

Abstrak

Pada masa kini, *game online* merupakan jenis permainan yang digandrungi oleh banyak remaja. Pengalaman menyenangkan yang dirasakan ketika bermain *game online* mendorong para remaja untuk terus memainkannya. Pada fenomena ini, pengasuh atau figur yang memiliki tanggung jawab terhadap para remaja (*significant other*) memiliki peran penting yang dapat mempengaruhi remaja dalam menggunakan *game online*. Kelekatan yang tidak aman yang terbentuk pada remaja terhadap *significant other*nya dapat memicu remaja untuk bermain gim secara berlebihan, hingga menyebabkan kecanduan. Akan tetapi, selain kelekatan, kontrol diri juga berperan dalam mempengaruhi durasi dan intensitas waktu dalam bermain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengerahui apakah kontrol diri dapat menjadi variabel moderasi dalam pengaruh *Insecure attachment style* terhadap *Online gaming addiction* pada siswa pemain game online di SMKN 4 Garut. Subjek penelitian ini berjumlah 385 siswa SMKN 4 Garut. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tiga buah skala, yaitu skala *attachment style*, *online gaming addiction scale* dan *self control*. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan program LISREL 8.70 untuk hipotesis pertama diperoleh nilai t statistik 1.73, tidak terdapat pengaruh positif antara *insecure attachment style* terhadap *online gaming addiction*. Kemudian, hipotesis kedua diperoleh nilai t statistik 4.84, terdapat pengaruh negatif *self control* terhadap *online gaming addiction*. Terakhir, hipotesis ketiga diperoleh nilai t statistik 1.88, artinya *self control* tidak memoderasi pengaruh *insecure attachment style* terhadap *online gaming addiction*.

Kata kunci : *Insecure attachment style*, *Online gaming addiction*, *Self control*

