



## Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

# 20%

Submission author: **Natalia Lembang Pasapan**  
Assignment title: **JURNAL**  
Submission title: **Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi In...**  
File name: **Parafrase\_Jurnal\_Publish\_Natalia\_Lembang\_Pasapan.docx**  
File size: **47.12K**  
Page count: **11**  
Word count: **3,034**  
Character count: **20,375**  
Submission date: **23-Jan-2024 01:20PM (UTC+0700)**  
Submission ID: **2248111074**

### SIMILARITY INDEX



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Rina Juwita, S.P., MHRIR  
NIP.198104172005012001

 INNOVATIVE Journal Of Social Science Research  
Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 3884-3894  
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246  
Website: <https://j-innovative.org/index.php/innovative>

Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal  
Pada Siswa SMA di Kabupaten Berau

Natalia Lembang Pasapan<sup>1</sup>, Kezia Arum Sary<sup>2</sup>  
Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman  
Email: natalialembang457@gmail.com<sup>1</sup>

**Abstrak**  
Kecanduan pada bermain game secara berlebihan, yang dikenal sebagai Game Addiction, dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang membuat seseorang ingin terus-menerus terlibat di dalamnya, setelah itu tidak ada kegiatan lain yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari selain bermain game. Game online awalnya dijadikan sebagai media hiburan bagi remaja, namun seiring berjalannya waktu kini game online digunakan secara berlebihan sehingga menimbulkan rasa kecanduan bagi penggunanya dan memberikan pengaruh buruk bagi kehidupan sosial remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak Kecanduan Game Online terhadap Komunikasi Interpersonal pada siswa SMA di Kabupaten Berau. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner. Sampel diambil dengan menggunakan metode purposive sample dan menerapkan rumus slovin, yang menghasilkan 100 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kecanduan Game Online memiliki dampak sebesar 53,1% terhadap komunikasi interpersonal, sementara 46,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diidentifikasi oleh peneliti. Uji t menunjukkan nilai t-hitung sebesar 10,530, melebihi nilai t-tabel 1,660, yang mengindikasikan bahwa hipotesis  $H_0$  diterima, artinya Kecanduan Game Online berpengaruh signifikan terhadap komunikasi interpersonal pada siswa SMA di Kabupaten Berau.  
Kata Kunci : Komunikasi Interpersonal, Uses and Effect Theory, Game Online.

Copyright © Natalia Lembang Pasapan, Kezia Arum Sary