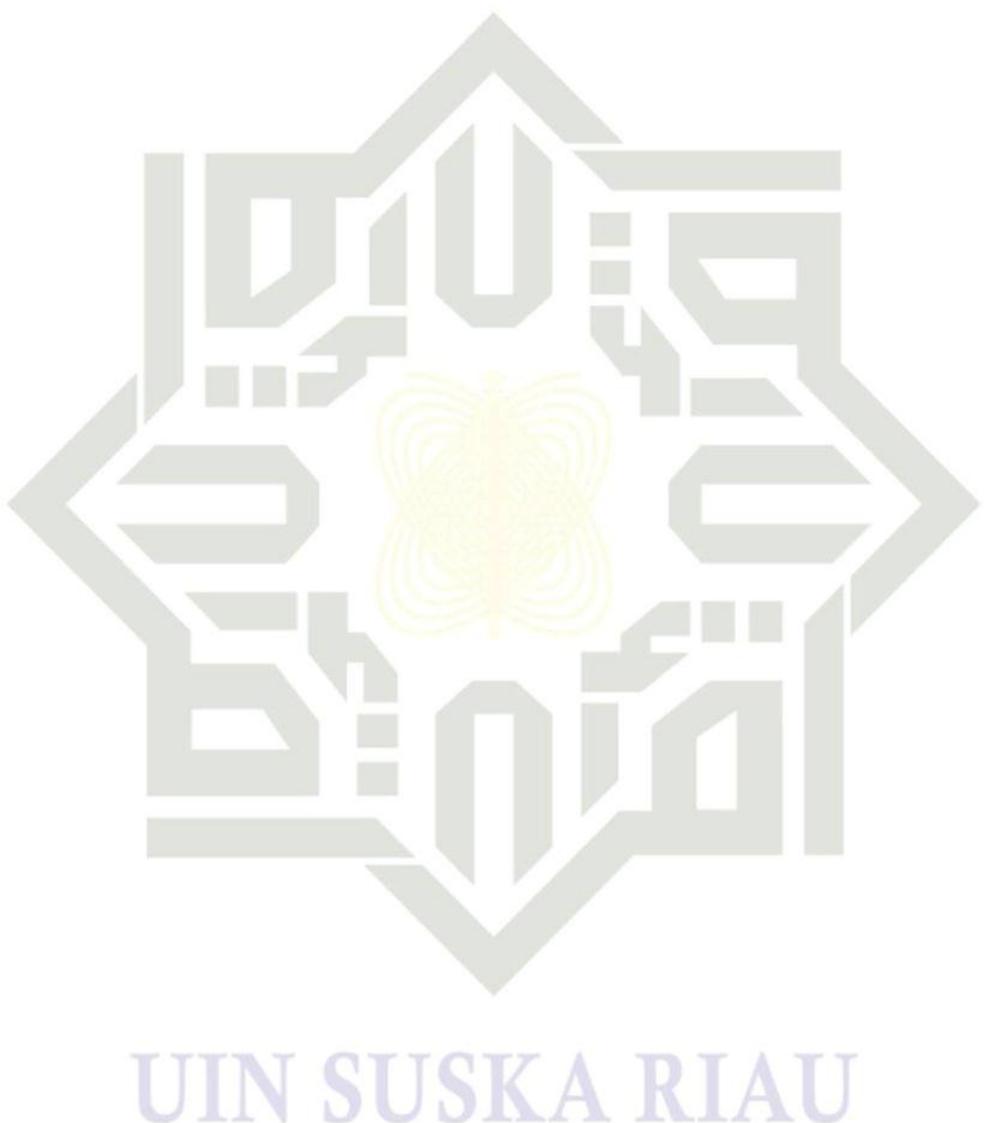
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan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

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Operasional Variabel	31
Tabel 3.1 Tabel Reliabilitas berdasarkan Nilai <i>Alpha</i>	40
Tabel 3.2 Skor Skala Likert.....	41
Tabel 5.1 Usia Responden.....	51
Tabel 5.2 Kategori Siswa berdasarkan Kelas	52
Tabel 5.3 Kategori Siswa berdasarkan Jurusan.....	53
Tabel 5.4 Device yang Digunakan untuk Bermain <i>Mobile Legends</i>	54
Tabel 5.5 Jenis Koneksi Internet yang Digunakan.....	54
Tabel 5.6 Durasi Bermain dalam Satu Hari	55
Tabel 5.7 Distribusi Siswa berdasarkan Kebiasaan Bermain <i>Mobile Legends</i> dengan Teman Sekolah.....	56
Tabel 5.8 Uji Validitas Variabel X.....	57
Tabel 5.9 Uji Validitas Variabel Y	58
Tabel 5.10 Saya sulit mengatur waktu bermain <i>Mobile Legends</i> karena terlalu lama bermain	60
Tabel 5.11 Saya bermain <i>Mobile Legends</i> hingga larut malam.	61
Tabel 5.12 Hasil Uji Normalitas (Kosmogorov-Smirnov).....	61
Tabel 5.13 Hasil Uji Korelasi Spearman.....	61
Tabel 5.14 Kategori Intensitas Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>	62
Tabel 5.15 Skor Kategori dan Skor Komunikasi Interpersonal Responden	62
Tabel 5.16 Nilai Rata-rata Peringkat.....	62
Tabel 5.17 Hasil Uji Kruskall-Wallis	63
Tabel 5.18 Saya sangat fokus saat bermain <i>Mobile Legends</i> hingga sulit terganggu.	63
Tabel 5.19 Saat bermain <i>Mobile Legends</i> , saya tidak memperhatikan orang-orang di sekitar saya	63
Tabel 5.20 Perhatian saya mudah teralihkan jika sedang bermain <i>Mobile Legends</i> .	
Tabel 5.21 Saat bermain, saya tidak mempedulikan pesan atau panggilan dari teman/keluarga.	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil Miniriset.....	3
Gambar 1.2 Hasil Miniriset.....	4



- 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 mengikuti 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 LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

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 mengikuti 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.

BAB I
PENDAHULUAN**1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara individu berinteraksi dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu fenomena yang mencuat adalah popularitas *game online*, khususnya di kalangan remaja dan siswa. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023 menunjukkan bahwa 53% pengguna internet di Indonesia adalah generasi muda, dengan 60% di antaranya aktif bermain *game*. Salah satu *game* yang paling populer adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), yang tercatat memiliki lebih dari 100 juta unduhan di Indonesia. *Game* ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga platform sosial yang melibatkan interaksi tim, komunikasi, dan strategi (Pranata & Diana, 2023).

Meski memberikan hiburan, intensitas bermain *game online* sering kali menimbulkan dampak terhadap komunikasi interpersonal. Siswa yang terlalu sering bermain *game online* cenderung mengalami penurunan kualitas interaksi langsung dengan teman, keluarga, dan lingkungan sekolah. Hal ini didukung oleh penelitian dari Santoso (2021), yang menemukan bahwa 45% siswa di Indonesia yang menghabiskan lebih dari 3 jam per hari untuk bermain *game* menunjukkan penurunan kemampuan komunikasi tatap muka. Fenomena ini relevan untuk dieksplorasi lebih jauh, mengingat pentingnya komunikasi interpersonal dalam mendukung keberhasilan akademik dan pembentukan karakter siswa (Mais, Rompas, & Gannika, 2020).

Komunikasi interpersonal merupakan kemampuan dasar yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan remaja yang berada dalam fase pembentukan identitas dan hubungan sosial. Komunikasi ini melibatkan pertukaran informasi secara langsung, baik secara verbal maupun non-verbal, dan bertujuan untuk mempererat hubungan, membangun empati, serta mendukung kerja sama (Utami, Bandarsyah, & Sulaeman, 2022). Sayangnya, banyak remaja yang cenderung lebih sering menghabiskan waktu bermain *game online* dibandingkan melakukan komunikasi tatap muka. Kebiasaan ini dikhawatirkan dapat menghambat pengembangan keterampilan komunikasi interpersonal mereka (Nuzuli, 2020).

Di kalangan siswa SMK, fenomena ini semakin nyata dengan tingginya minat siswa terhadap *game Mobile Legends*. Berdasarkan survei awal, 68% siswa aktif bermain game tersebut lebih dari dua jam setiap hari. Banyak guru dan orang tua yang melaporkan bahwa siswa cenderung lebih pasif dalam berkomunikasi atau menunjukkan kesulitan menyampaikan ide dalam diskusi kelompok. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan tentang sejauh mana

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.

aktivitas bermain *Mobile Legends* memengaruhi kemampuan komunikasi interpersonal siswa (Pranata & Diana, 2023).

Beberapa Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahman (2020) menyatakan bahwa *game online* dapat memberikan dampak positif terhadap kerja sama tim dan komunikasi digital. Namun, penelitian tersebut hanya berfokus pada pemain dewasa, sehingga kurang relevan untuk populasi siswa remaja. Selain itu, studi oleh Wijaya dan Nurhadi (2021) menemukan bahwa intensitas bermain *game online* berkorelasi negatif dengan komunikasi interpersonal pada siswa SMA, tetapi metode penelitian tersebut kurang mempertimbangkan variabel kontekstual seperti jenis *game* yang dimainkan (Narullita & Yuniati, 2022).

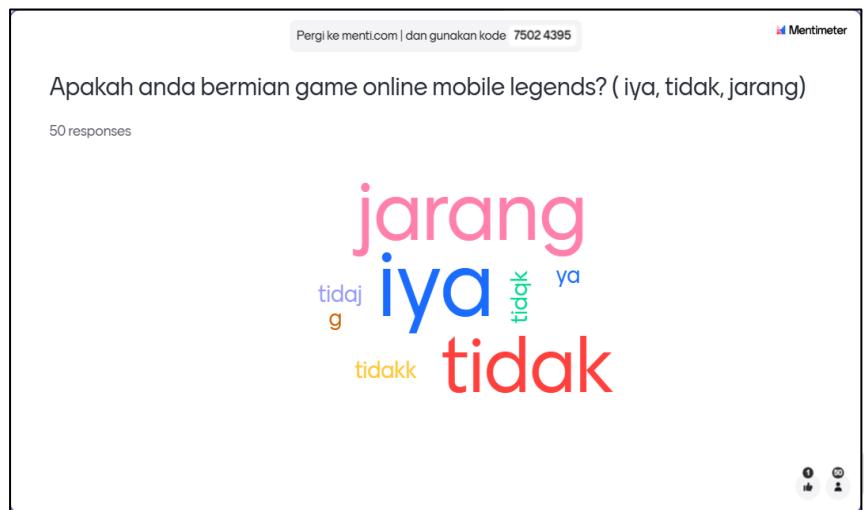
Kesenjangan dalam penelitian terdahulu mencakup kurangnya fokus pada siswa tingkat SMK serta jenis *game Mobile Legends* yang memiliki dinamika berbeda dibandingkan *game online* lainnya. Belum ada penelitian yang secara khusus mengidentifikasi bagaimana elemen-elemen dalam *Mobile Legends*, seperti sistem peringkat dan komunikasi tim, memengaruhi interaksi interpersonal pemain muda. Selain itu, metode yang digunakan dalam studi-studi sebelumnya cenderung bersifat deskriptif tanpa analisis mendalam tentang hubungan kausal antara intensitas bermain *game* dan komunikasi interpersonal (Pranata & Diana, 2023).

Alasan peneliti memilih judul penelitian ini karena pengaruh bermain *game online Mobile Legends* terhadap komunikasi interpersonal siswa akan memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana aktivitas bermain *game online* dapat memengaruhi cara siswa berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain, khususnya di lingkungan sekolah. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman guru dan orang tua mengenai dampak positif maupun negatif dari bermain *game online* terhadap keterampilan sosial siswa. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Bermain *Game Online Mobile Legends* Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru”.

Penulis sebelumnya telah melakukan mini riset menggunakan [Mentimeter.web](https://mentimeter.web) yang dilakukan pada tanggal 29 agustus 2024 dengan judul Pengaruh Bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru. Penulis sebelumnya telah menyiapkan 2 pertanyaan yang akan disebarluaskan ke siswa/I SMK Negeri 4 Pekanbaru. Berikut gambar survey dengan menggunakan mentimeter.web:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

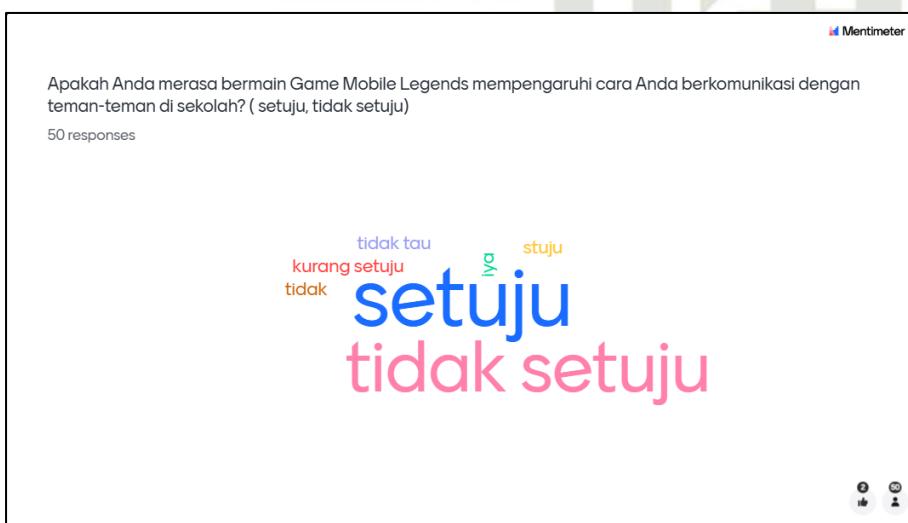
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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



Gambar 1.1
Hasil Miniriset

Sumber : *Mentimeter Web Survey*

Gambar di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru menyatakan “iya” ketika ditanya apakah mereka bermain *game online Mobile Legends*. Hal ini menunjukkan bahwa bermain *game online* cukup umum di kalangan siswa. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa tingkat keterlibatan siswa dalam bermain *game Mobile Legends* bervariasi. Hasil ini juga menunjukkan bahwa game online telah menjadi salah satu aktivitas yang tidak terlepas dari kehidupan siswa, namun dengan intensitas yang berbeda-beda. Oleh karena itu, pemahaman tentang pengaruh bermain game terhadap komunikasi interpersonal dan perkembangan karakter siswa menjadi penting untuk diteliti lebih lanjut.



Gambar 1.2
Hasil Miniriset

**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.

Sumber : *Mentimeter Web Survey*

Gambar di atas menunjukkan hasil survei terhadap 50 responden yang menjawab pertanyaan terkait pengaruh bermain *Mobile Legends* terhadap cara mereka berkomunikasi dengan teman-teman di sekolah. Mayoritas responden memberikan jawaban "setuju" Ketika ditanya apakah bermain *game mobile legends* mempengaruhi cara mereka berkomunikasi. Dengan merujuk pada data ini, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa merasa bermain *Mobile Legends* memberikan pengaruh terhadap komunikasi interpersonal mereka. Hal ini sejalan dengan fenomena komunikasi yang cenderung bergantung pada media digital dan permainan daring, sehingga cara mereka berinteraksi dengan teman di dunia nyata turut dipengaruhi oleh pengalaman bermain *game*.

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa bermain *game Mobile Legends* cukup umum di kalangan siswa, dengan mayoritas responden menyatakan bahwa aktivitas ini memengaruhi cara mereka berkomunikasi dengan teman-teman di sekolah. Sebagian besar responden setuju bahwa terdapat pengaruh, meskipun ada juga yang tidak setuju atau merasa ragu-ragu. Hal ini menunjukkan bahwa bermain *game online*, khususnya *Mobile Legends*, memiliki dampak yang bervariasi terhadap komunikasi interpersonal siswa, baik secara positif maupun negatif. ini mencerminkan fenomena yang lebih luas, di mana media digital dan permainan daring menjadi bagian penting dari kehidupan siswa dan memengaruhi cara mereka berinteraksi, tidak hanya secara virtual tetapi juga dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, penting untuk memahami lebih jauh sejauh mana intensitas bermain *game* dapat memengaruhi pola komunikasi dan perkembangan interpersonal siswa, sehingga langkah-langkah strategis dapat diambil untuk mengoptimalkan pengaruhnya. Hal ini menguatkan judul penelitian yang dilakukan penulis tentang pengaruh bermain *game online Mobile Legends* terhadap komunikasi interpersonal siswa, karena menunjukkan adanya potensi dampak dari intensitas bermain *game* terhadap kualitas komunikasi siswa.

1.2 Penegasan Istilah

1. Bermain *Game Online*

Bermain *game online* adalah aktivitas memainkan permainan digital yang terhubung melalui jaringan, baik lokal (LAN) maupun internet, sehingga memungkinkan banyak pemain berinteraksi dan bermain secara bersamaan, baik secara individu maupun kelompok, untuk mencapai tujuan tertentu, melaksanakan misi, atau meraih nilai tertinggi di dunia virtual (Rompas, Zakarias, & Kawung, 2023)



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. Game Online

Game online adalah bentuk permainan elektronik yang dapat diakses dan dimainkan melalui jaringan internet, di mana banyak pemain dapat terhubung dan berinteraksi secara bersamaan menggunakan perangkat komputer, ponsel pintar, konsol, atau perangkat game lainnya. Permainan ini bersifat *multiplayer*, memungkinkan para pemain berkompetisi, bekerja sama, atau berkomunikasi dalam satu sistem permainan yang sama secara *real-time* (Rompas et al., 2023).

