

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari pemikiran sederhana atas perkembangan pesat media baru berbasis teknologi internet di seluruh dunia. Permainan pun bertransformasi dengan menggunakan teknologi tersebut sehingga dapat memberikan pilihan yang hampir tak terbatas bagi para pemain dengan sebutan *game online*. Remaja merupakan pemain dengan potensi 62% dari seluruh pengguna aktif *game online* (MarketingCharts, 2008), sehingga mengarahkan studi ini untuk meneliti preferensi remaja dalam menggunakan game online. Profil audiens remaja menjadi unsur penting untuk memperlihatkan seberapa jauh kecenderungan terhadap terpaan media dan terhadap rating *game online*.

Profil audiens remaja pemain *game online* menjadi unsur utama untuk melihat kecenderungan preferensinya. Hal yang paling menunjukkan kecenderungan adalah usia dan jenis kelamin. Terpaan media menunjukan pada kita hasil durasi dan intensitas remaja di Surabaya dalam menggunakan *game online*. Rating *game online* yang selalu dipilih oleh remaja di beberapa warnet di Surabaya menunjukan tentang alasan keunggulan yang dipilih berhubungan dengan aktivitas dari *gamers* sendiri.

Kata kunci : Preferensi, Game Online, Profil Audiens, Terpaan media, Rating.