



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Universitas Mercubuana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Bidang Studi Public
Relations
KURNIADI
44216110163

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL KALANGAN MILENIAL**
(Survey pada Siswa Kelas 2 MTS Fatahillah Jakarta Selatan Tahun 2021)

Bibliografy: 5 Chapters x + 88 Pages+ Attachment + 24 Books + 23 Journals

ABSTRACT

Curiosity in the outside world seems to be narrow when at the age of 12-16 year olds, they only focus on online games, spending their daily time only in these online games. Teenagers, especially those who are still in junior high school, because at that age there needs to be guidance and control from more mature people around them, in order to avoid things that are not desirable.

This aims of this study is to analyze the influence of the use of Mobile Legend Online Games on Millennial Social Interaction (Survey on Grade 2 Students of MTS Fatahillah South Jakarta in 2021).

Social interaction is a relationship between two or more human individuals, where the behavior of one individual affects, changes or improves the behavior of another individual or vice versa.

The research method used in this research is a quantitative approach using a survey method which is distributed to 62 grade 2 students of Mts Fatahillah who own and play the online game Mobile Legend. The results show that there is a significant influence between the Influence of the Intensity of Using Online Games on Social Interactions that occur among Millennials (Survey on Grade 2 Students at Fatahillah MTS South Jakarta in 2021) with an influence value of 0.683 or 68.2%.

To improve how millennials engage in social interaction, the use of online games can consider several factors, including social ordinal contact factors and also communication.

Keywords: Use of Online Games, Social Interaction, Millennials



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Universitas Mercubuana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Bidang Studi Public
Relations
KURNIADI
44216110163

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL KALANGAN MILENIAL
(Survey pada Siswa Kelas 2 MTS Fatahillah Jakarta Selatan Tahun 2021)

Bibliografy: 5 Chapters x + 88 Pages+ Attachment + 24 Books + 23 Journal

ABSTRAK

Rasa ingin tahu pada dunia luar seakan menjadi sempit ketika di usia remaja umur 12-16 tahun hanya berfokus pada game online menghabiskan waktu kesehariannya hanya dalam *game online* tersebut. Remaja terutama yang masih duduk di bangku SMP, karena pada usia tersebut perlu adanya bimbingan dan kontrol dari orang-orang yang lebih dewasa yang ada di sekitarnya, agar menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Kalangan Milenial (Survey pada Siswa Kelas 2 MTS Fatahillah Jakarta Selatan Tahun 2021).

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yg satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode survei yang dibagikan kepada 62 siswa kelas 2 Mts Fatahillah yang memiliki dan memainkan *game online* Mobile Legend. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online terhadap Interaksi Sosial yang terjadi pada Kalangan Milenial (Survey pada Siswa Kelas 2 MTS Fatahillah Jakarta Selatan Tahun 2021) dengan nilai pengaruh 0,683 atau 68,2%.

Untuk memperbaiki bagaimana kaum milenial dalam melakukan interaksi sosial penggunaan dari game online dapat mempertimbangkan beberapa faktor, antara lain adalah faktor kontak ordinal sosial dan juga komunikasi.

Kata Kunci : Penggunaan Game Online, Interaksi Sosial, Milenial