

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh fitur *Cohabitation* dalam game *Garena Undawn* terhadap pembentukan kedekatan interpersonal antar pemain. Dalam genre MMORPG, fitur *Cohabitation* memungkinkan pemain tinggal bersama secara virtual, meningkatkan interaksi, dan membangun hubungan lebih erat. Dengan teori *Social Information Processing* (SIP), penelitian ini menganalisis bagaimana interaksi digital melalui fitur ini berkontribusi pada kedekatan emosional antar pemain. Menggunakan pendekatan kuantitatif, data dikumpulkan melalui survei terhadap pemain aktif yang menggunakan fitur ini. Hasil uji hipotesis menunjukkan fitur *Cohabitation* memiliki pengaruh signifikan terhadap kedekatan interpersonal, dengan nilai t hitung 3,561 dan p-value 0,000 ($p < 0,05$), serta nilai korelasi Pearson sebesar 0,912, yang menunjukkan hubungan sangat kuat dan positif. Temuan ini mendukung teori SIP, yang menyatakan bahwa interaksi daring berkelanjutan dapat menghasilkan hubungan interpersonal mendekati interaksi tatap muka. Fitur *Cohabitation* berperan signifikan dalam memfasilitasi interaksi sosial positif antar pemain, meningkatkan komunikasi intensif dan kolaborasi, sehingga memperkuat ikatan emosional. Penelitian ini memberikan wawasan baru tentang dampak fitur interaksi digital dalam membentuk hubungan sosial dan emosional pada platform daring, khususnya dalam konteks game *Online*.

Kata Kunci: *Cohabitation*, *Garena Undawn*, Kedekatan Interpersonal, *Social Information Processing*, Interaksi Virtual.