

## ABSTRAK

### **Nurhainazinazilil Husna :Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Bermain *Game Online* pada Remaja di Kecamatan Kuranji Kota Padang Menggunakan Analisis Regresi Logistik.**

*Game online* adalah salah satu permainan yang banyak diminati oleh kalangan remaja saat ini. Pada dasarnya *game online* hanya merupakan sarana hiburan. Nyatanya perkembangan *game online* tidak hanya memberikan dampak positif, namun banyak dampak negatif yang timbul akibat bermain *game online* ini. Remaja yang bermain *game online* ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang mempengaruhi remaja bermain *game online* adalah faktor sarana internet, faktor individu, faktor keluarga, faktor lingkungan sosial dan faktor dari *game online* itu sendiri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui model regresi logistik tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* pada remaja dan mengetahui peluang dari faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* pada remaja.

Penelitian ini merupakan penelitian terapan dengan menggunakan analisis regresi logistik yang dapat menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* pada remaja. Data yang digunakan adalah data primer. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja di Kecamatan Kuranji Kota Padang. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 96 responden yang diperoleh dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Hasil penelitian dari faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* yang negatif pada remaja di Kecamatan Kuranji Kota Padang diperoleh bahwa nilai logit  $g(x) = -7,550 + 0,546 X_1 + 0,906 X_2 + 0,860 X_5$  yang berarti bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* yang negatif bagi remaja ada tiga variabel yaitu  $X_1$ ,  $X_2$ , dan  $X_5$ . Dimana  $X_1$  adalah variabel sarana,  $X_2$  adalah variabel individu, dan  $X_5$  adalah variabel *game online*. Adapun peluang dari faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku bermain *game online* yang negatif pada remaja dilihat dari nilai odds rasio untuk variabel sarana adalah 1,726. Sedangkan variabel individu diperoleh nilai odds rasio 2,473, dan variabel *game online* diperoleh nilai odds rasio 2,363.