3. Mobile Legends

Mobile Legends: Bang Bang adalah permainan daring (*game online*) bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini dirancang khusus untuk perangkat mobile seperti *smartphone* dan tablet, serta memungkinkan dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain untuk bertarung secara *real-time* dengan tujuan utama menghancurkan markas lawan sambil mempertahankan markas sendiri (Putra, Chandra, & Maharani, 2023).

4. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih secara langsung (tatap muka), yang melibatkan unsur keakraban dan saling mempengaruhi antar pihak yang berkomunikasi. Komunikasi ini memungkinkan setiap peserta untuk menangkap reaksi verbal maupun nonverbal secara langsung, sehingga dapat membangun hubungan yang efektif dan meningkatkan kepercayaan diri serta kualitas interaksi sosial (Suzanna, Anastasya, & Amalia, 2022).

1.3 Rumusan Masalah

Oleh karena itu, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh bermain *game online Mobile Legends* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain *game online Mobile Legends* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis:

- a. Menambah literatur dan referensi ilmiah terkait dampak *game online* terhadap komunikasi interpersonal remaja.
- b. Memberikan kontribusi bagi perkembangan studi di bidang psikologi komunikasi dan pendidikan.

1.5.2 Manfaat 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.

- a. Memberikan wawasan kepada siswa tentang dampak positif dan negatif bermain *Mobile Legends* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal mereka.
- b. Membantu guru dalam memahami pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial siswa sehingga dapat menyusun strategi pembelajaran yang efektif.
- c. Menjadi panduan bagi orang tua dalam mengarahkan dan mengontrol aktivitas bermain *game* anak untuk meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan dampak positif.

1.6 Sistematika Penulisan

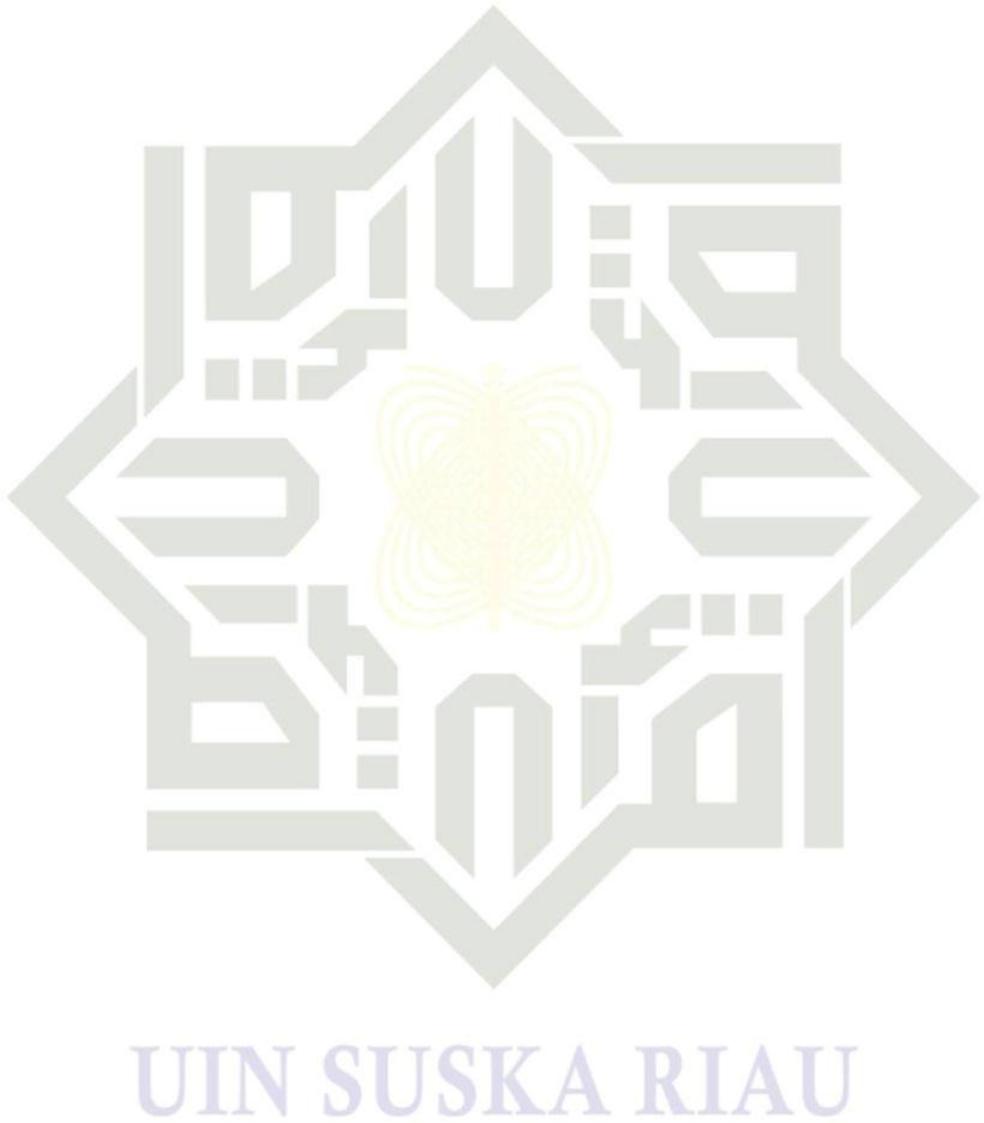
Penelitian ini disusun dengan terstruktur sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Tujuannya adalah untuk memberikan kemudahan dalam menganalisis dan memahami masalah yang ada. Susunan penulisan penelitian ini sebagai berikut:

- | | |
|-----------------------|--|
| BAB I | : PENDAHULUAN
Menjelaskan tentang latar belakang masalah, batasan masalah penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan. |
| BAB II | : TINJAUAN PUSTAKA
Menjelaskan tentang kajian terdahulu, landasan teori, dan kerangka pikir. |
| BAB III | : METODE PENELITIAN
Menjelaskan tentang desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data, validitas data, dan Teknik analisis data. |
| BAB IV | : GAMBARAN UMUM
Berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian dan fokus penelitian |
| BAB V | : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
Menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan. |
| BAB VI | : PENUTUP
Menjelaskan tentang simpulan dan saran dari penelitian. |
| DAFTAR PUSTAKA | : Daftar semua sumber referensi yang digunakan dalam penelitian berupa artikel jurnal dan buku yang |



LAMPIRAN

- relevan dengan konteks penelitian, disusun secara alfabetis.
- : Bagian tambahan yang berisi materi pendukung yang tidak dimasukkan ke dalam bagian utama skripsi, berupa data mentah untuk memberikan pembaca akses kepada informasi tambahan yang mendukung atau melengkapi pembahasan dalam teks utama.



- 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.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Terdahulu

Untuk mencapai penulisan skripsi yang sesuai prosedur dan mencapai hasil maksimal, diperlukan tinjauan terhadap penelitian sebelumnya. Tinjauan ini memberikan gambaran mengenai perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian yang telah dilakukan mahasiswa lain sebelumnya. Selain itu, tinjauan tersebut bertujuan untuk mempermudah penulis dalam melaksanakan penelitian karena telah tersedia referensi atau panduan dari penelitian terdahulu. Penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap komunikasi interpersonal telah dilakukan oleh beberapa peneliti dalam beberapa tahun terakhir. Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan:

1. Penelitian oleh Rahmayanti, Nurmala, dan Handoyo (2024) bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online Mobile Legends* terhadap prestasi akademik siswa kelas 11 di SMK PGRI 1 Kota Serang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik sampling jenuh, melibatkan seluruh populasi siswa kelas 11 sebanyak 144 siswa sebagai sampel. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner dengan skala Likert untuk mengukur aspek-aspek kecanduan *game online* seperti *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict, and problems*. Hasil analisis menunjukkan korelasi negatif signifikan antara kecanduan *game online* dan prestasi akademik dengan nilai $r = -0,447$ dan signifikansi 0,000. Ini berarti bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, semakin rendah prestasi akademik siswa. Penelitian ini menemukan bahwa 19,8% variasi dalam prestasi akademik dijelaskan oleh kecanduan *game online*, sementara 80,2% dipengaruhi oleh faktor eksternal lainnya. Penelitian ini menekankan pentingnya kesadaran akan dampak negatif kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik (Rahmayanti, Nurmala, & Handoyo, 2024).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Daud, Marini, dan Monica (2022) meneliti pengaruh *game online Mobile Legends* dan psikologi anak terhadap efektivitas komunikasi antar pribadi dalam keluarga. Menggunakan metode survei dengan pendekatan kuantitatif, penelitian ini melibatkan 30 orang tua di Perumahan Kuto Alam Permai, Lampung Utara. Hasil analisis menunjukkan bahwa *game online* dan psikologi anak secara parsial memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap efektivitas komunikasi antar pribadi anak dalam keluarga. Hasil uji F

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.

menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang berarti bahwa secara simultan, variabel game online dan psikologi anak berpengaruh signifikan terhadap efektivitas komunikasi. Penelitian ini menyoroti pentingnya pengawasan orang tua dalam penggunaan *game online* oleh anak-anak untuk menjaga kualitas komunikasi dalam keluarga (Daud, Marini, & Monica, 2022).

Penelitian oleh Anjani, Baskoro, dan Monica (2021) bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online Mobile Legends* terhadap perilaku komunikasi siswa SMA Yadika 12 Depok. Menggunakan metode survei dengan pendekatan kuantitatif, penelitian ini melibatkan 148 siswa yang dipilih secara acak dari populasi 263 siswa. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang diukur dengan skala Likert dan dianalisis menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online Mobile Legends* memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku komunikasi siswa, dengan pengaruh sebesar 63%. Penelitian ini mengungkapkan bahwa *game online* dapat membentuk perilaku komunikasi siswa, baik positif maupun negatif, tergantung pada frekuensi dan intensitas penggunaannya. Penelitian ini menekankan pentingnya pengawasan orang tua dan pendidik dalam mengelola waktu bermain *game online* siswa untuk memastikan dampak positif terhadap perilaku komunikasi mereka (Anjani & Baskoro, 2021).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Yosrinaldo berjudul "Pengaruh *Game Online Player Unknown's Battlegrounds* terhadap Perilaku Negatif Siswa SMK TYPL Lirik" bertujuan untuk menganalisis dampak *game online Player Unknown's Battlegrounds* terhadap perilaku negatif siswa SMK TYPL Lirik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei, di mana kuesioner digunakan sebagai instrumen utama pengumpulan data. Data diperoleh dari siswa SMK TYPL Lirik yang memainkan *game online PUBG*, dengan menyebarkan angket kepada para siswa. Responden dalam penelitian ini berjumlah 64 orang, yang seluruhnya merupakan laki-laki dari berbagai kelas. Sebagian besar responden diketahui sebagai pemain aktif *game online PUBG*. Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan antara variabel X (*game online PUBG*) dengan variabel Y (perilaku siswa). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama membahas pengaruh *game online* terhadap perilaku siswa, sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi dan objek penelitian yang tidak sama.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Rika Agustina Amanda (2016) bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

agresif remaja di Samarinda. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif, melibatkan 101 responden yang merupakan pemain *game online*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan dianalisis dengan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara bermain *game online* dan peningkatan perilaku agresif remaja. Analisis regresi menghasilkan persamaan $Y = 27,06 + 0,75X$, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit dalam variabel *game online* akan meningkatkan perilaku agresif sebesar 0,75 unit. Korelasi *product moment* menunjukkan nilai $r = 0,55$, yang berarti hubungan tersebut sedang dan signifikan dengan tingkat kepercayaan 95%. Penelitian ini menyarankan perlunya pengawasan orang tua dan pembatasan waktu bermain *game* untuk mengurangi dampak negatif pada perilaku remaja (Amanda, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Arif dan Sandy Aditya (2022) berjudul "Dampak Perilaku Komunikasi Pemain *Game Mobile Legends* Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang" menggunakan metode kualitatif dengan teori *Computer Mediated Communication* (CMC). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak perilaku komunikasi pemain *game online Mobile Legends* melalui *fitur chat in-game*. Penelitian ini melibatkan mahasiswa Universitas Negeri Padang sebagai subjek dan menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan dampak positif, seperti meningkatnya kerjasama tim dan kemampuan bertemu orang baru. Namun, dampak negatifnya adalah sering munculnya kata-kata kasar dan ujaran kebencian antar pemain, terutama saat permainan memanas (Arif & Aditya, 2022).

Penelitian oleh Naya dan Amalia (2023) bertujuan untuk menganalisis dampak *game online Mobile Legends* terhadap sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa kelas V di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian ini mengadopsi teknik analisis data Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online Mobile Legends* memberikan pengaruh positif pada pengetahuan siswa dengan memperkaya kosakata mereka. Namun, sikap siswa cenderung negatif karena mereka kesulitan mengontrol emosi saat bermain. Keterampilan sosial siswa juga meningkat, khususnya dalam hal interaksi dengan orang lain melalui *fitur voice chat* dalam *game*. Penelitian ini memberikan perspektif penting mengenai dampak *multifaset* dari *game online* terhadap siswa, mengungkapkan bagaimana

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.

elemen positif dan negatif dapat berdampak pada berbagai aspek perkembangan siswa. Hasil ini relevan untuk penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap komunikasi interpersonal siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru, karena menunjukkan adanya pengaruh signifikan *game online* pada perilaku dan interaksi sosial siswa (Amalia & Aunillah Naya, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Ingrid Tio Yosephine Tobing (2021) bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal di SMK Telkom 2 Medan. Menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei, penelitian ini melibatkan 55 siswa kelas XI sebagai sampel. Alat pengumpulan data berupa angket kecanduan *game online* dan angket komunikasi interpersonal. Hasil analisis menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berpengaruh negatif terhadap komunikasi interpersonal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai regresi $Y = 87,227 + (-0,343)X$, yang berarti setiap peningkatan satu unit dalam kecanduan *game online* akan menurunkan skor komunikasi interpersonal sebesar 0,343 unit. Uji t menunjukkan nilai hitung $= -4,064$ yang lebih besar dari ttabel $= -2,00575$, sehingga hipotesis bahwa kecanduan *game online* berpengaruh negatif terhadap komunikasi interpersonal diterima. Selain itu, uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* mempengaruhi komunikasi interpersonal sebesar 23,8% (Tobing, 2021).

9. Jurnal berjudul "Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru" yang ditulis oleh Mimi Ulfa pada tahun 2017 bertujuan untuk menganalisis dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku siswa di Mabes Game Center Jalan Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, serta memahami pandangan orang tua terhadap perilaku anak mereka. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan populasi berupa siswa-siswi yang gemar bermain game online di Mabes Game Center. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah accidental sampling, dengan pengumpulan data melalui kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. *Game online*, yang menyediakan fitur komunitas daring, dianggap sebagai aktivitas sosial yang memengaruhi perilaku pemainnya. Kecanduan bermain game online dapat menimbulkan perilaku negatif. Berdasarkan analisis data dan uji hipotesis, diperoleh hasil tt hitung lebih besar dari tt tabel, yaitu $4032,276 \geq 0,195$, sehingga hipotesis diterima. Artinya, terdapat pengaruh signifikan antara kecanduan *game online* (X) terhadap perilaku remaja (Y). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak

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 tema, yaitu membahas perilaku yang dipengaruhi oleh *game online*. Namun, perbedaannya terletak pada objek penelitian dan fokus kajiannya yang tidak sama.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Teori *Uses and Gratifications*

Teori ini mulai berkembang pada tahun 1940, yakni ketika sejumlah peneliti mencoba mencari tahu motif yang melatarbelakangi audiens mendengarkan radio dan membaca surat kabar. Mereka meneliti siaran radio dan mencari tahu mengapa orang tertarik terhadap program yang disiarkan seperti kuis dan serial drama radio. Kepuasan apa yang diperoleh sehingga mereka senang mendengarkan program tersebut. Herzog dipandang sebagai orang pertama yang mengawali riset penggunaan dan kepuasan. Ia mencoba mengelompokkan berbagai alasan mengapa orang memilih mengonsumsi surat kabar daripada radio. Ia mempelajari peran keinginan dan kebutuhan audiens (Morrison, 2013).

Teori *uses and gratification* merupakan pengembangan dari teori atau model jarum hipodermik. Teori ini diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses on Mass Communication : Current Perspectives on Gratification Research*. Teori ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan suatu media. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha untuk memenuhi kebutuhannya. Artinya, teori *uses and gratification* mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhan (Nurrudin, 2015).

Menurut Elihu Katz dan Herbert Blumer, teori ini meneliti asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial yang menimbulkan harapan-harapan tertentu dari media. Hal inilah yang membawa pada pola terpaan media yang berlainan atau keterlibatan pada kegiatan lain dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan dan akibat akibat lainnya (Nurrudin, 2015).

Ada 5 asumsi dasar yang menjadi inti gagasan teori penggunaan dan kepuasan, yaitu:

1. Khalayak aktif dan penggunaan medianya berorientasi pada tujuan.
2. Inisiatif dalam menghubungkan kebutuhan akan kepuasan terhadap pilihan media tertentu bergantung pada anggota khalayak.
3. Media berkompetisi dengan sumber kebutuhan lain.
4. Orang memiliki kesadaran diri yang cukup akan penggunaan media mereka, minat, motif, sehingga dapat memberikan gambaran yang akurat pada peneliti.

