

ABSTRAK

Dwi Ilhamsyah: Analisis Pola Interaksi Sosial Pada Remaja Terhadap Tren *mobile legends* (Studi Kasus pada Remaja di Kampung Hanjawar, Desa Palasari, Kecamatan Cipanas, Cianjur)

Penelitian ini mengkaji permasalahan pergeseran pola interaksi pada remaja yang diakibatkan oleh fenomena *Game online* yang beredar di tengah masyarakat. Hadirnya *Game online* membawa perubahan secara positif dan negatif terhadap pola interaksi sosial remaja yang menjadi tidak stabil. Sehingga diperlukan tindak lanjut terhadap adanya dinamika pola interaksi antar remaja yang terdampak *game online*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui realitas penggunaan *game online* di kalangan remaja, mengetahui dampak *game online* terhadap interaksi sosial remaja, serta mengetahui bagaimana tindak lanjut dalam mengatasi keberlanjutan dampak *game online* terhadap interaksi sosial remaja.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksi simbolik ini diperkenalkan oleh Herbert Blumer sekitar tahun 1939. Blumer melakukan modifikasi idea atau gagasan yang pertama kali dikemukakan oleh George Herbert Mead guna mencapai tujuan tertentu. Teori interaksi simbolik mempunyai idea yang baik, tetapi tidak terlalu spesifik seperti yang sudah diajukan George Herbert Mead sebelumnya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif karena sasaran dalam penelitian ini adalah untuk menggambarkan pola interaksi remaja dikala maraknya *game online* dan melihat fenomena yang dialami oleh subjek penelitian seperti pola interaksi, perilaku, dan tindakan. Teknik penelitian yang diambil yaitu pengambilan purposive sampling yaitu strategi pengambilan sampel data yang mempertimbangkan faktor-faktor tertentu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja memiliki kecenderungan kecanduan bermain *Game Mobile Legends*. remaja lain dapat menempatkan *Game Mobile Legends* agar dapat dimanfaatkan dan menjadi media dari proses interaksi sosial. Selain itu, sebagian remaja sudah dapat mengontrol diri mereka dengan memberikan batasan, sehingga dapat bijak dalam menggunakan *Game Mobile Legends*. Peran keluarga atau orang terdekat dapat memberikan pengaruh yang cukup besar dalam mengatasi dampak negatif dari adanya *Game Mobile Legends*. Serta dapat mengarahkan anaknya jika hobi bermain game agar dapat menghasilkan penghasilan.

Kata Kunci: *Interaksi Sosial, Remaja, Mobile Legends.*