

ABSTRAK

Harianto Saputra Simanjuntak, NIM. 3173322027. Tahun 2022. Judul Skripsi: **Perilaku Menyimpang Remaja Pecandu Game Online di Stream Internet Cafe Kota Kisaran. Program Studi Pendidikan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, 2022.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk penyimpangan perilaku akibat bermain *game online* pada remaja, menggambarkan proses terpengaruhnya perilaku remaja akibat bermain *game online*, dan mengetahui peran lingkungan sosial dalam pembentukan perilaku remaja. Pendekatan yang digunakan adalah *Differential Association* / Differensi Asosiasi oleh Edwin H Sutherland yang berusaha menjelaskan bahwasanya perilaku menyimpang bersumber dari pergaulan yang berbeda. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dengan jumlah informan sebanyak 6 (enam) orang informan. Teknik penelitian didapatkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pecandu *game online* di Kota Kisaran mengalami perilaku menyimpang yang di akibatkan dari bermain *game online*. Para pecandu *game online* kerap melakukan pencurian, berperilaku arogan, dan juga penipuan yang dilakukan demi memuaskan hasrat kecanduan *game online* tersebut.

Kata Kunci: Perilaku Menyimpang Remaja, Pecandu *Game Online*