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

5. Keputusan pada nilai mengenai bagaimana khalayak menghubungkan kebutuhannya dengan media atau isi tertentu seharusnya ditunda (Baran & Davis, 2018).

Teori *uses and gratification* ini menjelaskan tentang sifat khalayak yang aktif dalam mengkonsumsi media sehingga mereka dapat selektif dalam memilih milah pesan media yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan audiensi. Pemilihan media yang dilakukan oleh audiens merupakan salah satu cara pemenuhan kebutuhan mereka dalam menerima informasi. Khalayak mengkonsumsi suatu media didorong oleh motif tertentu guna memenuhi kebutuhan mereka. Inti teori *uses and gratification* sebenarnya adalah pemilihan media pada khalayak berdasarkan kepuasan, keinginan, kebutuhan, atau motif. Pada dasarnya komunikasi terutama pada media massa tidak memiliki kekuatan untuk mempengaruhi khalayak. Teori ini menganggap bahwa khalayak aktif dan selektif dalam memilih media, sehingga menimbulkan motif-motif dalam menggunakan media dan kepuasan terhadap motif-motif tersebut (Nurrudin, 2015).

Khalayak memiliki sejumlah alasan dan usaha untuk mencapai tujuan tertentu ketika menggunakan media. McQuail dan rekannya mengemukakan empat alasan mengapa audiens menggunakan media, yaitu (West & Turner, 2015):

- a. Pengalihan (*disversion*), yaitu melarikan diri dari rutinitas atau aktivitas sehari-hari.
- b. Hubungan personal, terjadi ketika orang menggunakan media sebagai pengganti teman.
- c. Identitas personal, sebagai cara memperkuat nilai-nilai individu.
- d. Pengawasan (*surveillance*), yaitu informasi mengenai bagaimana media membantu individu mencapai sesuatu.

Efek yang timbul dari diri khalayak seperti emosi dan perilaku dapat dioperasionalisasikan sebagai evaluasi kemampuan media untuk memberi kepuasan. Pendekatan *uses and gratification* tertuju pada khalayak yang berperan aktif dan selektif dalam memilih dan menggunakan media sesuai kebutuhannya. Khalayak sudah menentukan media mana yang sesuai dengan kebutuhannya, merupakan gambaran nyata dari upaya pemenuhan kebutuhan sesuai dengan motif. Khalayak aktif memilih media karena masing-masing pengguna berbeda tingkat pemanfaatan medianya. Pendekatan ini jelas bertujuan untuk menggali motif pendorong bagi seseorang dalam menggunakan media (Jalaludin Rakhmat, 2001).

Dalam kerangka teori *Uses and Gratifications*, McQuail (1987) menjelaskan bahwa audiens adalah pihak yang aktif dalam memilih, menggunakan, dan menilai media untuk memenuhi kebutuhan spesifik

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.

mereka. Teori ini menyatakan bahwa individu tidak hanya mengonsumsi media secara pasif, melainkan secara sadar menggunakan media sebagai sarana pemenuhan kebutuhan personal dan sosial. McQuail mengidentifikasi empat kategori utama yang menjadi dasar kepuasan pengguna media, yaitu:

1. *Informasi (Information).*

Motif informasi berkaitan dengan kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan orientasi terhadap dunia sekitar. Media digunakan sebagai sarana untuk mencari fakta, mengikuti perkembangan peristiwa, memahami lingkungan sosial dan politik, serta memperoleh pandangan atau opini yang memperluas wawasan. Menurut McQuail (1987), fungsi informatif media juga mencakup pengawasan terhadap peristiwa dan kondisi, membantu penentuan keputusan, serta memberikan dukungan terhadap nilai-nilai dan norma-norma sosial yang berlaku. Dalam kategori ini, media menjadi sumber penting untuk mengurangi ketidakpastian dan membantu individu mengorganisasi pandangan mereka terhadap dunia.

2. *Identitas Pribadi (Personal Identity).*

Motif ini menyangkut pencarian dan penguatan jati diri. Audiens menggunakan media untuk memperkuat nilai-nilai pribadi, menemukan model peran (*role models*), memperkuat kepercayaan diri, dan membentuk identitas sosial mereka. McQuail menyatakan bahwa media dapat memberikan bahan bagi individu untuk menilai diri sendiri, membandingkan pengalaman pribadi dengan pengalaman orang lain, serta membentuk gambaran ideal tentang siapa mereka dan siapa yang ingin mereka jadikan panutan. Dengan demikian, konsumsi media tidak hanya memberikan hiburan atau informasi, tetapi juga berfungsi sebagai cermin untuk refleksi dan pembentukan identitas diri.

3. *Integrasi dan Interaksi Sosial (Integration and Social Interaction).*

Kategori ini mengacu pada penggunaan media sebagai alat untuk mempererat hubungan sosial, memahami orang lain, dan menumbuhkan rasa memiliki dalam suatu komunitas atau kelompok. McQuail menjelaskan bahwa media menyediakan bahan perbincangan, memperkuat rasa keterhubungan dengan keluarga atau teman, dan memungkinkan individu untuk merasa menjadi bagian dari masyarakat yang lebih luas. Media juga berfungsi sebagai sarana untuk membentuk opini bersama, berbagi nilai, dan memperoleh dukungan emosional atau sosial. Dengan demikian, media tidak hanya menjadi alat komunikasi satu arah, tetapi juga berperan dalam mempertahankan struktur sosial dan keterikatan antarindividu.

**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. Hiburan (*Entertainment*).

Motif hiburan mencakup kebutuhan untuk bersantai, menghindari kebosanan, dan melerikan diri dari tekanan kehidupan sehari-hari. McQuail menyebutkan bahwa audiens menggunakan media untuk mencari kesenangan, melepaskan ketegangan emosional, serta menikmati pengalaman estetika atau sensasi. Fungsi ini bersifat eskapisme, memungkinkan individu untuk sementara waktu keluar dari realitas atau rutinitas yang membosankan. Hiburan juga dapat memberikan kompensasi psikologis dan meningkatkan suasana hati. Dalam hal ini, media menjadi saluran penting untuk kepuasan emosional dan pemulihan mental.

Asumsi teori ini mengenai khalayak yang aktif dan penggunaan media yang berorientasi pada tujuan cukup jelas. Anggota khalayak individu dapat membawa tingkat aktivitas yang berbeda untuk penggunaan media mereka. Anggota khalayak juga berusaha untuk menyelesaikan tujuannya melalui media (West & Turner, 2015).

Adapun logika yang mendasari penelitian mengenai Teori Kegunaan dan gratifikasi adalah adanya kondisi sosial psikologis seseorang yang menyebabkan adanya kebutuhan yang menciptakan harapan-harapan media massa atau sumber-sumber lain, yang membawa kepada perbedaan pola penggunaan media yang akhirnya akan menghasilkan pemenuhan dan konsekuensi lainnya termasuk yang tidak diharapkan sebelumnya (West & Turner, 2015).

Sebagai tambahan bagi elemen dasar tersebut, sering dimasukan pula unsur “motif” untuk memuaskan kebutuhan dan “alternatif-alternatif fungsional” untuk memenuhi kebutuhan. Misalnya, pada unsur yang terakhir, konsensi terhadap jenis media massa tertentu (misalnya menonton televisi) mungkin merupakan alternative fungsional dari aktivitas kultural lainnya. Pada umumnya setiap individu memiliki kebutuhan mendasar terhadap intraksi sosial. berdasarkan pengalamannya, seseorang mengharapkan bahwa komsumsi atau penggunaan media tertentu, akan memberikan sejumlah pemenuhan bagi kebutuhannya. Hal ini akan membuatnya menonton acara televisi tertentu, membaca artikel tertentu dalam majalah dan sebagainya. Dalam beberapa kasus, aktifitas ini dapat menghasilkan suatu pemenuhan kebutuhan, namun pada saat yang bersamaan aktifitas ini juga menciptakan ketergantungan pada media massa oleh individu telah memberikan fungsi alternatif bagi intraksi sosial yang sesungguhnya (Morrison, 2013).

Inti dari teori ini adalah bahwa khalayak secara aktif mencari media tertentu dan isi tertentu untuk menghasilkan kepuasan (hasil) tertentu.

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.

Bawa individu atau khalayak menggunakan media dan isi media massa untuk memenuhi keperluan-keperluan tertentu yang dapat memberikan kepuasan bagi mereka (Nurrudin, 2015). Pada teori ini juga menekankan pada pendekatan manusiawi dalam melihat media massa, yang mana artinya manusia itu mempunyai otonomi, wewenang untuk bagaimana memperlakukan media. Blumer dan Katz (1974) mempercayai bahwa untuk menggunakan media, khalayak tidak hanya memiliki satu jalan saja. Konsumen media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana (melalui media mana) mereka menggunakan media dan bagaimana media tersebut akan berdampak pada dirinya (Nurrudin, 2015).

2.2.2 Pengertian Bermain *Game Online*

Bermain *game online* adalah aktivitas bermain permainan digital melalui jaringan internet yang memungkinkan interaksi langsung secara *real-time* antara pemain dari berbagai lokasi. Aktivitas ini tidak hanya sebatas hiburan, tetapi juga melibatkan aspek komunikasi, kerja sama tim, dan pengambilan keputusan dalam waktu cepat. Dalam konteks remaja dan pelajar, bermain game online kerap menjadi rutinitas harian yang berpotensi memengaruhi waktu, perhatian, dan pola interaksi sosial mereka.

Menurut Kim dkk., bermain *game online* melibatkan keterlibatan aktif pemain dalam lingkungan digital yang interaktif. Aktivitas ini menciptakan kondisi di mana pemain harus beradaptasi dengan aturan, strategi, dan kerja sama dengan pemain lain, sering kali melalui fitur komunikasi suara dan teks. Fisher dan Win menyatakan bahwa pengalaman bermain yang intensif dapat mempengaruhi kebiasaan sehari-hari dan bahkan menyebabkan seseorang lebih fokus pada dunia permainan dibandingkan aktivitas lainnya (Bainbridge, 2009)

Bermain game online secara terus-menerus tanpa kontrol dapat menimbulkan dampak negatif terhadap kehidupan nyata pemain, seperti menurunnya konsentrasi belajar, kesulitan dalam mengelola waktu, dan gangguan dalam hubungan sosial di lingkungan nyata. Dalam penelitian ini, aktivitas bermain *game online* didefinisikan sebagai kombinasi dari durasi bermain, frekuensi, intensitas keterlibatan emosional, serta tujuan pemain dalam bermain (Trisnani & Wardani, 2018).

Durasi dan intensitas bermain game menjadi aspek penting dalam memahami perilaku digital generasi muda. Dalam berbagai penelitian, intensitas tidak hanya dilihat dari lama waktu yang dihabiskan dalam satu sesi permainan, tetapi juga dari frekuensi bermain dalam satu minggu. Gentile (2009) menjelaskan bahwa bermain game adalah aktivitas yang memiliki potensi dampak jangka pendek maupun jangka panjang tergantung pada seberapa sering dan seberapa lama individu terlibat dalam permainan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tersebut. Oleh karena itu, klasifikasi durasi dan intensitas penting untuk dijadikan dasar dalam analisis pengaruh bermain game terhadap berbagai aspek psikologis dan sosial. Berdasarkan klasifikasi frekuensi bermain game dalam satu minggu, intensitas dapat dibagi menjadi tiga kategori: jarang, sedang, dan sering, yang masing-masing memiliki karakteristik dan implikasi tersendiri.

1. Intensitas Jarang (1–2 kali per minggu)

Bermain game dengan frekuensi 1–2 kali dalam seminggu digolongkan sebagai intensitas jarang. Dalam kategori ini, aktivitas bermain game bersifat rekreasional dan tidak terikat secara rutin dalam kehidupan sehari-hari individu. Menurut Caplan (2002), frekuensi bermain yang rendah menunjukkan bahwa pemain tidak memiliki keterikatan emosional yang tinggi terhadap game, dan cenderung menggunakan hanyanya sebagai hiburan sesekali atau untuk mengisi waktu luang. Dalam konteks ini, dampak negatif dari bermain game relatif kecil karena tidak mengganggu aktivitas utama seperti belajar, berinteraksi sosial, atau beristirahat. Namun, intensitas yang rendah juga bisa mengindikasikan kurangnya pemanfaatan potensi positif dari game, seperti kemampuan kognitif dan sosial yang dapat dikembangkan melalui permainan berbasis strategi atau kolaborasi. Griffiths (2010) menyebutkan bahwa pada tingkatan ini, permainan masih dianggap sebagai bagian minor dari keseharian dan belum memiliki kekuatan yang signifikan dalam memengaruhi perilaku atau gaya hidup seseorang. Oleh karena itu, frekuensi ini umumnya tidak menjadi perhatian utama dalam studi mengenai kecanduan game atau dampak psikososialnya, meskipun tetap penting untuk dikaji sebagai pembanding terhadap kelompok dengan intensitas yang lebih tinggi.

2. Intensitas Sedang (3–4 kali per minggu)

Kategori intensitas sedang, yaitu bermain game 3–4 kali dalam seminggu, menunjukkan keterlibatan yang lebih konsisten dalam aktivitas bermain game. Di tingkat ini, game mulai menjadi bagian dari rutinitas, walaupun belum mendominasi kehidupan pemain. Anderson dan Dill (2000) menyatakan bahwa intensitas sedang mencerminkan adanya ketertarikan yang kuat terhadap dunia game, namun masih dalam batas yang dapat dikendalikan secara sosial dan psikologis. Individu dengan intensitas sedang umumnya dapat memanfaatkan game untuk tujuan relaksasi, sosialisasi, atau bahkan pengembangan diri, tergantung pada jenis game yang dimainkan. Granic, Lobel, dan Engels (2014) mengungkapkan bahwa pada level

**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.

ini, game bisa berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kolaborasi, khususnya jika *game* yang dimainkan berbasis tim atau simulasi strategi. Namun demikian, jika tidak dikelola dengan baik, intensitas ini juga bisa berkembang menjadi kebiasaan yang sulit dihentikan dan berisiko menjadi candu, terutama ketika bermain digunakan sebagai pelarian dari masalah pribadi atau sosial (Kuss & Griffiths, 2012). Keseimbangan waktu menjadi faktor krusial dalam intensitas sedang. Jika durasi bermain mulai mengganggu waktu belajar, tidur, atau interaksi sosial, maka frekuensi ini bisa menjadi titik awal munculnya gejala disfungsi sosial atau penurunan produktivitas. Oleh sebab itu, pada tingkat ini diperlukan kontrol diri dan pengawasan dari lingkungan sosial untuk memastikan bahwa aktivitas bermain tetap berada pada jalur yang sehat dan positif.

3. Intensitas Sering (7 kali per minggu)

Frekuensi bermain setiap hari dalam seminggu atau disebut sebagai intensitas sering, mengindikasikan keterlibatan tinggi atau bahkan dominasi *game* dalam keseharian individu. Pada tingkat ini, game telah menjadi aktivitas utama atau salah satu prioritas dalam kehidupan sehari-hari, yang berpotensi menimbulkan berbagai dampak, baik positif maupun negatif. Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2011) menekankan bahwa frekuensi tinggi dalam bermain game sangat berkaitan dengan risiko adiksi atau kecanduan, yang ditandai dengan gejala seperti kehilangan kontrol, bermain berlebihan meski ada konsekuensi negatif, serta gangguan dalam hubungan sosial dan akademik. Di sisi lain, bermain setiap hari tidak selalu bersifat merugikan jika dilakukan dengan manajemen waktu dan tujuan yang jelas. *Game* yang bersifat edukatif, seperti game simulasi manajemen, strategi, atau puzzle, dapat membantu meningkatkan konsentrasi, ketekunan, dan pemecahan masalah (Gee, 2007). Namun, ketika *game* dimainkan secara kompulsif dan mengantikan aktivitas penting lainnya seperti tidur, belajar, atau berinteraksi dengan keluarga, maka dampaknya bisa sangat merugikan, terutama bagi remaja yang sedang berada pada tahap perkembangan sosial dan emosional. Intensitas tinggi juga seringkali berkaitan dengan keterikatan sosial dalam komunitas game online. Dalam penelitian Yee (2006), disebutkan bahwa pemain dengan frekuensi tinggi cenderung menjadikan komunitas virtual sebagai tempat utama untuk bersosialisasi, berbagi pengalaman, bahkan membangun identitas diri. Ini bisa menjadi hal yang positif jika dimanfaatkan secara sehat, namun juga bisa berujung

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 keterasingan dari dunia nyata jika tidak diimbangi dengan interaksi sosial langsung. Oleh karena itu, intensitas sering membutuhkan perhatian dan pengawasan yang lebih serius, baik dari diri sendiri, keluarga, maupun lingkungan sosial, agar tidak berkembang menjadi perilaku yang maladaptif.

2.2.3 Durasi, Frekuensi, dan Atensi Siswa dalam Kebiasaan Bermain Mobile Legends Bersama Teman

Permainan daring (online game) seperti Mobile Legends telah menjadi fenomena budaya populer di kalangan remaja, termasuk siswa SMK. Aktivitas bermain game tidak hanya dipengaruhi oleh minat individu, tetapi juga oleh beberapa dimensi perilaku seperti durasi, frekuensi, atensi, dan pola bermain bersama teman. Dimensi-dimensi ini penting untuk dipahami karena dapat memengaruhi komunikasi interpersonal dan relasi sosial antar pemain (Caplan, 2002).

