**Abstrak**

Kemajuan teknologi semakin pesat dari tahun ke tahun, *game* yang dulu hanya bisa diakses melaui pc maupun konsol kini bisa diakses dimanapun dengan mudah melalui internet dan pemain *game* kini dapat berinteraksi dengan pemain di berbagai belahan dunia. Fenomena *game online* yang semakin marak di kalangan siswa sekolah jenjang menengah atas menimbulkan beberapa permasalahan dalam akademik maupun sosial. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *leisure boredom* dan pola asuh permisif terhadap *problematic online game use*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap 144 siswa jenjang menengah atas se-Kecamatan Cibiru. Instrumen yang digunakan adalah *leisure boredom scale, parental authority questioner, problematic online game use scale.* Data dianalisis menggunakan regresi berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *leisure boredom* berpengaruh secara parsial terhadap *problematic online game use* dalam penelitian ini *leisure boredom* tidak berpengaruh secara spesifik. Sedangkan pola asuh permisif tidak memiliki pengaruh secara parsial terhadap *problematic online game use*. *Leisure boredom* dan pola asuh permisif berpengaruh secara simultan terhadap *problematic online game use*.

**Kata Kunci** : *leisure boredom, pola asuh permisif, problematic online game use.*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG