

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis pengaruh *game online Mobile Legend* terhadap interaksi sosial remaja di Rukun Warga 13 Kelurahan Tamansari Bandung. Kemajuan teknologi banyak mempengaruhi masyarakat, termasuk permainan yang saat ini bukan hanya dimainkan dengan tujuan untuk mengisi waktu luang, akan tetapi telah menjadi sebuah kebutuhan. Adanya *game online* kemudian memberikan dampak pada kehidupan sehari-hari remaja dikarenakan mereka menjadi lupa waktu dan menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain *game online*. Hal ini mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan kelompok sosialnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey, data penelitian menggunakan data sekunder melalui penyebaran angket, sampel penelitian berjumlah 50 responden, metode pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game online Mobile Legend* secara keseluruhan berada dalam kategori cukup, sedangkan interaksi sosial secara keseluruhan berada dalam kategori tinggi. Selanjutnya diperoleh pula hasil bahwa penggunaan *game online Mobile Legend* berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial sebesar 23,7%. Artinya semakin bijak remaja dalam bermain *Mobile Legend* maka akan membuat interaksi sosialnya semakin baik, sebab melalui *game online* pemain bisa mendapatkan teman baru melalui jaringan *online* seperti halnya di dunia nyata. Akan tetapi penggunaan dari *game* yang berlebihan akan berdampak pada timbulnya kecanduan yang kuat terhadap penggunaannya.

Kata kunci: *Game Online*, Interaksi Sosial

ABSTRACT

This study aims to test and analyze the effect of the Mobile Legend online game on social interaction in Rukun Warga 13 Kelurahan Tamansari Bandung. Technological advances affect society a lot, including games that are currently not only played with the aim of filling spare time, but have become a necessity. The existence of online games then has an impact on teenagers daily lives because they forget time and spend hours just playing online games. This results in adolescents less interacting with their social groups. This study uses a quantitative approach with survey methods, the research data uses secondary data through questionnaires, the research sample is 50 respondents, the sampling method uses simple random sampling. The results showed that the overall use of the Mobile Legend online game was in the sufficient category, while the overall social interaction was in the high category. Furthermore, the results also obtained that the use of the Mobile Legend online game has a significant effect on social interaction by 23.7%. This means that the wiser teenagers are in playing Mobile Legend, the better their social interactions will be, because through online games players can make new friends through online networks just like in the real world. However, excessive use of the game will have an impact on the emergence of a strong addiction to the user.

Keywords: Online Games, Social Interaction

ABSTRAK

Panilitian ieu dimaksudkeun pikeun nalungtik sareng nganalisis pangaruh *Game Online Mobile Legend* pikeun interaksi sosial para nonoman di Rukun Warga 13 Kelurahan Tamansari Bandung. Kamajuan téknologi mangaruhan pisan masarakat, kalebet gim anu ayeuna henteu ngan ukur dimaénkeun kalayan tujuan ngeusian waktos luang, tapi janten kabutuhan. Ayana *Game Online* teras mangaruhan kana kahirupan sadidinten para nonoman sabab poho kana waktos sareng nyéépkeun jam-waktos ngan ukur maénkeun *Game Online*. Ieu ngakibatkeun nonoman kirang interaksi sareng grup sosialna. Panilitian ieu ngagunakeun pendekatan kuantitatif kalayan metode survey, data panilitian ngagunakeun data sekundér ngalangkungan angkét, sampel panalungtikan nyaéta 50 réspodén, metode sampling ngagunakeun sampling acak saderhana. Hasilna nunjukkeun yén panggunaan *Mobile Legend Online Game* sacara gembleng aya dina katégori anu cekap, sedengkeun interaksi sosial sakabéhna aya dina katégori anu luhur. Salajengna, hasil ogé nampi yén panggunaan *Game Mobile Legend Online* ngagaduhan pangaruh anu signifikan kana interaksi sosial 23,7%. Ieu ngandung hartos yén para rumaja anu langkung wicaksana dina maénkeun *Mobile Legend*, hubungan sosialna bakal langkung saé, sabab ngalangkungan *Online Games* pamaén tiasa ngiringan babaturan anyar liwat jaringan *online* sapertos di dunya nyata. Nanging, pamakean *game* anu kaleuleuwihi bakal aya pangaruh kana munculna kecanduan kuat ka pangguna.

Kecap konci: Kaulinan *online*, interaksi sosial