

ABSTRAK

M. Dani Ihtirom, 2022, *Dampak Game online terhadap Komunikasi Interpersonal pada Komunitas Remaja Pecandu Mobile legend di Game House Barurambat Timur*, Skripsi, Program Studi Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Madura (IAIN), Dosen Pembimbing: H. Muhammad Jamaluddin, M.Pd.

Kata Kunci: Dampak Game online, dan Komunikasi Interpersonal

Penelitian ini dilatar belakangi oleh dampak *game online*, yang berujung pada komunikasi interpersonal remaja menjadi kearah yang negatif. Sehingga menjadi hal yang sangat beresiko jika dibiarkan. Sebab akan berdampak pada perilaku sehari-hari si anak tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online* terhadap komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu *game online mobile legend* di Pamekasan.

Berdasarkan hal tersebut ada 2 fokus penelitian yang menjadi acuan kajian peneliti, yaitu: Pertama Bagaimana gambaran komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu *game online mobile legends* di *Game House Barurambat Timur*?. Kedua bagaimana dampak *game online* terhadap komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu *game online mobile legends* di *Game House Barurambat Timur*?

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Prosedur pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti diantaranya wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan dalam analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, kesimpulan. Kemudian dalam proses pengecekan keabsahan data hasil penelitian, dilakukan melalui perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, dan triangulasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: *Pertama*, gambaran komunikasi interpersonal, sebelum komunitas memainkan *game online* komunikasi setiap anggota itu cenderung kearah positif bahkan membahas banyak hal. Dan ketika memainkan *game online* maka dari situlah permasalahan muncul. sehingga, komunikasi yang awalnya positif menjadi negatif. *Kedua*, dampak dari *game online* terhadap komunikasi interpersonal, kurangnya waktu belajar bagi pelajar dan lebih memilih menghabiskan waktunya untuk bermain *game* sehingga berpengaruh pada akademik pelajar dan penggunaan komunikasi ketika bermain *game* cenderung kearah sarkanisme.