



**PENGARUH GAME ONLINE DAN MEDIA
SOSIAL TERHADAP KETERAMPILAN
KOMUNIKASI DAN MOTIVASI KOMUNIKASI
GENERASI Z DI JAKARTA PERIODE 2025-2026**

TESIS

OLEH
OKTAVIYANI DWI LESTARI
55223120026

**PROGRAM MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
2026**



PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TESIS

Nama Lengkap : Oktaviyani Dwi Lestari
NIM : 55223120026
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
Kosentrasi : Corporate Communication and
Marketing Communication
Judul Karya Akhir/Tesis : PENGARUH GAME ONLINE DAN MEDIA
SOSIAL TERHADAP KETERAMPILAN
KOMUNIKASI DAN MOTIVASI
KOMUNIKASIGENERASI Z DI JAKARTA
2025-2026

Jakarta, (Tanggal Sidang)

Dosen Pembimbing

(Dr. Yoyoh Hereyah , S Pd., M.Si..)



PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG TESIS

Judul : PENGARUH GAME ONLINE DAN MEDIA SOSIAL
TERHADAP KETERAMPILAN KOMUNIKASI
GENERASI Z DI JAKARTA PERIODE 2025-2026
Nama : Oktaviyani Dwi Lestari
NIM : 55223120026
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Corporate Communication and
Marketing Communication
Tanggal : 19 Februari 2026

Jakarta, (19 Februari 2026)
Mengetahui,

1. Ketua Sidang :
(Dr. Afdal Makkuraga Putra, M.Si.) (.....)
2. Penguji Ahli :
(Dr. Rosmawaty Hilderiah Pandjaitan, M.T.) (.....)
3. Pembimbing :
(Dr. Yoyoh Hereyah, S.Pd., M.Si.) (.....)



PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS

Judul : PENGARUH GAME ONLINE DAN MEDIA SOSIAL
TERHADAP KETERAMPILAN KOMUNIKASI
GENERASI Z DI JAKARTA PERIODE 2025-2026
Nama : Oktaviyani Dwi Lestari
NIM : 55223120026
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Corporate Communication and
Marketing Communication
Tanggal : 19 Februari 2026

Jakarta, (19 Februari 2026)
Mengetahui,

1. Ketua Sidang :
(Dr. Afdal Makkuraga Putra, M.Si.) (.....)
2. Penguji Ahli :
(Dr. Rosmawaty Hilderiah Pandjaitan, M.T.) (.....)
3. Pembimbing :
(Dr. Yoyoh Hereyah, S.Pd., M.Si.) (.....)



PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Nama Lengkap : Oktaviyani Dwi Lestari
NIM : 55223120026
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
Kosentrasi : Corporate Communication and
Marketing Communication
Judul Karya Akhir/Tesis : PENGARUH GAME ONLINE DAN MEDIA
SOSIAL TERHADAP KETERAMPILAN
KOMUNIKASI GENERASI Z DI JAKARTA
PERIODE 2025-2026

Jakarta, (19 Februari 2026)

Dosen Pembimbing

(Dr. Yoyoh Hereyah, S.Pd., M.Si.)

Dekan

Fakultas Ilmu Komunikasi

(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)

Ketua Program Studi

Magister Ilmu Komunikasi

(Dr. Heri Budianto, M Si.)

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa semua pernyataan dalam Tesis ini :

Judul : PENGARUH GAME ONLINE DAN MEDIA SOSIAL TERHADAP
KETERAMPILAN KOMUNIKASI GENERASI Z DI JAKARTA
PERIODE 2025-2026

Nama : Oktaviyani Dwi Lestari

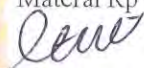
N I M : 55223120026

Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi

Tanggal : 19 Februari 2026

Merupakan hasil studi pustaka, penelitian lapangan, dan karya saya sendiri dengan bimbingan Komisi Dosen Pembimbing yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Ketua Program Studi Magister Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Karya ilmiah ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada program sejenis di perguruan tinggi lain. Semua informasi, data, dan hasil pengolahannya yang digunakan, telah dinyatakan secara jelas sumbernya dan dapat diperiksa kebenarannya.

Jakarta, Februari 2026
Materai Rp 10.000

(Oktaviyani Dwi Lestari)



PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama : Oktaviyani Dwi Lestari

NIM : 55223120026

Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi

Dengan judul “ Pengaruh Game Online dan Media Sosial Terhadap Keterampilan Komunikasi dan Motivasi Komunikasi Generasi Z di Jakarta Tahun 2025-2026” ,telah dilakukan pengecekan similarity dengan sistem Turnitin pada tanggal 9 Februari 2025,didapatkan nilai persentase sebesar 29%.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 9 Februari 2026
Administrator Turnitin



Miyono, S.Kom

ABSTRAK

Nama : Oktaviyani Dwi Lestari
NIM : 55223120026
Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi
Judul Tesis : Pengaruh Game Online Dan Media Sosial Terhadap Keterampilan Komunikasi Dan Motivasi Komunikasi Generasi Z di Jakarta Periode 2025-2026
Pembimbing : Dr. Yoyoh Hereyah, S.Pd., M.Si.
Penelaah : Dr. Rosmawaty Hilderiah Pandjaitan, M.T.

Perkembangan teknologi digital telah mendorong meningkatnya penggunaan game online dan media sosial, khususnya di kalangan Generasi Z. Fenomena ini tidak hanya memengaruhi pola interaksi sosial, tetapi juga berimplikasi pada keterampilan komunikasi serta motivasi berkomunikasi individu. Penelitian ini bertujuan Untuk mengukur pengaruh dari penggunaan game online pada keterampilan komunikasi generasi Z; Untuk mengukur pengaruh dari penggunaan game online dengan motivasi berkomunikasi generasi Z; Untuk mengukur pengaruh dari penggunaan media sosial pada keterampilan komunikasi generasi Z; Untuk mengukur pengaruh dari penggunaan media sosial pada motivasi berkomunikasi generasi Z.

Penelitian ini berparadigma positivisme, berpendekatan kuantitatif dengan metode survei. Analisis data dilakukan menggunakan *Partial Least Squares–Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) untuk menguji hubungan antarvariabel penelitian. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan kepada 124 responden Generasi Z yang berdomisili di DKI Jakarta. Ditelaah dengan menggunakan *motivated information management theory, reasoned action theory, skills theory, dan use and gratification theory*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online dan media sosial memiliki pengaruh yang berbeda terhadap keterampilan dan motivasi berkomunikasi Generasi Z, yang dibuktikan melalui analisis SEM. Penggunaan game online berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan komunikasi dengan nilai koefisien sebesar 0,161 dan T-statistik 2,030. Namun, pengaruh game online terhadap motivasi berkomunikasi meskipun bersifat positif dengan nilai koefisien 0,124, tidak menunjukkan signifikansi statistik karena memiliki T-statistik 1,346. Di sisi lain, media sosial terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan komunikasi Generasi Z dengan nilai koefisien 0,149 dan T-statistik 2,522. Lebih lanjut, media sosial juga memberikan pengaruh positif dan sangat signifikan terhadap motivasi berkomunikasi dengan nilai koefisien 0,090 dan T-statistik 6,315.

Kelemahan dalam penelitian ini objek penelitian yang terbatas pada Generasi Z dalam konteks wilayah dan karakteristik tertentu membatasi generalisasi hasil penelitian ke populasi yang lebih luas atau kelompok generasi lainnya.

Kata kunci: Game Online, Media Sosial, Keterampilan Komunikasi, Motivasi Berkomunikasi, Generasi Z

ABSTRACT

Name : Oktaviyani Dwi Lestari
Student ID Number : 55223120026
Program of Study : Master of Communication Science
Thesis Title : The Influence of Online Games and Social Media on Communication Skills and Communication Motivation of Generation Z in Jakarta for the Period 2025-2026
Supervisor : Dr. Yoyoh Hereyah, S.Pd., M.Si.
Reviewer : Dr. Rosmawaty Hilderiah Pandjaitan, M.T.

The development of digital technology has encouraged the increased use of online games and social media, especially among Generation Z. This phenomenon not only affects social interaction patterns but also has implications for individuals' communication skills and motivation to communicate. This study aims to measure the influence of online gaming on Generation Z's communication skills; to measure the influence of online gaming on Generation Z's motivation to communicate; to measure the influence of social media on Generation Z's communication skills; and to measure the influence of social media on Generation Z's motivation to communicate.

This study uses a positivist paradigm and a quantitative approach with a survey method. Data analysis was conducted using Partial Least Squares–Structural Equation Modeling (PLS-SEM) to test the relationship between the research variables. Data were collected through questionnaires distributed to 124 Generation Z respondents residing in DKI Jakarta. The data were analyzed using motivated information management theory, reasoned action theory, skills theory, and use and gratification theory.

The results of the study indicate that online games and social media have different effects on Generation Z's communication skills and motivation, as evidenced by SEM analysis. The use of online games has a positive and significant effect on communication skills with a coefficient value of 0.161 and a T-statistic of 2.030. However, the effect of online games on communication motivation, although positive with a coefficient value of 0.124, does not show statistical significance because it has a T-statistic of 1.346. On the other hand, social media has been proven to have a positive and significant effect on Generation Z's communication skills with a coefficient value of 0.149 and a T-statistic of 2.522. Furthermore, social media also has a positive and highly significant effect on communication motivation with a coefficient value of 0.090 and a T-statistic of 6.315.

A limitation of this study is that the research subjects were limited to Generation Z in a specific region and with specific characteristics, which limits the generalization of the research results to a broader population or other generational groups.

Keywords: Online Games, Social Media, Communication Skills, Motivation to Communicate, Generation Z

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul *“Pengaruh Game Online dan Media Sosial terhadap Keterampilan Komunikasi dan Motivasi Komunikasi Generasi Z di Jakarta Periode 2025–2026”*. Penyusunan tesis ini merupakan salah satu persyaratan akademik untuk memperoleh gelar Magister, sekaligus menjadi wujud dari proses pembelajaran, pengkajian ilmiah, serta pengalaman akademik yang dilalui penulis selama masa studi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Yoyoh Hereyah, S.Pd., M.Si. selaku dosen pembimbing, atas kesediaan, kesabaran, serta arahan, saran, dan motivasi yang diberikan secara berkelanjutan selama proses penyusunan tesis ini. Dedikasi dan komitmen beliau menjadi sumber inspirasi dan dorongan bagi penulis.
2. Dr. Rosmawaty Hilderiah P., M.T. selaku dosen penelaah yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang konstruktif sehingga tesis ini dapat disempurnakan dengan lebih baik.
3. Dr. Dr. Afdal Makkuraga Putra, M.Si. selaku Ketua Sidang yang memberikan masukan dan saran yang bermanfaat dalam penyempurnaan tesis.

4. Dr. Heri Budianto, M.Si. selaku Ketua Program Studi, atas dukungan dan kebijakan akademik yang menunjang kelancaran studi penulis.
5. Seluruh dosen dan staf Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, serta pelayanan akademik selama penulis menempuh pendidikan.
6. Keluarga tercinta, atas doa, dukungan moral, dan motivasi yang senantiasa menguatkan penulis dalam setiap tahap penyusunan tesis ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa Magister Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Angkatan 44, khususnya Kampus Menteng, atas kebersamaan, diskusi, dan semangat saling mendukung selama masa perkuliahan.
8. Seluruh pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan kontribusi, bantuan, dan dukungan dalam penyelesaian tesis ini.

Penulis juga memberikan apresiasi kepada diri sendiri atas ketekunan, konsistensi, dan komitmen yang dijaga sepanjang proses penelitian yang panjang dan menantang ini. Kesiapan untuk terus belajar, bertahan menghadapi berbagai kendala, serta tetap fokus pada tujuan menjadi modal penting hingga tesis ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian komunikasi digital dan dinamika generasi Z.

Akhir kata, penulis berharap tesis ini dapat memberikan nilai guna bagi pembaca dan dunia akademik.

