

## Abstrak

Penelitian ini berawal dari perkembangan era modern dengan adanya popularitas dari permainan berbasis daring yang jika dimainkan dapat memengaruhi emosi dan sering menjadi pelarian seseorang dari dunia nyata. Tidak jarang *game online* dimainkan secara berlebihan oleh remaja yang pada akhirnya menyebabkan kecanduan dan kurangnya waktu untuk berinteraksi dengan orang di sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan dukungan sosial dengan kecanduan *GTA Roleplay* pada remaja di komunitas Indopride Discord. Metode kuantitatif korelasional dilakukan pada 300 remaja yang bermain *GTA Roleplay* diambil menggunakan Teknik *non-probability sampling* di komunitas *Indopride Roleplay*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel dengan nilai  $r = -.607$  pada dukungan sosial dengan kecanduan *GTA Roleplay* di komunitas Indopride Roleplay menunjukkan bahwa adanya korelasi negatif. Hal ini mengartikan bahwa remaja yang mendapat dukungan sosial yang tinggi memiliki kemungkinan kecanduan *game GTA Roleplay* yang lebih rendah, sementara jika mereka mendapatkan dukungan sosial lebih rendah kemungkinan remaja kecanduan *game GTA Roleplay* menjadi lebih tinggi.

**Kata Kunci:** Dukungan sosial, Kecanduan *game online*, Komunitas Indopride discord

