

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara motivasi berprestasi dengan kecanduan bermain *game online* (*massively multiplayer online role playing game*). Penelitian ini merupakan penelitian survey yang menggunakan angket. Angket disebarakan pada 81 pemain *game online*, di daerah Surabaya. Berdasar dari penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil adanya hubungan secara tidak langsung antara motivasi berprestasi dengan kecanduan bermain *game online* yang disebabkan adanya kecanduan internet yang menjadi *intervening* variabel. Tidak ada korelasi antara motivasi berprestasi dengan kecanduan bermain *game online* ($r=0.088$; $p = 0.433$). Ada hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan kecanduan internet ($r=0.757$ $p=0.001$). Adanya hubungan antara motivasi berprestasi dengan kecanduan internet ($r=0.218$; $p = 0.029$). Terdapat faktor lain yang mempengaruhi korelasi antar variabel, yaitu *need for power*, *need affiliation*, jalan pintas untuk memenuhi prestasi dalam *game*, dan tingkat kecanduan yang rendah. Pada variabel antar hubungan motivasi berprestasi dengan kecanduan internet berhubungan secara langsung, dikarenakan adanya profesi dari para subyek, dan media internet sebagai awal mula dari kecanduan bermain *game online*.