1. Durasi Bermain.

Durasi merujuk pada lamanya waktu yang dihabiskan oleh individu untuk bermain game dalam satu periode tertentu, misalnya dalam sehari atau seminggu (Griffiths & Hunt, 1998). Durasi bermain yang panjang dapat mencerminkan tingkat keterlibatan yang tinggi, meskipun juga dapat menimbulkan konsekuensi negatif apabila tidak diimbangi dengan aktivitas lain. Dalam konteks bermain Mobile Legends, durasi yang lama sering kali dihabiskan bersama tim yang sama sehingga memperkuat kohesi sosial di antara pemain. Menurut Griffiths & Hunt (1998), semakin lama waktu yang dihabiskan untuk bermain, semakin besar pula kemungkinan munculnya efek baik maupun buruk pada perilaku sosial dan psikologis pemain, tergantung pada konteks dan cara mengelola aktivitas tersebut. Durasi bermain juga dapat menjadi indikator seberapa besar pemain menjadikan game sebagai bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian Caplan (2002) menjelaskan bahwa mereka yang memiliki durasi bermain lebih lama cenderung memiliki keterikatan emosional yang lebih kuat dengan permainan, termasuk dengan teman-teman yang bermain bersama.

2. Frekuensi Bermain.

Frekuensi mengacu pada seberapa sering seseorang bermain game dalam kurun waktu tertentu, seperti setiap hari atau beberapa kali seminggu Caplan (2002). Frekuensi tinggi dapat berkontribusi terhadap terbentuknya rutinitas sosial, terutama saat bermain dalam tim tetap. Ducheneaut (2006) menemukan bahwa bermain bersama

**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.

secara rutin bukan hanya meningkatkan keterampilan bermain, tetapi juga memperkuat hubungan sosial dan rasa memiliki dalam kelompok. Dalam konteks siswa, frekuensi yang tinggi menunjukkan betapa pentingnya aktivitas ini sebagai sarana untuk bersosialisasi, berbagi pengalaman, dan membangun kebersamaan. Terutama bagi pemain Mobile Legends yang terbiasa bermain dalam tim, frekuensi bermain yang konsisten dapat mempererat ikatan emosional, meningkatkan koordinasi, serta membantu mereka saling mengenal lebih dalam.

3. Atensi saat Bermain.

Atensi atau perhatian adalah tingkat fokus individu terhadap aktivitas bermain, termasuk bagaimana pemain terlibat secara kognitif dan emosional dalam permainan Vorderer, Klimmt, & Ritterfeld (2004). Dalam permainan berbasis tim seperti Mobile Legends, atensi tidak hanya diarahkan pada mekanisme permainan, tetapi juga pada komunikasi dengan anggota tim, strategi, dan koordinasi. Vorderer et al. (2004) menjelaskan bahwa tingginya atensi meningkatkan pengalaman keterlibatan (engagement), membuat pemain merasa lebih “hadir” dan aktif berinteraksi. Pemain yang memberi atensi tinggi umumnya lebih sering berkomunikasi dengan teman, baik melalui voice chat maupun pesan teks, sehingga berdampak positif terhadap kemampuan komunikasi interpersonal (Ducheneaut, 2006). Artinya, atensi tidak hanya berfungsi menjaga performa dalam permainan, tetapi juga mendukung pembentukan interaksi sosial yang lebih intens dan bermakna.

4. Kebiasaan Bermain dengan Teman.

Salah satu karakteristik penting dalam bermain Mobile Legends adalah kebiasaan bermain bersama teman yang sama atau dalam tim tetap. Kebiasaan ini dapat menciptakan rasa solidaritas, saling percaya, dan keakraban yang sulit terbentuk dalam aktivitas lain (Ducheneaut, 2006). Bermain bersama teman memungkinkan terjadinya interaksi sosial yang rutin, seperti membuat janji bermain, berdiskusi strategi, hingga bercanda selama permainan berlangsung. Menurut Yee (2006), motivasi sosial menjadi salah satu alasan utama pemain memilih game online: mereka ingin membangun hubungan baru atau mempererat hubungan yang sudah ada. Dalam konteks siswa SMK, kebiasaan bermain dengan teman bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga menjadi sarana untuk melatih kemampuan komunikasi interpersonal, seperti kerja sama,

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.

kompromi, dan mengatasi konflik. Lebih jauh lagi, kebiasaan bermain bersama teman juga dapat memperkuat jaringan sosial siswa di luar permainan, karena interaksi yang terbangun di dalam game sering terbawa ke kehidupan nyata (Ducheneaut, 2006). Oleh karena itu, dimensi ini sangat relevan untuk dianalisis dalam penelitian tentang pengaruh bermain Mobile Legends terhadap komunikasi interpersonal.

2.2.4 Jenis-jenis *Game Online*

Game online terdiri dari berbagai jenis berdasarkan *genre* dan karakteristiknya. Salah satu jenis yang populer adalah *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), seperti *Mobile Legends*, yang menekankan kerja sama tim untuk menghancurkan markas lawan sambil mempertahankan markas sendiri. Selain itu, terdapat *Battle Royale*, seperti *PUBG* dan *Free Fire*, yang fokus pada bertahan hidup dengan menjadi pemain terakhir di peta yang terus menyusut. Jenis lainnya adalah *Role-Playing Games* (RPG), seperti *Genshin Impact* dan *World of Warcraft*, di mana pemain memerankan karakter tertentu dan menyelesaikan misi di dunia virtual. *First-Person Shooter* (FPS), seperti *Call of Duty* dan *Valorant*, menawarkan pengalaman tembak-menembak dari sudut pandang pemain pertama dengan fokus pada kecepatan dan akurasi.

Selain itu, ada *Survival Games*, seperti *Minecraft* dan *Rust*, yang menekankan strategi bertahan hidup di lingkungan yang keras. *Simulation Games*, seperti *The Sims* dan *SimCity*, mensimulasikan aktivitas sehari-hari atau pengelolaan tertentu tanpa tujuan yang pasti. *Sports Games*, seperti *FIFA* dan *NBA 2K*, menghadirkan pengalaman bermain olahraga nyata dalam bentuk digital. Kemudian, ada *Card and Strategy Games*, seperti *Hearthstone* dan *Clash Royale*, yang mengandalkan logika dan perencanaan untuk memenangkan permainan. Tidak kalah menarik, *Puzzle and Casual Games*, seperti *Candy Crush* dan *Among Us*, menawarkan gameplay yang sederhana dan cocok untuk mengisi waktu luang.

Jenis lainnya, seperti *Adventure Games*, memungkinkan pemain mengeksplorasi dunia virtual dan menyelesaikan misi atau cerita, contohnya adalah *The Legend of Zelda* dan *Tomb Raider*. Terakhir, *Racing Games*, seperti *Need for Speed* dan *Asphalt*, memberikan pengalaman balapan kendaraan yang realistik maupun fantasi. Setiap jenis game memiliki karakteristik unik yang dapat memengaruhi cara pemain berinteraksi, baik secara individual maupun sosial. Dengan memahami jenis-jenis ini, kita dapat melihat

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.

bagaimana permainan tersebut memengaruhi aspek kehidupan pemain, termasuk komunikasi interpersonal. Pengaruh ini dapat terlihat dalam cara pemain berkolaborasi atau bersaing satu sama lain, menciptakan hubungan yang bisa bertahan di luar dunia permainan. Keterlibatan dalam permainan ini sering kali mendorong pengembangan keterampilan sosial, seperti kerja sama tim dan strategi negosiasi, yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari (Pulungan, 2019).

Beberapa game online yang paling populer saat ini termasuk game aksi seperti AOV, PUBG, Free Fire, dan Mobile Legend. Secara umum, pemain cenderung lupa seberapa baik mereka dalam melakukan apa yang mereka lakukan setiap hari (seperti bekerja, sekolah, dan kegiatan lainnya) serta ketika mereka menghabiskan waktu lama bermain game online. Namun, ada juga beberapa pemain yang membatasi waktu bermain mereka, bahkan mungkin hanya beberapa menit saja untuk bermain, dan ada juga yang membatasi seluruh waktu bermain mereka untuk bermain game online (Novrialdy, 2019).

2.2.5 Mobile Legends

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah *game online* bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dikembangkan oleh Moonton, anak perusahaan dari *ByteDance*. Game ini dirancang untuk dimainkan pada perangkat seluler dan menjadi salah satu *game MOBA* paling populer di dunia, terutama di Asia Tenggara, termasuk Indonesia. *Mobile Legends* menawarkan pengalaman permainan tim 5 vs. 5, di mana pemain bekerja sama untuk menghancurkan markas musuh sambil mempertahankan markas mereka sendiri. Game ini memiliki berbagai fitur menarik, seperti pilihan hero yang beragam, masing-masing dengan kemampuan unik, serta mode permainan yang bervariasi, seperti *Ranked Match*, *Classic Match*, dan *Brawl Mode*. *Mobile Legends* juga dikenal karena waktu permainan yang relatif singkat, biasanya berkisar antara 10 hingga 20 menit per pertandingan, yang menjadikannya mudah diakses oleh pemain dengan waktu terbatas.

Selain menjadi hiburan, *Mobile Legends* memiliki elemen kompetitif yang kuat, dengan banyak turnamen yang diselenggarakan secara lokal dan internasional, seperti *Mobile Legends Professional League* (MPL) dan *M World Championship*. Turnamen ini tidak hanya meningkatkan popularitas game tetapi juga menciptakan peluang karier bagi pemain profesional. Meskipun memberikan

**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.

banyak manfaat, seperti melatih kerja tim, strategi, dan refleks, *game* ini juga memiliki potensi dampak negatif, seperti kecanduan, penurunan interaksi sosial tatap muka, dan gangguan waktu belajar jika tidak diatur dengan bijak. Karena itu, penting bagi pemain untuk mengelola waktu bermain agar tetap seimbang dengan aktivitas lain dalam kehidupan sehari-hari (Mawalia, 2020).

Game online Mobile Legends dirilis pada tanggal 11 Juli 2016, dan dikembangkan oleh Moonton. Moonton adalah sebuah perusahaan yang berasal dari kota Cina. *Game online Mobile Legends* merupakan *game MOBA (Massively Online Battle Arena)* yang cocok dimainkan oleh pemain yang menggunakan sistem operasi Android dan iOS (Yogatama, Kharisma, & Fanani, 2019).

Dalam *game online Mobile Legends*, ada beberapa karakter, atau *hero*, yang sampai saat ini berjumlah 101 karakter yang memainkan enam peran:

a. *Marksman*

Hero marksman biasanya memiliki *damage* yang cukup tinggi dan kecepatan menyerang yang baik, dan mereka dapat menghabisi musuh lebih cepat daripada *hero* jenis lainnya. Namun, perlu diingat bahwa *marksman* sangat lemah pada awal *game* karena memiliki *HP* yang sangat sedikit dan rentan untuk diincar oleh *hero ganker* musuh.

b. *Tank*

Tank adalah *hero* yang sangat defensif dan mampu menahan lebih banyak *damage* daripada *hero* lainnya. *Hero tank* harus memiliki keberanian yang luar biasa untuk membantu tim kalian, terutama bagi *hero marksman* yang sangat penting untuk permainan. Selain itu, *hero tank* rata-rata adalah *hero* yang harus melakukan inisiasi dalam pertempuran tim dan berdiri di garis depan tim.

c. *Mage*

Mage adalah *hero* dengan kekuatan magis yang kuat yang berjaya dari awal hingga akhir *game*. Mereka dapat menghabisi lawan dalam hitungan detik dengan kombinasi *skill* mereka. Namun, perlu diingat bahwa *hero mage* memiliki *HP* dan *armor* yang sangat sedikit, sehingga mereka mudah mati.

d. *Fighter*

Hero fighter adalah *hero* yang memiliki keseimbangan antara ofensif dan defensif. Ini karena *hero fighter* tidak memiliki *damage* yang besar seperti *marksman* atau *assassin*



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.

dan tidak setebal *hero tank*, tetapi *hero fighter* memiliki kombinasi keterampilan yang unik yang mampu mengganggu pergerakan *hero* musuh di *lane*.

e. Assassin

Hero assassin adalah spesialis yang memiliki kemampuan untuk membunuh dan mengunci musuh mereka ketika darah mereka sekarat. Mereka memiliki mobilitas tinggi dan mampu membunuh musuh mereka dengan cepat, sehingga lebih disarankan untuk pemain yang lebih berpengalaman. *Assassin* memiliki *HP* yang rendah tetapi memiliki *damage* yang sangat tinggi.

f. Support

Seperti namanya, support bertanggung jawab untuk menjaga teman satu tim kalian dari segala hal. *Hero* pendukung tidak perlu takut mati untuk melindungi teman mereka. *Hero* ini memiliki kemampuan yang bermanfaat untuk melindungi anggota tim lainnya.

Adapun ciri-ciri dari yang dimiliki dari *game online mobile legends* antara lain :

b. Mode

Mode dalam *mobile legends* adalah suatu lokasi dalam permainan yang dimainkan. Setiap mode dalam permainan memiliki tingkat keseruan bermain yang berbeda, sehingga memberikan pemain untuk menikmati pengalaman bermain *mobile legends*. Adapun 5 mode dalam permainan *mobile legends* :

1. Classic mode

Mode ini adalah mode awal dengan bermain 5 vs 5 atau 5 lawan 5, mode ini berisikan 10 orang, 5 orang sebagai tim kiri dan 5 orang lagi sebagai tim kanan. Di *mode* ini 3 jalur dan disetiap jalurnya ada 3 buah *turret* yang melindungi markas pemain. Tujuan dalam *mode* ini menghancurkan markas musuh, pada *mode* ini bisa memilih *hero* dengan bebas akan tetapi dalam satu tim tidak boleh *hero* yang sama.

2. Ranked Match

Ranked match adalah mode ini yang akan mejadikan hidup mati tim nya, *mode* ini juga berisikan 10 tim bertujuan untuk mendapatkan rank setinggi-tingginya, jika menang di *ranked match*, maka akan mendapatkan bintang. Jika bintang nya sudah mencukupi maka akan naik peringkat kedeviisi berikutnya dengan urutan *warior, elite, master, grand master, epic, legend, mythic*.

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.

Selain itu, tujuan *ranked match* juga untuk menghancurkan markas musuh.

3. *Brawl*

Mode ini menggunakan sistem 5 vs 5 yaitu arena 5 lawan 5. Dalam mode ini hanya ada 1 *lane* (jalur) dan di satu jalur hanya mempunyai 2 *turret* yang menjaganya. Dalam mode ini bisa menggunakan *random hero*.

Jika sering memainkan mode ini maka jumlah bintangnya bertambah. Adapun tujuan dari mode ini juga menghancurkan markas musuh.

4. *Human Al Mode*

Mode ini adalah dimana manusia melawan robot, mode ini berjumlahkan 3 *lane* dan 9 *turret* yang menjaga. Dalam mode ini hanya ada 5 pemain dan sebagai musuhnya adalah robot.

5. *Custom*

Mode ini bisa bermain melawan teman atau melawan robot bersama-sama, selain itu, bisa bermain sendiri melawan robot. Dalam mode ini bebas mengatur jumlah pemain.

2.2.6 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan gabungan dari dua istilah: interpersonal, yang berarti "antara", dan *person*, yang mengacu pada "orang". Secara umum, komunikasi interpersonal terjadi antara dua orang. Setiap proses komunikasi antara beberapa orang terjadi, namun banyak interaksi dalam proses tersebut tidak memperlakukan setiap orang dalam percakapan secara jujur (Julia, 2013), Dalam definisi berdasarkan komposisi, kita mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai percakapan dua arah antara dua orang yang memiliki komunikasi yang jelas dan ringkas di antara mereka. Sebaliknya, dalam definisi berdasarkan hubungan, kita mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai komunikasi dua arah antara dua orang. Jadi, sebagai contoh, komunikasi interpersonal mencakup komunikasi antara penyedia layanan dan klien, anak kecil dan orang dewasa, dua orang dalam sebuah kelompok, dan sebagainya. Berdasarkan definisi ini, hampir tidak ada peluang untuk komunikasi antaradik (antara dua orang) sebagai pengganti komunikasi antarpribadi. Definisi hubungan ini diperlukan untuk memasukkan kelompok kecil orang juga, seperti anggota keluarga atau kelompok yang terdiri dari tiga atau empat orang (DeVito, 2001).

Menurut buku *Handbook of Communication Science* karya Charles R. Berger, Michael E. Roloff, dan David R. Roskos,



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.

Komunikasi Antarpribadi didefinisikan sebagai suatu proses sosial yang berkaitan dengan konteks dan hubungan yang dialami oleh individu yang telah mengembangkan gaya komunikasi yang kuat dalam upaya mencapai saling pengertian dan tujuan sosial. Kunci dari komunikasi interpersonal adalah membangun 13 pusat komunikasi STIKOM-IMA di antara para peserta. Hubungan ini berasal dari perpaduan struktural antara elemen ekspresif dan interpretatif yang saling menguatkan di antara para peserta. Maksud ekspresif adalah tujuan dari satu pihak (sumber) untuk menyampaikan peristiwa negatif (seperti gagasan, buah pikiran, perasaan, dan sebagainya) kepada pihak lain (penerima), sedangkan maksud interpretatif adalah tujuan penerima untuk memahami ekspresi positif dari sumber (Onong Uchjana, 2019).

