

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui “Kompetensi Komunikasi Interpersonal Pada Remaja Kecanduan *Game Online Mobile Legends* (Penelitian Deskriptif Remaja di Kelurahan Mengger Kec. Bandung Kidul)”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis alasan kenapa para remaja bermain *game online Mobile Legends*, untuk mengetahui dan menganalisis sikap atau perilaku para remaja yang kecanduan *game online Mobile Legends* ketika sedang berkomunikasi interpersonal, dan untuk mengetahui hambatan dalam berkomunikasi interpersonal ketika sudah kecanduan *game online Mobile Legend*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara secara langsung ke tempat lokasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Informan kunci dalam penelitian ini adalah remaja pecandu *game online mobile legends* serta teman dekat remaja pecandu *game online mobile legends* sebagai informan pendukungnya.

Hasil dari penelitian ini adalah (1) alasan para remaja kecanduan *game online mobile legends* yaitu karena adanya waktu luang dan tidak adanya kesibukan lain. (2) perilaku para remaja yang kecanduan *game online Mobile Legends* ketika sedang berkomunikasi interpersonal yaitu akan menghiraukan obrolan dari orang lain jika tidak ada sangkut pautnya dengan game. (3) hambatan dalam berkomunikasi interpersonal ketika sudah kecanduan *game online Mobile Legend* adalah kurang menariknya suatu percakapan jika hal itu di luar konteks game. Untuk solusinya yaitu dengan meningkatkan interaksi sosial dengan orang lain untuk menjaga komunikasi interpersonalnya tetap berjalan secara efektif.

Kata Kunci: Remaja, Komunikasi Interpersonal, Adiktif, Game Online Mobile Legends



ABSTRACT

This research was conducted to determine "Interpersonal Communication Competence in Adolescents Addicted to the Mobile Legends Online Game (Descriptive Study of Adolescents in the Mengger Village, Bandung Kidul Subdistrict)." The purpose of this research is to understand and analyze the reasons why adolescents play the online game Mobile Legends, to understand and analyze the attitudes or behaviors of adolescents addicted to the online game Mobile Legends during interpersonal communication, and to identify the barriers to interpersonal communication when addicted to the Mobile Legends online game.

This research used a qualitative research method with a descriptive approach. Data collection techniques involved direct observation and interviews conducted at the location. The data analysis techniques used were data reduction, data presentation, and data verification. Key informants in this study were adolescents addicted to the Mobile Legends online game, as well as close friends of adolescents addicted to the Mobile Legends online game who served as supporting informants.

The results of this study are as follows: (1) the reasons adolescents become addicted to the Mobile Legends online game are due to leisure time and the absence of other activities. (2) The behavior of adolescents addicted to the Mobile Legends online game during interpersonal communication is that they will ignore conversations with others if they are not related to the game. (3) The barriers to interpersonal communication when addicted to the Mobile Legends online game are the lack of interest in a conversation if it is unrelated to the game. The solution is to increase social interaction with others to maintain effective interpersonal communication.

Keyword: *Adolescent, Interpersonal Communications, Addictive, Mobile Legends Online Game*

