ABSTRAK

Pengaruh *Game Online Mobile Legend: Bang Bang* Terhadap Interaksi Sosial Dalam Dunia Nyata Dikalangan Mahasiswa Universitas Sahid Jakarta

Farhan Dzulfiqar
2015240068
(xv + 5 bab + hal + 6 lampiran + 18 Bibl (2004 – 2017))

Komunikasi menjadi lebih mudah karena adanya teknologi yang membuat masyarakat dapat berkomunikasi dimanapun dan kapanpun mereka inginkan. Salah satunya masyarakat dapat melakukan komunikasi di dalam *game online* dengan pemain *game online* lainnya. *Game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan menggunakan computer dan menggunakan jaringan internet. Saat ini salah satu permainan online yang sedang diminati oleh kalangan remaja dan dewasa awal (20 – 30 tahun) adalah *game Mobile Legend. Mobile Legend* adalah sebuah permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena)* yang dirancang untuk ponsel.

Tujuan penenilitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh *game online mobile legend: bang bang* terhadap interaksi sosial dalam dunia nyata dikalangan mahasiswa Universitas Sahid Jakarta. Teori yang digunakan dalam meneliti penelitian ini adalah Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori jarum suntik (*Hypodermic Nedle Theory*). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Dan menggunakan teknik *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sample dengan pertimbangan tertentu, atau penentuan sample menggunakan tujuan tertentu., dengan begitu sampel yang digunakan adalah sebanyak 89 mahasiswa yang bermain *game online Mobile Legend:Bang Bang*. Pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan kuisioner, sedangkan analisis data yang digunakan adalah Analisis Regresi, Analisis regresi dilakukan jika korelasi antara dua variabel mempunyai hubungan kausal (sebab akibat) atau hubungan fungsional.

Hasil penelitian menunjukan bahwa didapat penggunaan *game online mobile legend* mempunyai dampak kuat terhadap interaksi sosial mahasiswa Universitas Sahid Jakarta. Dan berdasarkan analisis Regresi maka diperoleh hasil sebagai berikut : Nilai b (Koefisien Regresi) = 1,471 yang berarti ada dampak dari penggunaan *game online mobile legend* terhadap interaksi sosial mahasiswa Universitas Sahid Jakarta.

Diperoleh nilai r^2 sebesar 0,487 dan nilai koefisien determinasi (KD) 48,7%. Hal ini berarti penggunaan *game online mobile legend* mempunyai dampak kuat terhadap interaksi sosial bagi mahasiswa Universitas Sahid Jakarta.

Kata kunci : penggunaan game online , interaksi sosial