Jakarta, Januari 2026

Oktaviyani Dwi Lestari



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TESIS	i
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG TESIS.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS	iii
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	iv
PERNYATAAN.....	v
LEMBAR PERNYATAAN SIMILARIY CHECK	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	13
1.3. Tujuan Penelitian	14
1.4. Manfaat Penelitian	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1. Penelitian Terdahulu	17
2.2. Kajian Teoritis.....	45

2.2.1	Komunikasi Interpersonal	45
2.2.2	Motivated Information Management Theory	47
2.2.3	Reasoned Action Theory (TRA)	49
2.2.4	Skills Theory	50
2.2.5	Uses and Gratification Theory	52
2.2.6	Media Baru	55
2.2.7	Game Online	62
2.2.8	Media Sosial	66
2.2.9	Media Digital	70
2.3.	Kerangka Pemikiran.....	71
2.4.	Hipotesis Penelitian.....	74
BAB III METODE PENELITIAN		76
3.1	Paradigma Penelitian	76
3.2	Metode Penelitian	77
3.3	Populasi dan Sampel	78
3.4	Teknik Pengumpulan Data	81
3.5	Definisi Operasional	81
3.6	Analisis Data.....	85
3.6.1	Uji Validitas Indikator	85
3.6.2	Uji Validitas Variabel	87
3.6.3	Uji Reliabilitas Variabel	89
3.6.4	R-Square	90

3.6.5	Uji Hipotesis	91
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN		92
4.1	Gambaran Umum	92
4.1.1	Subjek Penelitian	92
4.1.2	Objek Penelitian.....	95
4.2	Kontribusi Indikator terhadap variabel latennya	95
4.2.1	Variabel Game online	95
4.2.2	Variabel Sosial Media	98
4.2.3	Variabel Keterampilan Komunikasi	100
4.2.4	Variabel Motivasi komunikasi	103
4.3	Hasil Penelitian	105
4.3.1	Pengaruh game online terhadap keterampilan komunikasi generasi Z.....	105
4.3.2	Pengaruh game online terhadap motivasi komunikasi generasi Z	107
4.3.3	Pengaruh media sosial terhadap keterampilan komunikasi generasi Z	109
4.3.4	Pengaruh media sosial terhadap motivasi komunikasi generasi Z	111
4.4	Pembahasan	114
4.4.1	Pengaruh game online terhadap keterampilan komunikasi generasi Z.....	114
4.4.2	Pengaruh game online terhadap motivasi komunikasi generasi Z	118
4.4.3	Pengaruh media sosial terhadap keterampilan komunikasi generasi Z	121
4.4.4	Pengaruh media sosial terhadap motivasi komunikasi generasi Z	125
4.5	Implikasi Penelitian	128
4.5.1	Implikasi Teoretis	128

4.5.2	Implikasi Praktis	129
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN		130
5.1	Kesimpulan	130
5.2	Saran	131
DAFTAR PUSTAKA.....		135
LAMPIRAN.....		141



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	29
Tabel 2.2 Kategori Game di Indonesia	65
Tabel 3.1 Jumlah Penduduk Hasil Sensus Penduduk 2020 Jakarta	79
Tabel 3.2 Variabel Operasional	82
Tabel 3.3 Uji Validitas Indikator	86
Tabel 3.4 Uji Validitas Variabel	88
Tabel 3.5 Uji Reliabilitas Variabel	89
Tabel 3.6 Uji R_Square	90
Tabel 4.1 Profil Responden	93
Tabel 4.2 Kontribusi indikator terhadap variabel game online	96
Tabel 4.3 Kontribusi indikator terhadap variabel sosial media	99
Tabel 4.4 Kontribusi indikator terhadap variabel Keterampilan Komunikasi ...	101
Table 4.5 Kontribusi indikator terhadap variabel motivasi komunikasi	103
Tabel 4.6 Pengaruh Game Online Terhadap Keterampilan Komunikasi	105
Tabel 4.7 Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Komunikasi	107
Tabel 4.8 Pengaruh Media Sosial Terhadap Keterampilan Komunikasi	110
Tabel 4.9 Pengaruh Media Sosial Terhadap Motivasi Komunikasi	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Pengguna Aplikasi sosial Media	6
Gambar 1.2 Pengguna Internet di Indonesia	7
Gambar 1.3 Generasi pengguna Internet	8
Gambar 1.4 Negara dengan Rata-rata Durasi Menggunakan Ponsel/Perangkat Mobile Android Terlama (2023)	8
Gambar 1.5 Negara dengan jumlah game yang terdaftar di steam paling banyak di Asia Tenggara (Januari 2024)	10
Gambar 1.6 Rata-rata waktu yang dihabiskan konsumen untuk bermain game online	11
Gambar 1.7 Aplikasi Media Sosial yang Paling Banyak Dipakai Pengguna Internet di Indonesia 2024	12
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	73

UNIVERSITAS
MERCU BUANA