

ABSTRAKSI

Penelitian ini, meneliti motif penggunaan media internet oleh remaja perempuan dalam bermain *game online*. Dari sekian banyak *genre game online* yang ada, peneliti memilih *genre game RTS (Real Time Strategy)* dengan salah satu jenis *game*-nya yakni Dota-Allstars. Sedangkan untuk remaja perempuan yang menjadi subjek penelitian ini, dipilih karena pemain *game online* perempuan memiliki kemampuan diatas para pemain *game* laki-laki. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mencari apa saja motif remaja perempuan dalam menggunakan internet untuk bermain *game online* Dota-Allstars.

Penelitian mengenai motif remaja perempuan dalam menggunakan internet untuk bermain *game online* Dota-Allstars ini menggunakan teori *Uses and Gratification* dengan motif *utility, passing time, seeking information, convenience* dan *entertainment*. Sedangkan untuk tipe penelitian, digunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, dengan menggunakan metode survey. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja perempuan berumur 17-21 tahun yang bermain *game online* Dota-Allstars yang berdomisili di Surabaya. Data survey selanjutnya dikoding dan kemudian disajikan kedalam tabel frekuensi.

Hasil penelitian menunjukkan motif remaja perempuan menggunakan internet untuk bermain *game online* Dota-Allstars adalah motif *utility, passing time, seeking information* dan *entertainment*.

Kata Kunci : Remaja Perempuan, Game Online, Motif