

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor kecanduan *game online* pada remaja. Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif. Pertanyaan penelitian yang telah di rumuskan dalam penelitian ini yaitu; Apa saja yang dapat menyebabkan kecanduan game online pada remaja dan bagaimana tiap faktor tersebut menyebabkan terjadinya kecanduan?. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 3 orang remaja yang kecanduan game online dengan masing- masing 1 *significant other*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Analisis data yang digunakan peneliti adalah pengumpulan data, reduksi data, display data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penelitian ini menunjukkan faktor-faktor penyebab kecanduan game online. Faktor secara internal menunjukkan bahwa rasa bosan dan pelarian sebagai faktor partisipan untuk bermain game online. Faktor secara eksternal menunjukkan bahwa lingkungan pertemanan dan peran orang tua sebagai faktor partisipan untuk bermain game online.

**Kata Kunci:** *Game Online*, Kecanduan, Remaja, Faktor

### ***Abstract***

*This Research aimed to find out the caused factors that affect teenager which have addiction in playing game online. This research use qualitative research approach. The central questions or research questions that have been formulated in this study are; What the factors that can make addicted to play game online and how each factor lead to addiction? The subjects in this study were three teenagers that addicted to play game online which is each teenager with one significant other. The method to collecting data that used in this study is observation and interview. Data analysis that used by the researcher is data collation, data reduction, data display, conclusion and verification. This research showed results the factors that cause teenagers addicted to play game online. The internal factor that cause addictin is feel bored and escape. Friendship environtment and parents' role are caused teenager to play game online.*

***Keywords:*** *Game Online, Addiction, Teenager, Factor*