Menurut Black, langkah-langkah yang dilalui pada tahap permulaan mencakup perkenalan antar anggota, pengungkapan tujuan yang ingin dicapai oleh kelompok, penjelasan mengenai aturan yang ada, serta penggalian ide dan perasaan dari masing-masing anggota. Tujuan utama dari tahap permulaan adalah untuk membangun rasa saling percaya antar anggota kelompok dan memastikan terciptanya hubungan yang positif di antara mereka. Tahapan dilakukan melalui saling memberi umpan balik, dukungan, toleransi, dan penguatan positif. Hasil akhir, hubungan yang terjalin dalam kelompok akan menjadi lebih kuat dan memfasilitasi tercapainya tujuan konseling.

2.2.7 Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah interaksi yang terjadi antara dua atau lebih individu secara langsung dan bersifat pribadi. Ciri-ciri komunikasi interpersonal meliputi keterbukaan, empati, dukungan, dan rasa positif. Menurut Trenholm dan Jensen (2011), komunikasi interpersonal bersifat spontan dan informal serta melibatkan feedback secara langsung. Beberapa ciri komunikasi interpersonal yaitu:

1. Selektif. Kita tidak bisa tidak berkomunikasi dengan sopan dengan semua orang yang kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kasus seperti itu, kita bahkan mungkin tidak ingin berkomunikasi dengan orang lain. Kita bekerja keras untuk mengembangkan diri kita, tetapi hanya dengan beberapa orang yang dianggap baik.
2. Sistematis, Komunikasi interpersonal dicirikan oleh kualitas yang sistematis karena terjadi dalam sistem yang beragam. Banyak sistem yang mempengaruhi proses komunikasi interpersonal. Setiap sistem merusak apa yang kita harapkan dari orang 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.

Komunikasi manusia didasarkan pada keyakinan individu, yang sangat bervariasi. Penduduk Amerika Utara menjadi semakin pendiam dan enggan berkomunikasi satu sama lain, sedangkan beberapa budaya Asia menjadi lebih kaku dan tidak kooperatif saat berkomunikasi. Komunikasi interpersonal dipengaruhi oleh sistem STIKOM-IMA, serta situasi, waktu, orang, komunitas, hari, barang-barang pribadi, dan sebagainya. Kita tidak dapat menggunakan salah satu dari sistem tersebut untuk memahami dinamika komunikasi interpersonal. Namun, kita harus memahami bahwa setiap komponen dari sistem ini saling berhubungan, dan setiap komponen mempengaruhi komponen lainnya.

3. Tidak biasa, pada tingkat yang paling mendasar, komunikasi manusia cukup unik. Setiap orang menjadi unik dalam interaksi sosial dan, sebagai hasilnya, menjadi kurang dapat diprediksi. Dalam proses mengembangkan keakraban, seseorang mungkin dapat melangkah lebih jauh dari bias mereka dalam interaksi sehari-hari. Hal ini mungkin terkait atau tidak terkait dengan perjalanan sosial yang cenderung mereka lakukan.
4. Prosedural, komunikasi antarpribadi adalah proses yang berkelanjutan. Hal ini mengacu pada komunikasi yang selalu berkembang dan menjadi lebih intim dari waktu ke waktu. Hubungan interpersonal tidaklah statis, melainkan selalu berfluktuasi dan berubah sebagai respons terhadap tindakan kita. Hubungan interpersonal adalah sebuah proses, oleh karena itu keadaan yang melibatkan dua orang yang berinteraksi secara singkat dan kemudian hari kemungkinan besar akan tetap berhubungan. Pola komunikasi interpersonal yang tidak konsisten membuat kita tidak dapat memverifikasi proses atau menyoroti pernyataan yang telah dibuat secara detail.
5. Transaksional, Seperti halnya, komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran antara beberapa orang. Ketika subjek merefleksikan sesuatu yang bermakna bagi mereka, mereka menjadi gelisah. Ketika seorang supervisor mengklarifikasi sebuah situasi, kita harus bertindak sebagai sebuah tim jika kita memahami. Aspek transaksional yang secara alamiah ada dalam komunikasi interpersonal menghalangi kemampuan komunikator untuk menyampaikan pesannya dengan jelas. Dengan kata lain, komunikasi akan berjalan dengan lancar jika kedua belah pihak

**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.

yang berkomunikasi berkomunikasi dengan baik dan saling memahami posisi masing-masing.

6. Individual, kita memahami bahwa komunikasi interpersonal menjadikan manusia sebagai individu yang unik dan berbeda satu sama lain. Ketika kita berkomunikasi dalam konteks ini, kita tidak memahami hubungan sosial (guru-murid, murid-guru, atau teman sebaya-pelanggan). Tanpa memperhatikan status sosial mereka, kita memperlakukan orang lain (dan sebaliknya) sebagai sesama manusia.
7. Pengetahuan personal, komunikasi interpersonal membantu kita meningkatkan pemahaman tentang diri kita sendiri dan interaksi kita dengan orang lain. Untuk memahami keunikan setiap orang, kita harus memahami pikiran dan perasaan orang lain secara pribadi. Ketika hubungan di antara keduanya menjadi lebih dekat, kita mengembangkan kepercayaan dan belajar bagaimana berkomunikasi dengan cara yang membuat kita merasa nyaman.
8. Menciptakan makna, melibatkan berbagai informasi dan makna antara dua pihak yang berbeda dalam komunikasi antarpribadi. Kita tidak hanya mencatat waktu, tetapi kita juga terus menerus berkomunikasi. Kita menarik kesimpulan dengan cara yang sama seperti kita memahami tujuan dari setiap kalimat dan setiap argumen yang dibuat oleh orang lain (Wood, 2010).

2.2.8 Dimensi Komunikasi Interpersonal yang Efektif

Komunikasi interpersonal memegang peran penting dalam kehidupan sehari-hari karena menjadi dasar dalam membangun, mempertahankan, dan mengembangkan relasi sosial. Komunikasi interpersonal yang efektif bukan hanya sekadar proses bertukar pesan, tetapi juga melibatkan unsur-unsur psikologis dan sikap yang memengaruhi kualitas hubungan antarindividu. Menurut DeVito (2013) terdapat lima dimensi utama yang menjadi ciri komunikasi interpersonal yang efektif, yaitu keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*).

1. Keterbukaan (*Openness*). Keterbukaan adalah kesediaan individu untuk secara jujur dan terbuka mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi kepada orang lain. DeVito (2013) menyebut keterbukaan sebagai elemen penting dalam membangun hubungan yang sehat, karena memungkinkan terciptanya pemahaman yang lebih mendalam antar komunikator. Menurut

**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.

DeVito, komunikasi interpersonal yang efektif terjadi ketika individu bersedia berbagi informasi pribadi dan juga siap menerima informasi dari orang lain secara terbuka. Keterbukaan membantu mengurangi kesalahpahaman dan meningkatkan rasa saling percaya (Verderber, Verderber, & Sellnow, 2013).

2. Empati (*Empathy*). Empati adalah kemampuan untuk memahami dan merasakan apa yang dialami oleh orang lain, baik secara emosional maupun kognitif. Menurut DeVito (2013), empati memungkinkan komunikator untuk melihat situasi dari perspektif orang lain, sehingga tercipta komunikasi yang lebih sensitif dan responsif terhadap kebutuhan lawan bicara. Empati membantu memperkuat ikatan emosional, meminimalkan konflik, serta meningkatkan kepuasan dalam hubungan interpersonal (Goleman, 2006).
3. Sikap Mendukung (*Supportiveness*). Sikap mendukung dalam komunikasi interpersonal merujuk pada tindakan dan ucapan yang memperkuat perasaan dihargai dan diterima oleh lawan bicara. DeVito (2013) menjelaskan bahwa sikap mendukung ditunjukkan melalui penggunaan bahasa yang non-konfrontatif, penggunaan ekspresi positif, serta menunjukkan perhatian dan penghargaan terhadap pendapat orang lain. Sikap ini menciptakan suasana komunikasi yang nyaman, aman, dan terbuka, sehingga mendorong partisipasi aktif dan rasa percaya diri lawan bicara.
4. Sikap Positif (*Positiveness*). Sikap positif adalah kecenderungan untuk memandang diri sendiri, lawan bicara, dan situasi komunikasi dengan cara yang konstruktif. DeVito (2013) menegaskan bahwa sikap positif dapat tercermin dalam penggunaan kata-kata optimis, ekspresi wajah yang ramah, serta sikap tubuh yang terbuka. Sikap ini penting karena menciptakan kesan ramah dan mengundang, yang pada akhirnya memperlancar pertukaran pesan dan mempererat relasi interpersonal.
5. Kesetaraan (*Equality*). Kesetaraan dalam komunikasi interpersonal berarti mengakui bahwa semua pihak memiliki hak dan nilai yang sama dalam proses komunikasi. Menurut DeVito (2013) komunikasi yang setara mendorong partisipasi aktif dan saling menghormati antar komunikator, tanpa adanya dominasi salah satu pihak. Kesetaraan membantu menciptakan hubungan yang adil, terbuka, dan saling menguntungkan. Dalam konteks hubungan antar teman sebaya, kesetaraan menjadi fondasi penting

**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.

agar komunikasi berjalan dua arah dan partisipatif (DeVito, 2013)(Wood, 2015).

Kelima dimensi ini saling terkait dan bersama-sama membentuk pola komunikasi interpersonal yang efektif. Keterbukaan mempermudah aliran informasi; empati memperdalam pemahaman emosional; sikap mendukung menciptakan rasa aman; sikap positif menumbuhkan suasana optimis; dan kesetaraan mencegah munculnya dominasi yang dapat merusak hubungan DeVito (2013). Dengan adanya kelima unsur ini, komunikasi interpersonal tidak hanya sekadar pertukaran pesan, tetapi juga menjadi sarana membangun hubungan yang sehat, saling menghargai, dan tahan lama.

2.2.9 Hubungan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal memainkan peran penting dalam membangun hubungan yang sehat dan harmonis. Supratiknya (1995) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal yang efektif dapat meningkatkan kualitas hubungan antar individu melalui keterbukaan dan dukungan yang saling diberikan. Menurut Joseph A. Devito, dalam bukunya *Human-to-Human Communication*, menjelaskan dua karakteristik terpenting dari hubungan interpersonal: pertama, hubungan antarmanusia berkembang secara bertahap melalui beberapa tahap, dimulai dari interaksi awal dan berakhir dengan pembubaran; kedua, hubungan antarmanusia berbeda dalam hal keluasan dan kedalamannya (DeVito, 2001).

1. Hubungan Terbina Melalui Tahap-Tahap

Banyak hubungan, mungkin semua hubungan, hancur melalui tahap-tahap (Wood, 1982). Dengan menggunakan serangkaian langkah atau tahap, kita dapat memecah keakraban secara perlahan. Model lima tahap penting dalam pengembangan hubungan, menguraikan tahap-tahap penting. Poin-poin penting dari tahap ini adalah komunikasi, pemahaman, penyadaran, kerja sama, dan kompromi.

2. Kekuatan dan kelemahan tim berbeda.

Berdasarkan jumlah topik yang didiskusikan oleh dua orang serta "kepersonalan" yang mereka ungkapkan pada topik-topik yang relevan, sebuah hubungan dapat ditentukan (Altman & Taylor, 1973). Banyaknya topik yang dibicarakan disebut sebagai keluasan. Istilah "kepersonalan" mengacu pada keadaan individu secara keseluruhan (*depth*).

**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.

2.2.10 Proses Komunikasi Interpersonal

Proses komunikasi interpersonal melibatkan beberapa tahap, yaitu pengiriman pesan, penerimaan pesan, interpretasi, dan tanggapan. Devito (2013) mengemukakan bahwa efektivitas komunikasi interpersonal ditentukan oleh kemampuan individu dalam mengirim dan menerima pesan dengan baik. Komunikasi interpersonal memiliki beberapa ciri utama, yaitu keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesetaraan.

Komunikasi interpersonal terdiri dari beberapa proses yang saling berkaitan erat, termasuk persepsi interpersonal, produksi kerja, organisasi kerja, dan koordinasi interaksi. Memproduksi seni adalah proses menciptakan seni lisan dan nonverbal yang dimaksudkan untuk menyampaikan perasaan tertentu kepada orang lain untuk mencapai tujuan sosial tertentu. Menginterpretasi perilaku komunikatif orang lain meliputi pengolahan pesan untuk memahami makna perilaku dan implikasi-implikasinya. Koordinasi interaksi adalah proses mengkoordinasikan produksi makanan dan persiapannya (serta kegiatan terkait) di seluruh episode sosial untuk menghasilkan ide-ide yang inovatif dan koheren. Terakhir, psikologi sosial adalah seperangkat prosedur yang kita gunakan untuk memahami dunia sosial, termasuk mengenali diri kita sendiri, orang lain, hubungan sosial, dan hubungan sosial (Charles R. Berger, Michael E. Roloff dan David R, 2022).

2.3 Konsep Operasional

Konsep operasional adalah hasil penting dari analisis rasional yang membantu memprediksi kemungkinan hasil penelitian, konsep ini merupakan konsep abstrak karena dioperasionalkan menjadi indikator yang dapat diukur dan dapat diamati secara empiris (Hendriyani, 2013). Konsep ini dapat dipahami atau dilihat, dan penting karena memberikan kesempatan kepada orang lain, selain peneliti, untuk melakukan penelitian sendiri, artinya apapun yang dilakukan peneliti harus direview oleh orang lain. Terdapat dua variabel yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel dapat didefinisikan sebagai objek apa saja yang akan menjadi subjek penelitian. Selain itu, variabel juga dapat diartikan sebagai faktor-faktor yang akan diteliti dalam penelitian atau studi kasus yang akan dilakukan (Panjaitan, 2017). Adapun jenis-jenis variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Independen (X)

Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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

dependen. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen sesuai dengan judul penelitian —Pengaruh Bermain *Game Online Mobile Legends* Terhadap Komunikasi interpersonal Siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru. Maka Variabel Independen adalah bermain *game online Mobile Legends*.

2. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau akibat, karena adanya variabel bebas. Sesuai penelitian ini yang berjudul Pengaruh Bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap Komunikasi interpersonal maka variabel dependennya adalah komunikasi interpersonal.

Dalam penelitian ini peneliti memberikan batasan untuk menghindari kesalahan pahaman dan persepsi sehingga penelitian tidak keluar dari fokus permasalahan. Adapun konsep operasional dalam variabel penelitian ini yakni:

1. Bermain *Game Online Mobile Legends*

- Durasi adalah lamanya waktu yang dihabiskan oleh individu dalam sekali atau beberapa kali sesi bermain *game Mobile Legends* dalam satu hari. Durasi mengukur seberapa panjang waktu yang dialokasikan untuk bermain, yang dapat berdampak pada pembagian waktu untuk aktivitas lainnya, termasuk komunikasi sosial dan kewajiban belajar.
- Frekuensi adalah seberapa sering individu bermain *game Mobile Legends* dalam kurun waktu tertentu, seperti harian atau mingguan. Indikator ini menggambarkan intensitas keterlibatan seseorang dalam bermain *game*, yang berpotensi memengaruhi pola interaksi sosial secara langsung.
- Atensi adalah tingkat fokus dan perhatian individu saat bermain *Mobile Legends*, termasuk sejauh mana mereka mengabaikan stimulus dari lingkungan sekitar seperti orang lain, tugas, atau komunikasi sosial. Atensi yang tinggi terhadap game dapat menyebabkan penurunan kesadaran terhadap interaksi interpersonal di sekitarnya.
- Kebiasaan Bermain dengan Teman adalah perilaku yang dilakukan secara berulang oleh seseorang dalam menjalin interaksi sosial melalui aktivitas bermain game bersama teman, baik secara langsung (teman dekat) maupun secara daring (teman dalam jaringan). Kebiasaan ini mencerminkan bagaimana individu membangun relasi, kerja sama tim, dan komunikasi selama bermain *Mobile Legends*, yang bersifat kompetitif dan berbasis 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.

- b) Komunikasi interpersonal
- a) Keterbukaan (*openness*) adalah kemampuan menanggapi hubungan dengan senang hati informasi yang diterima di dalam menghadapi hubungan antar sesama.
 - b) Empati (*empathy*) adalah kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada suatu keadaan tertentu, dari sudut pandang orang lain itu, melalui kacamata orang lain.
 - c) Sikap Mendukung (*Supportiveness*) adalah hubungan yang efektif bila mana terdapat sikap mendukung. Setiap individu memperlihatkan sikap mendukung dengan bersikap deskriptif bukan evaluasi, spontan bukan strategis.
 - d) Sikap Positif (*Positiveness*) adalah seseorang harus memiliki perasaan positif terhadap dirinya, mendorong para pengguna lebih aktif berpartisipasi dan menciptakan situasi komunikasi yang kondusif untuk interaksi yang efektif.
 - e) Kesetaraan (*equality*) adalah dimana ada pengakuan secara diam-diam bahwa kedua belah pihak menghargai, berguna dan mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan.

