

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada motif bermain *game Facebook* di kalangan remaja akhir Surabaya. Didapatkan temuan data bahwa Indonesia menempati urutan ke 4 dengan 48.134.040 pengguna Facebook. Sebanyak 20.079.798 pengguna Facebook di Indonesia memainkan salah satu game Facebook yaitu Zynga Poker, dan juga banyak game lain yang ditawarkan oleh Facebook. Dari data tersebut juga diketahui bahwa 43,7% dari pengguna facebook di Indonesia adalah kelompok usia 18-24 tahun (socialbakers.com). Sehingga peneliti ingin mengetahui motif apa yang mendasari remaja akhir Surabaya dalam mengkonsumsi *game Facebook*.

Pada Teori *Uses and Gratifications*, audiens media dianggap aktif dalam menggunakan media berdasarkan motif-motif tertentu. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik sampling non probabilitas yaitu dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Pengukuran motif dilakukan dengan menggunakan tabel frekuensi dan tabulasi silang terhadap motif Informasi, motif Hiburan, motif Identitas Personal, dan motif Hubungan Personal.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motif yang paling banyak dipilih oleh remaja akhir di Surabaya dalam mengkonsumsi *game Facebook* adalah motif informasi dengan indikator menggunakan *game Facebook* untuk memuaskan rasa ingin tahu. Meskipun menurut data yang ditemukan, motif yang paling menonjol adalah motif hiburan dan motif identitas pribadi. Ditemukan juga pada variabel jenis *game Facebook* yang paling banyak dipilih adalah Zynga Poker, dan pada variabel genre *game Facebook* yang paling banyak dipilih responden adalah genre *Arcade Games*

Kata Kunci : Motif, Remaja, Surabaya, Game Online, Facebook