

ABSTRAK**PENGARUH KELEKATAN ORANG TUA TERHADAP KECANDUAN
GAME ONLINE PADA REMAJA DI KABUPATEN KARAWANG****Mia Audia**

Fakultas Psikologi UBP Karawang

ps19.miaaudia@mhs.ubpakarawang.ac.id

kecanduan merupakan ketergantungan terhadap sesuatu yang dilakukan secara berulang-ulang, sulit untuk dihentikan, dan berdampak negatif bagi dirinya sendiri dan orang lain, salah satu contoh kecanduan adalah bermain *game online*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kelekatan orang tua terhadap kecanduan *game online* pada remaja di Kabupaten Karawang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian asosiatif kausal dengan sampel sebanyak 150 orang remaja yang ada di Kabupaten Karawang. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling* dengan teknik sampling insidental. Pengambilan data menggunakan skala jenis likert yaitu skala kecanduan *game online* (GAS) dari Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) dan skala kelekatan orang tua (IPPA) dari Armsden dan Greenberg (2009). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya ada pengaruh kelekatan orang tua terhadap kecanduan *game online* pada remaja di Kabupaten Karawang. Hasil uji determinasi dapat diketahui bahwa nilai *R square* sebesar 0,162 atau 16,2%, maka besaran pengaruh antara variabel pengaruh kelekatan orang tua terhadap kecanduan *game online* sebesar 16,2%, sedangkan sisanya 83,8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci : Remaja, Kelekatan Orang Tua, Kecanduan *Game Online*.

ABSTRACT

The Effect of Parental Attachment to Online Game Addiction in Adolescents in Karawang Regency

Mia Audia

Fakultas Psikologi UBP Karawang

ps19.miaaudia@mhs.ubpakarawang.ac.id

addiction is dependence on something that is done repeatedly, is difficult to stop, and has a negative impact on oneself and others, one example of addiction is playing online games. The purpose of this study was to determine the effect of parental attachment to online game addiction in adolescents in Karawang regency. This study used a quantitative approach with a causal associative research design with a sample of 150 adolescents in Karawang regency. The sampling method used is nonprobability sampling with incidental sampling technique. Data were collected using a Likert scale, namely the online game addiction scale (GAS) from Lemmens, Valkenburg, and Peter (2009) and the parental attachment scale (IPPA) from Armsden and Greenberg (2009). The results showed that the significance value was $0.000 < 0.05$, so H_a was accepted and H_0 was rejected, meaning that there is an influence of parental attachment to online game addiction in adolescents in Karawang Regency. The results of the determination test show that the R square value is 0.162 or 16.2%, so the magnitude of the influence between the variables that influence parental attachment to online game addiction is 16.2%, while the remaining 83.8% is influenced by other factors that are not examined in this study.

KARAWANG
Keywords: Adolescents, Parental Attachment , Online Game Addiction.