Tabel 2.1
Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Deskripsi
Variabel X (Bermain Game Online Mobile Legend)	Durasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain lebih dari 2 jam per hari menunjukkan intensitas tinggi dalam bermain dan keterlibatan waktu yang signifikan. 2. Bermain setiap hari tanpa memperhatikan batas waktu menggambarkan kurangnya kontrol diri terhadap durasi bermain. 3. Kesulitan mengatur waktu karena terlalu lama bermain menunjukkan potensi gangguan dalam manajemen waktu pribadi. 4. Bermain hingga larut malam mencerminkan pengaruh durasi bermain terhadap pola istirahat siswa.

**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.

	<p>5. Menunda aktivitas lain karena bermain terlalu lama menunjukkan bahwa durasi bermain berdampak langsung pada kewajiban dan tanggung jawab lain.</p>
Frekuensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain setiap hari menunjukkan kebiasaan bermain yang konsisten dan menjadi rutinitas harian siswa. 2. Bermain lebih dari satu kali dalam sehari menandakan intensitas bermain yang tinggi dalam satu hari. 3. Merasa harus bermain setiap kali ada waktu luang mencerminkan ketergantungan pada game sebagai pengisi waktu. 4. Bermain meskipun hanya sebentar dalam sehari menggambarkan keinginan kuat untuk tetap bermain meski waktu terbatas. 5. Lebih sering bermain dibanding melakukan kegiatan sosial menunjukkan bahwa frekuensi bermain menggeser prioritas interaksi sosial siswa.
Atensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus tinggi saat bermain hingga sulit terganggu menunjukkan konsentrasi penuh pada aktivitas bermain, yang dapat mengabaikan stimulus eksternal. 2. Tidak memperhatikan orang-orang di sekitar saat bermain mencerminkan kurangnya kesadaran sosial selama terlibat dalam permainan. 3. Perhatian mudah teralihkan saat bermain menandakan bahwa fokus pada permainan cenderung menutup perhatian terhadap hal lain. 4. Mengabaikan pesan atau panggilan

**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 Y (Komunikas Interpersonal)		<p>dari teman/keluarga saat bermain menunjukkan rendahnya respons sosial karena atensi terserap pada permainan.</p> <p>5. Merasa kesal saat diganggu ketika bermain memperlihatkan adanya keterlibatan emosional yang tinggi ketika perhatian bermain terinterupsi.</p>
	Kebiasaan Bermain dengan Teman	<p>1. Siswa secara rutin bermain dengan teman-teman yang sama dalam satu tim atau kelompok permainan.</p> <p>2. Siswa terbiasa membuat kesepakatan waktu khusus untuk bermain bersama teman-temannya.</p> <p>3. Siswa menunjukkan preferensi untuk bermain dalam tim dengan teman dibanding bermain solo.</p> <p>4. Siswa menjadikan kegiatan bermain bersama sebagai cara untuk mempererat hubungan pertemanan dan komunikasi.</p> <p>5. Siswa terbiasa melakukan interaksi verbal atau tulisan (voice chat/chat) saat bermain bersama teman untuk koordinasi atau berbagi kesenangan.</p>
	Keterbukaan	<p>1. Kenyamanan dalam menceritakan hal pribadi.</p> <p>2. Keterbukaan dalam diskusi kelompok.</p> <p>3. Kesediaan menerima kritik dan saran.</p> <p>4. Kemampuan mengungkapkan perasaan secara langsung.</p> <p>5. Kejujuran dalam komunikasi interpersonal.</p>
	Empati	<p>1. Kemampuan mengenali dan memahami emosi orang lain.</p> <p>2. Usaha menempatkan diri di posisi orang lain.</p>

**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.

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Kepekaan terhadap perubahan suasana hati orang lain. 4. Keseriusan dalam mendengarkan cerita teman. 5. Perasaan ikut terlibat secara emosional terhadap peristiwa yang dialami orang lain.
Sikap Mendukung		<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan dorongan dan motivasi saat orang lain mengalami kesulitan. 2. Kesediaan membantu ketika dibutuhkan. 3. Menghindari ucapan yang menyakitkan atau merendahkan. 4. Mendukung pendapat yang membangun. 5. Berusaha menjaga kenyamanan kelompok.
Sikap Positif		<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan bahasa yang sopan. 2. Pengendalian emosi saat berkomunikasi. 3. Ekspresi wajah yang bersahabat. 4. Menghargai perbedaan pendapat. 5. Pola pikir positif terhadap ucapan orang lain.
Kesetaraan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Perlakuan yang adil terhadap semua teman. 2. Penghormatan terhadap keberagaman latar belakang. 3. Tidak merasa lebih tinggi atau rendah dari orang lain. 4. Diskusi yang setara tanpa merasa superior. 5. Pengakuan terhadap hak setiap orang untuk menyampaikan pendapat.

2.4 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan teori yang diambil maka kerangka pemikiran sangatlah dibutuhkan sebagai alur berpikir sekaligus sebagai landasan untuk menyusun hipotesis penelitian. Pemikiran juga memudahkan pembaca untuk memahami permasalahan utama yang di kaji dalam penelitian yang di susun berdasarkan teori *Uses and Gratifications*. Berikut adalah kerangka pemikiran dari penelitian ini:



2.5 Hipotesis

Secara asal kata (etimologis) hipotesis berasal dari kata *hypo* dan *thesis*. *hypo* berarti kurang dan *thesis* berarti pendapat. Dari kedua kata itu dapat diartikan bahwa hipotesis adalah pendapat yang kurang, maksudnya bahwa hipotesis ini merupakan pendapat atau pernyataan yang masih belum tentu kebenarannya, masih harus diuji terlebih dahulu dan kebenarannya bersifat sementara atau dugaan awal (Rachmat Kriyanto, 2006).

Berdasarkan masalah yang terdapat dalam rumusan masalah maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

- Ha : Ada Pengaruh bermain *Game Online Mobile Legends* Terhadap komunikasi interpersonal siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru.
- Ho : Tidak Ada Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legends* Terhadap komunikasi interpersonal siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru.

- 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.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif, yang berarti mencoba secara sadar dan sistematis untuk menjawab suatu masalah dan mendapatkan informasi lebih mendalam dan luas tentang fenomena melalui tahap-tahap penelitian deskriptif kuantitatif. yang bertujuan untuk mengungkapkan kebenaran dan mencari solusi untuk masalah ilmiah. Penelitian ini dapat dianggap sebagai penelitian berdasarkan paradigma positivisme. Untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu, data dikumpulkan dengan alat penelitian dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah dibuat. Selain itu, penelitian kuantitatif memberikan gambaran atau penjelasan tentang suatu masalah, dan hasilnya dapat dikategorikan menurut jenisnya (Rachmat Kriyanto, 2006).

Sedangkan metode yang digunakan adalah survei. Metode survei adalah suatu teknik penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dari individu atau kelompok melalui kuesioner, wawancara, atau observasi yang terstruktur. Dalam survei, peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk mendapatkan informasi mengenai pendapat, sikap, perilaku, atau karakteristik tertentu dari responden.

Penelitian menggunakan tipe penelitian kuantitatif deskriptif, yang berarti memberikan gambaran atau penjelasan tentang subjek penelitian melalui analisis data dari pertanyaan yang diajukan kepada responden. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah bermain *game online Mobile Legends* berdampak pada komunikasi interpersonal siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Pekanbaru yang beralamat di Jalan Purwodadi, Kelurahan Sidomulyo Barat, Kecamatan Tampan, Sidomulyo Barat, Tampan, Kota Pekanbaru, Riau. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki populasi siswa yang cukup besar dan diketahui banyak siswa laki-laki yang aktif bermain *game online*, khususnya *Mobile Legends*, sehingga sesuai dengan fokus penelitian.



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 waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai sejak bulan November 2024 hingga April 2025, yang mencakup tahap persiapan, pengumpulan data, analisis data, hingga penyusunan laporan penelitian.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Suharsimi Arikunto populasi adalah seluruh elemen yang ada di dalam wilayah penelitian. Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian penelitian dalam suatu ruang lingkup, waktu yang sudah ditentukan. populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa laki-laki karena berdasarkan pra riset peneliti menemukan bahwa mayoritas siswa laki-laki bermain *game online Mobile Legends*, dengan jumlah 705 orang di SMK Negeri 4 Pekanbaru, tetapi sebagian dari 705 siswa ada juga yang tidak sering bermain *game* tersebut.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang teliti atau penelitian hanya akan mengambil sebagian dari populasi (Rachmat Kriyanto, 2006). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa laki-laki SMK Negeri 4 Pekanbaru yang berjumlah 705 orang. Pemilihan populasi terbatas pada siswa laki-laki karena hasil prariset menunjukkan bahwa mayoritas pemain aktif *Mobile Legends* berasal dari kelompok ini. Hal ini juga didukung oleh observasi awal dan survei menggunakan Mentimeter yang menunjukkan dominasi siswa laki-laki dalam aktivitas bermain *Mobile Legends*. Dari populasi tersebut, ditetapkan sampel sebanyak 88 siswa menggunakan rumus Slovin.

Namun demikian, tidak semua siswa laki-laki dipilih sebagai responden. Oleh karena itu, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penarikan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Sampel dipilih secara sengaja dari siswa laki-laki yang aktif bermain *game Mobile Legends*, sesuai dengan kriteria khusus yang diperoleh melalui pertanyaan penyaringan (*screening*) pada tahap awal pengumpulan data. Penggunaan teknik ini bertujuan agar responden benar-benar memiliki pengalaman yang sesuai dengan variabel yang diteliti. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa *purposive sampling* digunakan bila peneliti memiliki pertimbangan tertentu terhadap sampel yang dipilih karena dianggap mampu memberikan informasi yang relevan dengan masalah penelitian. Hal senada juga dikemukakan oleh Kriyantono (2014) dalam Teknik Praktis Riset Komunikasi, bahwa *purposive sampling* cocok digunakan ketika penelitian bertujuan mengungkap perilaku atau pengalaman spesifik dalam kelompok terbatas. Dengan demikian,

**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.

meskipun jumlah responden tidak langsung proporsional terhadap keseluruhan populasi, teknik *purposive* ini memberikan fokus yang tajam dan sesuai dengan tujuan analisis, yaitu mengkaji pengaruh bermain *Mobile Legends* terhadap komunikasi interpersonal hanya pada siswa yang benar-benar aktif bermain.

Sampel dalam penelitian ini peneliti menggunakan Rumus Slovin, yang mana rumusnya yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n : ukuran sampel.

N : ukuran populasi.

e : kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir 1%, 2%, 3%, 5%, atau 10%.

Pada penelitian ini diketahui jumlah populasi yaitu 705 orang. Jadi:

$$\begin{aligned} n &= \frac{705}{1 + 705 (10\%)^2} \\ n &= \frac{705}{1 + 705 (0,01)} \\ n &= \frac{705}{8,05} \\ n &= 87,58 \end{aligned}$$

$n = 87,58$ dibulatkan menjadi 88 maka respondennya sebanyak 88 orang siswa laki – laki.

Setelah diketahui jumlah sampel, yaitu 88 siswa. Untuk pengambilan sampel penulis menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mengkategorikan siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru. Adapun kriteria yang peneliti tetapkan yaitu:

1. Siswa berjenis kelamin laki – laki.

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. Siswa yang bersekolah di SMK Negeri 4 Pekanbaru.
3. Siswa yang bermain *game online Mobile Legends*.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Skala Likert, yang mana objek sikap. Objek sikap ini biasanya telah ditentukan secara spesifik dan sistematik oleh peneliti. Indikator-indikator dari variabel sikap terhadap suatu objek merupakan titik tolak dalam membuat pertanyaan yang harus diisi responden. Setiap pernyataan atau pertanyaan akan dihubungkan dengan jawaban yang berupa dukungan atau pernyataan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Metode Angket (Kuesioner)

Teknik pengumpulan data yang diberikan berupa seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawabnya. Angket yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah angket langsung, dimana seluruh pertanyaan ditanyakan. Angket atau kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan yang tertutup atau terbuka dapat diberikan pada responden secara langsung ataupun dikirim melalui pos atau internet. Jika kuesioner bisa diantarkan secara langsung dalam saat yang tidak terlalu lama maka penggiriman angket atau kuesioner tak perlu melalui pos (Yasril Yazid, 2018).

Kuesioner atau sering juga disebut angket adalah intrument penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan dan atau bahan pertanyaan yang harus diisi atau dijawab oleh responden (Edi Suryadi Dkk, 2019).

Tujuan peenyebaran angket adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan (Arikunto, 2006).

Dengan menggunakan skala likert, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. kemudian indikator tadi dijadikan menjadi titik tolak untuk menyusun item-item istrumen yang bisa berupa pernyataan atau pertanyaan. untuk jawaban setiap item instrumen yang memakai skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif samapi sangat negatif.

- | | |
|------------------------------|-----------------|
| 1) Sangat Setuju (SS) | : diberi skor 4 |
| 2) Setuju (ST) | : diberi skor 3 |
| 3) Tidak Setuju (TS) | : diberi skor 2 |
| 4) Sangat Tidak Setuju (STS) | : diberi skor 1 |

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.

3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.5.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah sebuah pengujian untuk mengetahui sebuah kebenaran (kepastian) sebuah pertanyaan untuk mengukur sebuah variabel yang ingin diteliti (Agung Widhi K. & Zara P, 2016). Dalam penelitian ini menggunakan *software* SPPS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 16,0 yang datanya diperoleh dilapangan. Uji validitas akan menghitung sebuah korelasi antara masing-masing

Pertanyaan dan skor total dengan menggunakan sebuah rumus teknik *coreelation product moment* adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

r = koefisien korelasi

n = jumlah responden

X = skor pertanyaan

Y = skor total

Syarat uji validitas adalah sebuah angka r dibandingkan dengan r tabel (melihat tingkat signifikan penelitian berupa 10% atau 0,1 dan jumlah responden maka diperoleh nilai r tabel). Hasil dari pengujian adalah sebagai berikut :

- 1) Jika r hitung > r tabel maka pertanyaan valid
- 2) Jika r hitung > r tabel maka pertanyaan tidak valid

3.5.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah sebuah pengujian untuk mengetahui bagaimana kemampuan pertanyaan dan alat ukur dalam mengukur variabel yang akan diteliti (Agung Widhi K. & Zara P, 2016). Peneliti ini menggunakan rumus koeffisien reliabilitas *Alfa Cronbach*, adalah sebagai berikut :

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2} \right]$$

Keterangan :

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.

α : Koefisien *Reliability Cronbach*

K : Banyak item

Si : Varians dari item ke-i ($i =$ banyaknya item)

St : Varians total (semua item digabungkan)

Kriteria penerimaan dalam uji reliabilitas dalam memeriksa sebuah keputusan dalam sebuah pertanyaan dapat dikatakan reliabel atau tidak reliabel adalah sebagai berikut :

- 1) Jika $\alpha > 0,60$ maka dapat dikatakan reliabel
- 2) Jika $\alpha < 0,60$ maka dapat dikatakan tidak reliabel

Tabel 3.1
Tabel Reliabilitas Berdasarkan Nilai *Alpha*

Nilai <i>Alpha</i>	Tingkat Reliabilitas
0,00 – 0,20	Tingkat Reliabel
>0,02 – 0,40	Agak Reliabel
>0,40 – 0,60	Cukup Reliabel
>0,60 – 0,80	Reliabel
>0,80 – 1,00	Sangat Reliabel

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, maka langkah berikutnya adalah pengolahan data dengan menggunakan aplikasi komputer yaitu Program IBM SPSS Statistics 25 (*Statistical Product an Service Solutions*). Pengolahan data ini bertujuan agar data mentah yang diperoleh bisa dianalisa dan kemudian memudahkan dalam mengambil kesimpulan atau menjawab permasalahan yang sedang dialami. Analisa yang penulis lakukan bertujuan untuk mempelajari masalah-masalah yang ada dan mengambil kesimpulan dari hasil penelitian.

3.6.1. Uji Korelasi Spearman

Dalam penelitian ini, salah satu teknik analisis data yang digunakan adalah uji korelasi *Spearman Rank Order* (*Spearman's rho*). Uji ini merupakan salah satu teknik statistik non-parametrik yang digunakan untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan antara dua variabel yang berskala ordinal atau interval tetapi tidak memenuhi asumsi normalitas. Spearman cocok digunakan dalam penelitian komunikasi yang melibatkan data dari skala Likert, karena nilai-nilai yang diperoleh merupakan peringkat, bukan angka absolut. Dengan demikian, uji ini digunakan untuk

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.

mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game Mobile Legends* dengan tingkat komunikasi interpersonal siswa. Rumus uji korelasi spearman adalah sebagai berikut:

$$r_s = 1 - \frac{6\sum d^2}{n(n^2 + 1)}$$

Keterangan:

- r_s = Koefisien Korelasi Spearman
- d = Selisih peringkat antara dua variabel
- n = Jumlah pasangan data

Rumus ini bekerja dengan mengurutkan masing-masing data menjadi peringkat, kemudian menghitung selisih antara peringkat dari masing-masing pasangan variabel. Nilai koefisien korelasi Spearman berada dalam rentang -1 hingga +1, di mana +1 menunjukkan hubungan positif sempurna, -1 menunjukkan hubungan negatif sempurna, dan 0 menunjukkan tidak ada hubungan. Jika nilai signifikansi (p) < 0,05, maka hubungan antar variabel dianggap signifikan secara statistik.

Penggunaan uji ini relevan dalam penelitian sosial dan komunikasi. Seperti dinyatakan oleh Kriyantono (2014), “uji Spearman digunakan ketika data bersifat ordinal dan tidak memenuhi asumsi distribusi normal, serta digunakan untuk melihat arah dan kekuatan hubungan antar variabel dalam riset komunikasi” (Kriyantoni, 2014). Dengan demikian, analisis korelasi Spearman memberikan gambaran sejauh mana keterkaitan antara kebiasaan bermain *game online* dengan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMK.

3.6.2 Uji Kruskal-Wallis

Selain korelasi Spearman, penelitian ini juga menggunakan uji Kruskal-Wallis H, yaitu teknik analisis non-parametrik yang digunakan untuk menguji perbedaan antar tiga atau lebih kelompok independen pada variabel ordinal. Uji ini merupakan alternatif dari *one-way ANOVA* ketika data tidak memenuhi asumsi normalitas atau homogenitas varian. Dalam konteks penelitian ini, Kruskal-Wallis digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat komunikasi interpersonal siswa berdasarkan kategori intensitas bermain *game Mobile Legends*:

**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.

jarang (1–2 kali/minggu), sedang (3–4 kali/minggu), dan sering (7 hari/minggu).

Rumus Kruskal-Wallis adalah sebagai berikut:

$$H = \frac{12}{N(N+1)} \sum \frac{r_i^2}{n_i} - 3(N+1)$$

Keterangan:

- H = Nilai uji Kruskall-Wallis
- N = Jumlah total responden
- n_i = Jumlah responden dalam kelompok ke- i
- r_i = Jumlah peringkat untuk kelompok ke- i

Uji ini bekerja dengan mengonversi nilai-nilai asli menjadi peringkat, lalu membandingkan distribusi median antar kelompok. Jika nilai signifikansi (p) yang dihasilkan dari uji Kruskal-Wallis lebih kecil dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara minimal dua kelompok.

Menurut Ardianto dan Kurniasih (2007), uji Kruskal-Wallis merupakan pilihan tepat dalam penelitian komunikasi ketika data berskala ordinal dan peneliti ingin membandingkan lebih dari dua kelompok responden. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, uji Kruskal-Wallis membantu mengevaluasi apakah perbedaan intensitas bermain *game* memiliki dampak yang bermakna terhadap komunikasi interpersonal siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru.

BAB IV

GAMBARAN UMUM

4.1 Profil SMK Negeri 4 Pekanbaru

SMK Negeri 4 Pekanbaru merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Provinsi Riau dan memiliki reputasi yang cukup baik di Kota Pekanbaru, Riau. Sekolah ini berlokasi di Jalan Purwodadi, Kelurahan Sidomulyo Barat, Kecamatan Tampan, Sidomulyo Barat, Tampan, Kota Pekanbaru, Riau. SMK Negeri 4 Pekanbaru memiliki visi untuk menghasilkan lulusan yang berkarakter, unggul, kompeten, dan siap bersaing di dunia kerja maupun dunia usaha sesuai dengan kompetensi keahlian masing-masing. Dalam menjalankan proses pendidikan, SMK Negeri 4 Pekanbaru menawarkan berbagai jurusan keahlian yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri dan perkembangan teknologi, seperti Teknik Komputer dan Jaringan, Teknik Kendaraan Ringan Otomotif, Teknik Pemesinan, Teknik dan Bisnis Sepeda Motor, serta Rekayasa Perangkat Lunak. Fasilitas yang tersedia di sekolah ini pun cukup memadai, termasuk laboratorium komputer, ruang praktik kejuruan, perpustakaan, dan koneksi internet yang mendukung kegiatan belajar mengajar.

Sebagai sekolah kejuruan, SMK Negeri 4 Pekanbaru juga menerapkan sistem pembelajaran berbasis praktik dan keterampilan, sehingga siswa tidak hanya dibekali dengan pengetahuan teoritis, tetapi juga kemampuan teknis sesuai dengan jurusan yang dipilih. Selain itu, sekolah ini juga aktif mengembangkan potensi siswa melalui berbagai kegiatan ekstrakurikuler, baik di bidang olahraga, seni, maupun teknologi, termasuk di dalamnya kegiatan yang berhubungan dengan dunia digital seperti komunitas *e-sport* sekolah. Dalam era digital yang semakin maju ini, banyak siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru yang memiliki minat terhadap permainan daring (*game online*), salah satunya adalah *Mobile Legends*, yang merupakan salah satu *game mobile* paling populer di kalangan remaja. Fenomena bermain *game online* ini tidak hanya menjadi bagian dari aktivitas hiburan semata, tetapi juga mulai memengaruhi aspek sosial dan komunikasi siswa dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.

Dengan latar belakang tersebut, SMK Negeri 4 Pekanbaru menjadi tempat yang relevan untuk dijadikan lokasi penelitian mengenai pengaruh bermain *game online*, khususnya *Mobile Legends*, terhadap komunikasi interpersonal siswa. Lingkungan sekolah yang heterogen, akses terhadap teknologi, serta tingginya minat siswa terhadap *game online* menjadi alasan kuat dalam pemilihan sekolah ini sebagai objek penelitian. Penelitian 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.

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.

diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana kebiasaan bermain *game online* di kalangan siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru memengaruhi cara mereka berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebaya, guru, serta lingkungan sekitarnya, baik dalam konteks formal maupun informal. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah, guru, dan orang tua dalam memahami dinamika perilaku siswa di era digital serta membantu dalam merancang strategi pembinaan komunikasi interpersonal yang lebih efektif di kalangan pelajar.

4.2 Kondisi Lingkungan Sekolah

Lingkungan SMK Negeri 4 Pekanbaru secara umum mencerminkan suasana yang kondusif untuk kegiatan belajar mengajar dan pengembangan karakter siswa. Sekolah ini terletak di kawasan yang cukup strategis, yaitu Jalan Purwodadi, Kelurahan Sidomulyo Barat, Kecamatan Tampan, Sidomulyo Barat, Tampan, Kota Pekanbaru, Riau. Lokasinya yang berada di daerah yang relatif tenang dan jauh dari hiruk-pikuk pusat kota memberikan suasana belajar yang nyaman dan minim gangguan eksternal. Area sekolah dikelilingi oleh pepohonan dan tanaman hijau yang terawat, menciptakan suasana asri dan sejuk. Hal ini mendukung terciptanya lingkungan yang ramah, bersih, dan sehat, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih fokus dan tenang.

Dari sisi infrastruktur, SMK Negeri 4 Pekanbaru memiliki bangunan yang cukup luas dan terdiri atas beberapa unit ruang kelas, laboratorium praktik, ruang guru, ruang tata usaha, perpustakaan, serta aula dan ruang serbaguna yang digunakan untuk berbagai kegiatan sekolah. Setiap ruang kelas telah dilengkapi dengan fasilitas dasar seperti meja dan kursi yang memadai, papan tulis, kipas angin atau pendingin ruangan, serta pencahayaan yang cukup. Selain itu, terdapat juga ruang-ruang praktik khusus untuk masing-masing jurusan keahlian, seperti bengkel otomotif, laboratorium komputer dan jaringan, serta ruang simulasi perangkat lunak yang digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Lingkungan sosial di sekolah ini juga cukup aktif dan dinamis. Interaksi antara siswa, guru, dan tenaga kependidikan berjalan baik dan saling menghargai. Sekolah ini menjunjung tinggi nilai-nilai kedisiplinan, kerja sama, dan toleransi. Selain aktivitas pembelajaran di kelas, siswa juga didorong untuk aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler dan organisasi sekolah seperti OSIS, Pramuka, Paskibra, Rohis, serta komunitas hobi dan bakat, termasuk *e-sport* yang mulai berkembang di kalangan siswa. Keberagaman latar belakang siswa menjadi nilai tambah tersendiri dalam memperkaya dinamika sosial di sekolah.

**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.

SMK Negeri 4 Pekanbaru juga menjalin kerja sama dengan berbagai pihak luar, seperti dunia industri dan perguruan tinggi, dalam rangka mendukung program Praktik Kerja Lapangan (PKL) serta peningkatan kualitas lulusan. Lingkungan sekolah yang mendorong kolaborasi, kreativitas, dan penggunaan teknologi ini secara tidak langsung turut berperan dalam membentuk pola komunikasi antar siswa. Oleh karena itu, keberadaan lingkungan sekolah yang terbuka, inklusif, dan mendukung perkembangan teknologi digital menjadi faktor penting dalam mengamati dan menganalisis bagaimana komunikasi interpersonal siswa terbentuk dan berkembang, termasuk dalam kaitannya dengan kebiasaan bermain *game online* seperti *Mobile Legends*.

4.3 Aktivitas Siswa dalam Kehidupan Sehari-hari

Dalam kehidupan sehari-hari, siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru menjalani berbagai aktivitas yang mencerminkan keseimbangan antara kegiatan akademik, praktik kejuruan, serta pengembangan diri melalui kegiatan non-akademik. Kegiatan utama siswa dimulai sejak pagi hari dengan pelaksanaan upacara atau apel pagi yang menjadi bagian dari pembinaan kedisiplinan dan pembentukan karakter. Setelah itu, kegiatan belajar mengajar dimulai di ruang kelas sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Proses pembelajaran berlangsung dalam bentuk teori dan praktik, terutama untuk jurusan-jurusan keahlian yang menekankan keterampilan vokasional, seperti praktik di laboratorium komputer, bengkel otomotif, atau ruang perangkat lunak, tergantung jurusan masing-masing siswa.

Selama waktu istirahat, siswa memanfaatkan waktunya untuk berinteraksi dengan teman sebaya, baik di kantin, lapangan, maupun di lingkungan sekitar kelas. Interaksi sosial ini menjadi bagian penting dalam membangun hubungan interpersonal dan memperkuat solidaritas antar siswa. Selesai kegiatan belajar formal, sebagian siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sesuai dengan minat dan bakatnya, seperti olahraga (futsal, voli), seni (tari, musik), organisasi sekolah (OSIS, Pramuka, Paskibra), maupun komunitas teknologi dan digital, termasuk *e-sport*. Bagi siswa yang tergabung dalam komunitas tersebut, bermain *game online* seperti *Mobile Legends* menjadi aktivitas yang sering dilakukan di luar jam sekolah, baik di rumah maupun saat waktu luang di lingkungan sekolah dengan teman sebaya.

Selain itu, siswa juga aktif dalam kegiatan praktik kerja industri (Prakerin) sesuai dengan program keahlian mereka, yang merupakan bagian dari kurikulum SMK. Di waktu senggang atau di luar jam sekolah, banyak siswa yang mengakses internet untuk mengerjakan tugas sekolah, mencari informasi tambahan, atau sekadar hiburan, termasuk bermain *game online*. Kegiatan seperti ini juga menjadi sarana bagi siswa untuk membentuk relasi

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.

sosial melalui media digital, baik dengan teman sekelas maupun dengan komunitas daring yang lebih luas.

Secara keseluruhan, aktivitas sehari-hari siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru tidak hanya terfokus pada kegiatan akademik di kelas, tetapi juga mencakup berbagai kegiatan penunjang yang membentuk kepribadian, keterampilan sosial, dan kedekatan emosional antar siswa. Pola aktivitas yang dinamis ini mencerminkan bagaimana interaksi sosial dan komunikasi interpersonal terbentuk dalam berbagai konteks, baik secara langsung maupun melalui media digital seperti permainan *online*, yang kini menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan remaja modern.

4.4 Eksistensi *Game Online Mobile Legends* di Kalangan Siswa

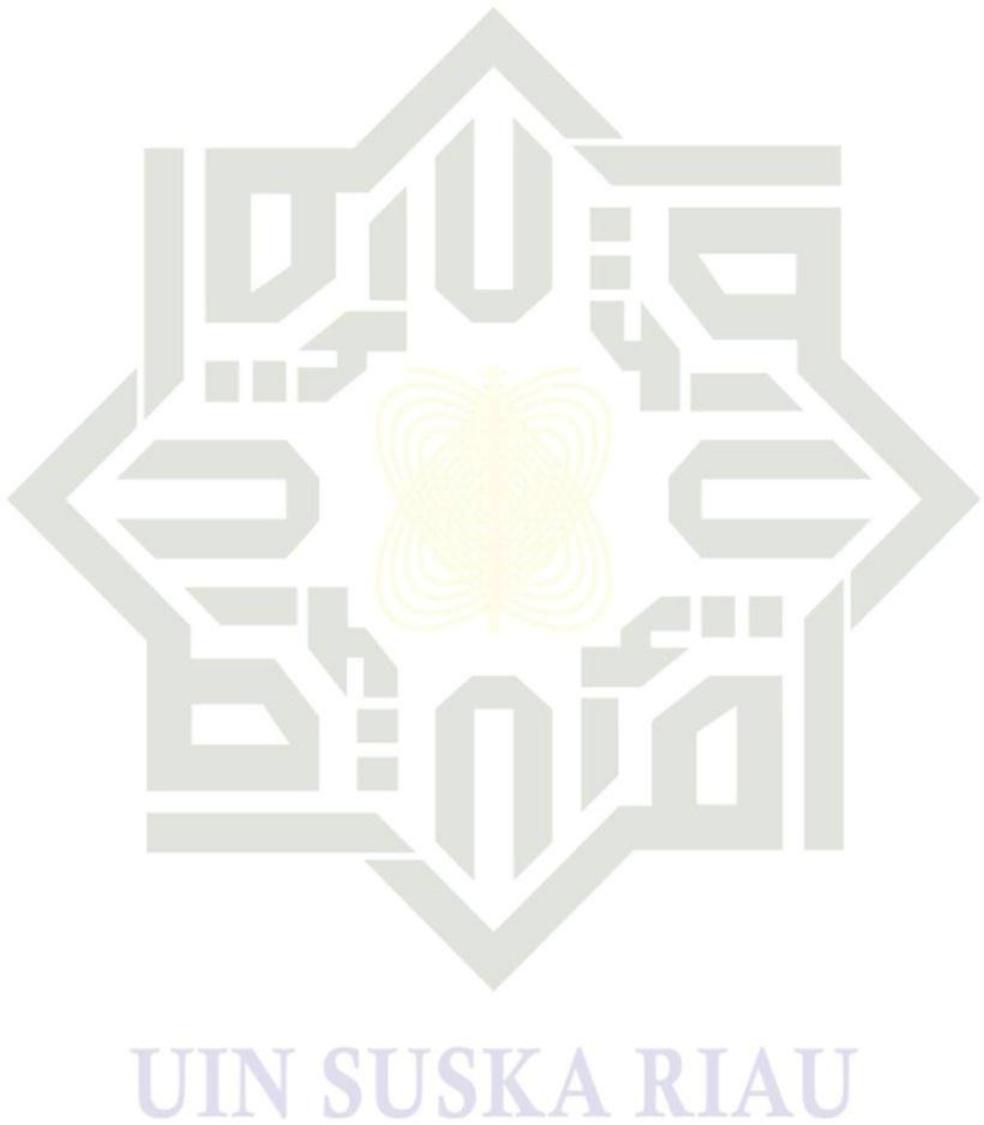
Mobile Legends: Bang Bang merupakan salah satu permainan daring berbasis perangkat seluler yang sangat populer di kalangan remaja, termasuk siswa-siswi SMK Negeri 4 Pekanbaru. *Game* ini mengusung genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), di mana pemain bertanding dalam dua tim yang masing-masing terdiri dari lima orang. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menghancurkan markas musuh melalui kerja sama tim, strategi, dan kecepatan dalam pengambilan keputusan. Daya tarik utama *Mobile Legends* terletak pada kemudahan akses, tampilan visual yang menarik, serta sistem kompetisi yang membuat pemain merasa tertantang untuk terus meningkatkan level dan keterampilannya.

Di lingkungan SMK Negeri 4 Pekanbaru, *Mobile Legends* tidak hanya dimainkan sebagai sarana hiburan, tetapi juga telah menjadi bagian dari gaya hidup digital para siswa. Banyak siswa yang memainkan *game* ini di waktu senggang, baik di rumah maupun saat berkumpul bersama teman. Permainan ini juga sering dimainkan secara berkelompok, sehingga menciptakan komunitas kecil di antara siswa yang memiliki ketertarikan yang sama. Beberapa siswa bahkan membentuk tim atau komunitas *e-sport* di tingkat sekolah untuk mengikuti turnamen antar kelas atau antar sekolah yang semakin marak diadakan baik secara daring maupun luring.

Namun, di balik popularitasnya, fenomena bermain *Mobile Legends* juga menimbulkan dinamika tersendiri dalam aspek kehidupan sosial siswa. *Game* ini dapat mempererat hubungan sosial melalui kerja sama tim dan komunikasi aktif selama permainan, tetapi di sisi lain juga dapat memunculkan potensi gangguan terhadap komunikasi interpersonal dalam kehidupan nyata, terutama jika siswa menjadi terlalu asyik dengan dunia virtual. Dalam konteks inilah, *Mobile Legends* menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam melihat pola interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah.



- 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 dan pengujian statistik, dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain *game online Mobile Legends* memiliki pengaruh yang positif terhadap komunikasi interpersonal siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru. Hubungan antara kedua variabel dalam penelitian ini terbukti signifikan secara statistik, meskipun berada pada tingkat kekuatan hubungan yang rendah. Hal ini dibuktikan melalui uji korelasi Spearman yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,013 (< 0,05), dan koefisien korelasi sebesar 0,259. Artinya, semakin tinggi frekuensi dan keterlibatan siswa dalam bermain *game Mobile Legends*, maka semakin tinggi pula kecenderungan mereka dalam menunjukkan kemampuan berkomunikasi yang efektif dengan orang lain. Selain itu, hasil uji Kruskal-Wallis juga memperkuat temuan ini dengan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam tingkat komunikasi interpersonal berdasarkan intensitas bermain game. Siswa yang lebih sering bermain *Mobile Legends* cenderung memiliki skor komunikasi interpersonal yang lebih tinggi dibandingkan mereka yang bermain dengan intensitas sedang atau jarang.

Secara umum, data deskriptif juga menunjukkan bahwa pengalaman bermain *game* tersebut tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga melibatkan interaksi sosial yang kuat di antara para pemain, khususnya ketika siswa bermain bersama teman sekolah. Interaksi yang intens dan kerja sama tim yang diperlukan dalam permainan tampaknya melatih siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi sehari-hari. Selain itu, hasil penelitian ini menggambarkan bahwa siswa yang bermain *game* secara rutin memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dalam kelompok, mengekspresikan pendapat, serta menjalin hubungan sosial yang lebih baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bermain *game Mobile Legends* memberikan dampak yang bermakna terhadap dinamika komunikasi siswa, yang tidak hanya terjadi dalam konteks permainan, tetapi juga terbawa ke dalam lingkungan sosial dan akademik mereka. Meski tidak dapat dijadikan sebagai satu-satunya faktor penentu kemampuan komunikasi interpersonal, *game online* ini terbukti memberikan kontribusi yang signifikan dalam konteks perkembangan sosial remaja di era digital.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait serta menjadi

**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.

acuan dalam pengembangan penelitian selanjutnya. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

Bagi Siswa.

Diharapkan siswa dapat memanfaatkan permainan *Mobile Legends* tidak hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai media untuk melatih kemampuan komunikasi interpersonal, seperti kerja sama tim, penyampaian pendapat, dan empati terhadap sesama pemain. Namun, siswa juga perlu bijak dalam mengatur waktu bermain agar tidak mengganggu kewajiban akademik dan aktivitas sosial lainnya.

Bagi Sekolah dan Guru.

Pihak sekolah diharapkan dapat lebih terbuka terhadap potensi positif dari aktivitas digital seperti bermain *game online*, dengan cara mengintegrasikan pendekatan komunikasi kolaboratif yang sering ditemui dalam permainan ke dalam kegiatan pembelajaran atau ekstrakurikuler. Guru juga dapat memberikan edukasi tentang penggunaan teknologi secara seimbang agar siswa mampu memaksimalkan manfaatnya sekaligus menghindari dampak negatif seperti kecanduan.

3. Bagi Orang Tua.

Orang tua sebaiknya mendampingi anak dalam penggunaan *game online*, memberikan batasan waktu yang wajar, serta mengarahkan anak untuk menjadikan aktivitas bermain *game* sebagai sarana pengembangan diri, bukan sebagai pelarian dari kewajiban. Komunikasi terbuka antara orang tua dan anak tentang dunia digital sangat penting untuk menciptakan pemahaman yang sehat.

Bagi Peneliti Selanjutnya.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam hal variabel yang diteliti. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi komunikasi interpersonal, seperti kepribadian, lingkungan pergaulan, atau keterlibatan dalam organisasi. Selain itu, pengembangan metode penelitian kualitatif juga dapat dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dinamika komunikasi dalam *game online*.

**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 PUSTAKA

- Agung Widhi K. & Zara P. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. yogyakarta: Pandhiva Buku.
- Amalia, N., & Aunillah Naya, N. (2023). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan Peserta didik Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1171–1179. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6271>
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Anjani, Y. K., & Baskoro, D. N. (2021). Pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap Perilaku Komunikasi Siswa/i SMA Yadika 12 Depok. *Prosiding Jurnalistik*, 546–554.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31–45.
- Arikunto. (2006). *Metodologi Penelitian*. yogyakarta: Bima Aksara.
- Bainbridge, W. (2009). Online Multiplayer Games. In *Synthesis Lectures on Information Concepts, Retrieval, and Services* (Vol. 1). <https://doi.org/10.2200/S00232ED1V01Y200912ICR013>
- Baran, S. J., & Davis, D. K. (2018). Jakarta: Salemba Humanika.
- Caplan, S. E. (2002). Problematic Internet use and psychosocial well-being: Development of a theory-based cognitive–behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior*, 18(5), 553–575. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(02\)00004-3](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(02)00004-3)
- Dand, R. F., Marini, M., & Monica, D. (2022). Pengaruh Game Online “Mobile Legend” dan Psikologi Anak Terhadap Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi dalam Keluarga. *Empiricism Journal*, 3(2), 254–263. <https://doi.org/10.36312/ej.v3i2.1005>
- DeVito. (2013). *Interpersonal communication book (13th ed.)*. Boston: MA: Pearson.
- DeVito, J. (2001). The Interpersonal Communication Course. *Pearson*, 3(1), 1–20.
- Dewi Narullita & Erni Yuniaty, T. H. P. (2022). Penerapan CBT Dan Act Dalam Menurunkan Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Kabupaten Bungo. *Jurnal Endurance*, 7(3), 513–523. <https://doi.org/10.22216/jen.v7i3.744>
- Ducheneaut, N. (2006). (PDF) Alone Together? Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games. *ResearchGate*. <https://doi.org/10.1145/1124772.1124834>

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 waajar UIN Suska Riau.

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

- Edi Suryadi Dkk. (2019). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Goleman, D. (2006). *Social intelligence: The new science of human relationships*. New York: NY: Bantam Books.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, 82(2), 475–480. <https://doi.org/10.2466/pr0.1998.82.2.475>
- Hendriyani, H. (2013). *Analisis Isi: Sebuah Pengantar Metodologi*. 2(1). <https://doi.org/10.7454/jki.v2i1.7832>
- Jalaludin Rakhmat. (2001). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- KATZ, E., BLUMLER, J. G., & GUREVITCH, M. (1973). USES AND GRATIFICATIONS RESEARCH. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509–523. <https://doi.org/10.1086/268109>
- Mars, F. R., Rompas, S., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18. <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>
- Mawalia, K. Al. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 49. <https://doi.org/10.20473/ijss.v12i2.22908>
- McQuail, D. (1987). *Mass Communication Theory: An Introduction*. London: Sage Publication.
- Morrison. (2013). *Teori Komunikasi Massa*. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Novrialdi, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nurudin. (2015). *Pengantar Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nuzuli, A. K. (2020). Faktor Yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi Antar Pemain Game Online PUBG. *Jurnal Komunikasi Global*, 9(1), 20–41. <https://doi.org/10.24815/jkg.v9i1.15775>
- Ong Uchjana, E. (2019). Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek. In *Komunikasi dalam sebuah organisasi*.
- Panjaitan, R. (2017). Metodologi Penelitian. In *Jusuf Aryani Learning*.
- Pranata, M. Z., & Diana, R. R. (2023). Kecanduan Game Online Pada Remaja Ditinjau Dari Keberfungsi Keluarga Dan Regulasi Diri. *Journal of Islamic and Contemporary Psychology (Jicop)*, 3(1s), 77–83. <https://doi.org/10.25299/jicop.v3i1s.12346>
- Pulungan, H. R. (2019). Seimbangkan Game Online dengan Game Offline di Era Revolusi Industri 4.0. *Studi Multidisipliner: Jurnal Kajian Keislaman*, 6(2), 56–74. <https://doi.org/10.24952/multidisipliner.v6i2.2085>

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.

- Putra, I. N. T. A., Chandra, M., & Maharani, T. I. A. P. Y. (2023). ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME MOBILE LEGENDS DENGAN MENGGUNAKAN METODE COGNITIVE WALKTHROUGH. *Jurnal Teknik Informatika dan Komputer*, 2(2), 56–66. <https://doi.org/10.22236/jutikom.v2i2.11922>
- Rachmat Kriyanto. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. jakarta: kencana.
- Rahmayanti, H., Nurmala, M. D., & Handoyo, A. W. (2024). *PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA PENDAHULUAN* Masa remaja merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan atau bisa dimainkan oleh beberapa pemain dalam satu permainan atau waktu yang Game online yang semakin psik. 21(12), 129–136.
- 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). Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahociety/article/view/45336>
- Suzanna, E., Anastasya, Y. A., & Amalia, I. (2022). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMKN 5 Lhokseumawe. *Gotong Royong : Jurnal Pengabdian, Pemberdayaan Dan Penyuluhan Kepada Masyarakat*, 1(2), 43–49. <https://doi.org/10.51849/jp3km.v1i2.11>
- Tobing, I. T. Y. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Komunikasi Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Psikologi Konseling*, 18(1), 842–851.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). Stop Kecanduan Game Online. *Stop Kecanduan Game Online*, 41.
- Utami, N. A. T., Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas v Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 899–907. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>
- Vasalou, A., Joinson, A., Bonziger, T., Goldie, P., & Pitt, J. (2008). Avatars in social media: Balancing accuracy, playfulness and embodied messages. *International Journal of Human Computer Studies*, 66(11). <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2008.08.002>
- Verderber, K. S., Verderber, R. F., & Sellnow, D. D. (2013). *Communicate!* Cengage Learning.
- Vorderer, P., Klimmt, C., & Ritterfeld, U. (2004). Enjoyment: At the heart of media entertainment. *Communication Theory*, 14(4), 388–408. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2004.tb00321.x>

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

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

Kuesioner Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legends terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK Negeri 4 Pekanbaru

Variabel X (Bermain Game Online Mobile Legend)

A. Durasi

1. Saya bermain *game Mobile Legends* lebih dari 2 jam dalam sehari.
2. Saya bermain *Mobile Legends* setiap hari tanpa memperhatikan batasan waktu.
3. Saya sulit mengatur waktu bermain *Mobile Legends* karena terlalu lama bermain.
4. Saya bermain *Mobile Legends* hingga larut malam.
5. Saya sering menunda aktivitas lain karena terlalu lama bermain *Mobile Legends*.

B. Frekuensi

1. Saya bermain *Mobile Legends* setiap hari.
2. Saya bermain *Mobile Legends* lebih dari satu kali dalam sehari.
3. Saya merasa harus bermain *Mobile Legends* setiap kali ada waktu luang.
4. Saya bermain *Mobile Legends* meskipun hanya sebentar dalam sehari.
5. Saya lebih sering bermain *Mobile Legends* dibandingkan melakukan kegiatan sosial bersama teman.

C. Atensi

1. Saya sangat fokus saat bermain *Mobile Legends* hingga sulit terganggu.
2. Saat bermain *Mobile Legends*, saya tidak memperhatikan orang-orang di sekitar saya.
3. Perhatian saya mudah teralihkan jika sedang bermain *Mobile Legends*.
4. Saat bermain, saya tidak mempedulikan pesan atau panggilan dari teman/keluarga.
5. Saya sering merasa kesal jika diganggu saat bermain *Mobile Legends*.

D. Kebiasaan Bermain dengan Teman

1. Saya sering bermain *Mobile Legends* bersama teman-teman yang sama dalam satu tim.
2. Saya biasanya membuat janji atau kesepakatan waktu dengan teman sebelum bermain *Mobile Legends*.
3. Saya lebih suka bermain *Mobile Legends* bersama teman daripada bermain sendiri.

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.

Bermain *Mobile Legends* bersama teman membuat hubungan saya dengan mereka semakin dekat.

Saya aktif berkomunikasi dengan teman saat bermain *Mobile Legends*, baik melalui voice chat maupun pesan teks.

Variabel Y: Komunikasi Interpersonal
A. Keterbukaan

1. Saya merasa nyaman berbagi cerita pribadi dengan teman dekat saya.
2. Saya terbuka menyampaikan pendapat saya dalam diskusi kelompok.
3. Saya bersedia menerima masukan atau kritik dari orang lain.
4. Saya tidak sungkan menyampaikan perasaan saya kepada teman.
5. Saya jujur ketika menyampaikan informasi kepada orang lain.
6. Saya menerima kritik dari teman sebagai bentuk perhatian yang membangun.

B. Empati

1. Saya bisa memahami perasaan teman saya saat mereka sedih.
2. Saya mencoba menempatkan diri pada posisi orang lain sebelum memberi pendapat.
3. Saya peka terhadap perubahan emosi teman saya.
4. Saya mendengarkan dengan serius ketika teman saya bercerita.
5. Saya merasa ikut senang atau sedih terhadap apa yang dialami teman saya.
6. Saya bisa mengetahui saat teman sedang merasa sedih atau tertekan.

C. Sikap Mendukung

1. Saya menyemangati teman yang sedang mengalami kesulitan.
2. Saya memberikan bantuan jika ada teman yang memerlukan.
3. Saya menghindari berkata kasar kepada teman.
4. Saya mendukung pendapat teman selama itu positif.
5. Saya memilih kata-kata yang sopan saat mengoreksi pendapat orang lain.
6. Saya berusaha menciptakan suasana yang nyaman dalam pergaulan sehari-hari.

D. Sikap Positif

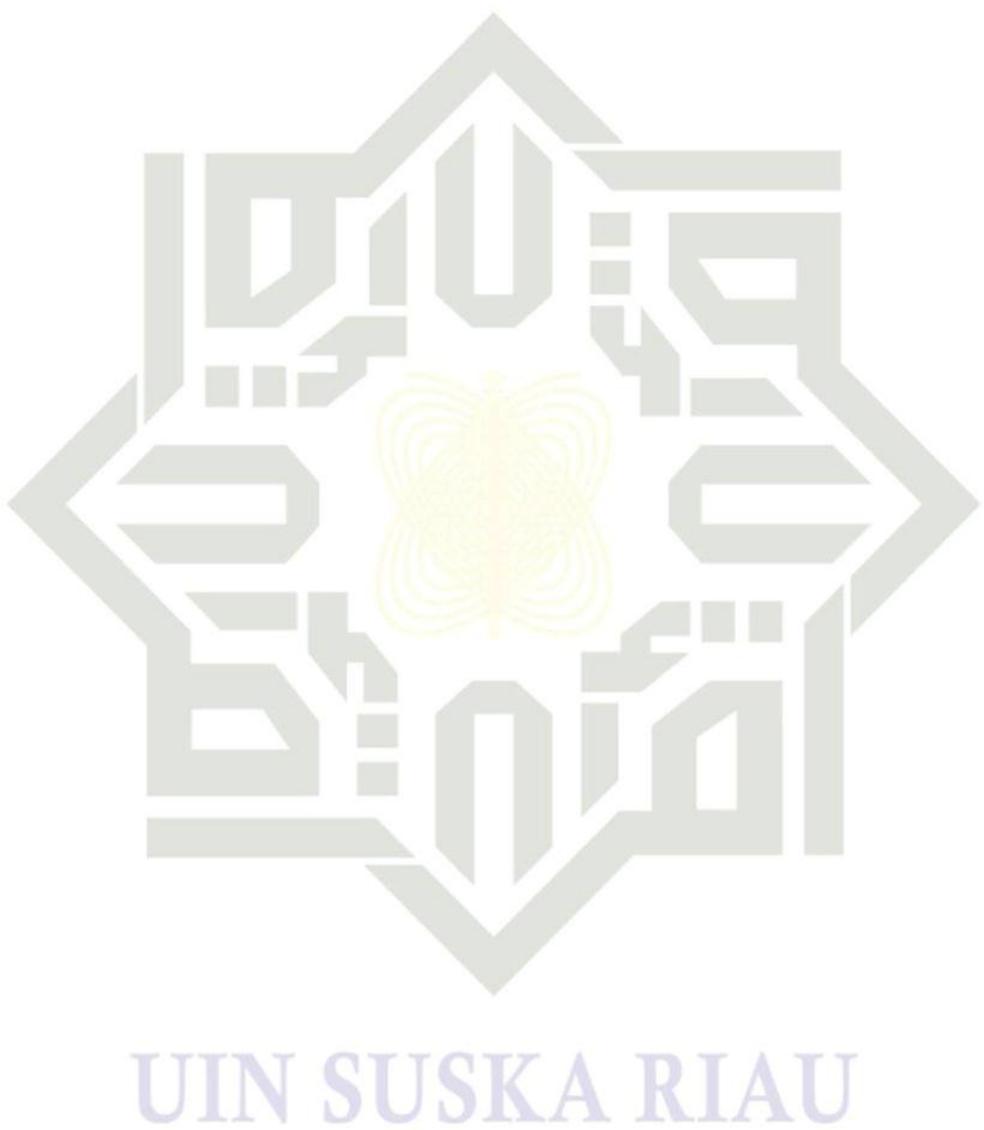
1. Saya berbicara dengan sopan kepada teman.
2. Saya tidak mudah marah saat berkomunikasi dengan orang lain.
3. Saya menunjukkan wajah ramah saat bertemu orang lain.
4. Saya menghargai pendapat orang lain meskipun berbeda dengan saya.
5. Saya berusaha berpikir positif terhadap perkataan teman.
6. Saya berusaha tidak menilai orang secara negatif dari satu kesalahan.

E. Kesetaraan

1. Saya memperlakukan semua teman dengan adil.

**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.

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian