

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa perkuliahan merupakan masa yang belum tentu dialami oleh setiap manusia. Semua manusia belum tentu merasakan pendidikan hingga jenjang perkuliahan meskipun banyak diantara mereka yang menginginkannya, dalam dunia perkuliahan terdapat istilah mahasiswa. Daldiyono (2009) menjelaskan bahwa mahasiswa adalah seseorang yang telah lulus dari sekolah lanjutan tingkat atas dan sedang menempuh pendidikan tinggi. Kedudukan mahasiswa sebagai seorang akademisi di perguruan tinggi akan selalu berhadapan dengan tugas yang bersifat akademik maupun non akademik. Adapun yang bersifat akademik seorang mahasiswa tidak terlepas dari tugas yang diberikan oleh masing-masing dosen pada setiap mata kuliah, bahkan dalam satu semester volume tugas tersebut mencapai sepuluh hingga lima belas makalah yang harus diselesaikan dengan baik dan tepat waktu (Rumiani, 2006). Mahasiswa memiliki tugas dan tanggung jawab untuk dapat lulus Perguruan Tinggi dan meraih gelar sarjana.

Mahasiswa dalam proses perkuliahan harus memenuhi beberapa syarat yaitu menempuh kuliah dengan minimal satuan kredit semester (SKS) yang sudah ditentukan. Pada tingkatan akhir serta sudah menggapai jumlah SKS yang dijadikan prasyarat untuk menempuh ketahapan selanjutnya, mahasiswa hendak masuk pada sesi terakhir dalam dunia perkuliahan yakni tugas akhir. Tingkatan akhir atau dikenal sebagai mahasiswa tingkat akhir menurut Asrun, Herik, dan Sunarjo (2019) yaitu mahasiswa yang sedang dalam mengerjakan tugas akhir untuk syarat kelulusan yang wajib ditempuh oleh mahasiswa dalam menyelesaikan studi dan syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Namun pada kenyataannya tidak sedikit mahasiswa yang belum mampu menyelesaikan tugas akhir sesuai dengan peraturan akademik jurusan dibidang masing-masing. Umumnya, mahasiswa diberikan waktu untuk menyelesaikan skripsi dalam jangka waktu satu semester atau kurang lebih sekitar enam bulan. Tetapi pada kenyataannya, banyak mahasiswa yang memerlukan waktu lebih dari enam bulan untuk mengerjakan skripsi (Darmono & Hasan, 2002).

Di Indonesia, khususnya pada budaya Jawa terdapat filosofi “*Alon-alon waton kelakon*” yang artinya biar lambat asal mencapai tujuan. Filosofi ini dimanifestasikan oleh masyarakat Jawa melalui kebiasaan menunda-nunda pekerjaan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam dunia akademik, kebiasaan itu tercermin dalam perilaku menunda pengerjaan tugas-tugas. Hal itu sesuai dengan pendapat Siaputra (2011), yang menyatakan bahwa orang Indonesia memiliki kecenderungan suka menunda-nunda pekerjaan.

Ketidaksesuaian antara pengerjaan tugas dengan rencana yang telah ditetapkan biasanya terjadi karena adanya distraktor, kondisi yang tidak sesuai dengan prediksi dan harapan semula. Adanya distraksi, baik distraksi internal yang meliputi rasa malas, tidak sesuai suasana hati, *burn out*, tidak berenergi, maupun distraksi eksternal yang berasal dari luar diri yaitu gangguan dari teman, keluarga, atau lingkungan, berpotensi menimbulkan tiga reaksi, yaitu meneruskan rencana kerja, menunda mengerjakan tugas, dan menyusun ulang rencana kerja (bahkan bisa menolak pengerjaan tugas). Ketika individu menunda mengerjakan tugas yang sudah direncanakan untuk dikerjakan karena adanya distraktor maka individu itu disebut *prokrastinator*. Apabila pemilihan distraktor dengan nilai *utilitas* rendah terjadi sebelumnya, hal ini lebih tepat disebut pemrioritasan, bukan prokrastinasi, karena individu memang sejak awal tidak memilih tugas tersebut untuk dikerjakan dan lebih memilih mengerjakan distraktor-distraktor yang ada (Suriyah & Tjundjing, 2007).

Berhubungan dengan manusia yang berkualitas yang mencerminkan adanya kedisiplinan dalam pengelolaan waktu, dalam ilmu Psikologi terdapat istilah prokrastinasi. Prokrastinasi dalam *American College Dictionary* (Burka & Yuen, 2008) berasal dari kata *procrastinate* yang diartikan menunda untuk melakukan sampai waktu atau hari berikutnya. Apabila diartikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI menunda yaitu menghentikan dan akan dilangsungkan lain kali atau lain waktu. Prokrastinasi akademik adalah perilaku menunda-nunda tugas akademik, pengertian akademi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI yaitu perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan terapan di satu cabang atau sebagian ilmu pengetahuan teknologi atau kesenian tertentu. Menurut Ferrari (dalam Lisa, 2010) prokrastinasi akademik merupakan suatu jenis penundaan

yang dilakukan pada jenis tugas formal yang berhubungan dengan bidang akademik.

Menurut Brown & Holzman (dalam Burhani, 2016) mereka yang tidak bisa memanfaatkan waktu dengan baik dan melakukan penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan suatu tugas merupakan salah satu indikasi dari prokrastinasi. Ketika mendapatkan sebuah tugas, individu akan merasa malas dan menunda untuk langsung mengerjakan mereka lebih memilih melakukan kegiatan-kegiatan yang lebih menyenangkan (Suhadianto & Pratitis, 2019).

Hasil penelitian Ji Won Youdi (dalam Damri dkk, 2017) sebuah Universitas Korea menunjukkan bahwa dari 569 orang mahasiswa yang diteliti, 56,39% melakukan prokrastinasi akademik. Prokrastinasi akademik yang dilakukan mengarah kepada hal-hal yang bersifat menyenangkan seperti menonton *film* hingga berjam-jam, *game online*, kegiatan ini lebih disenangi daripada mengerjakan tugas akademik, sehingga terdapat keterlambatan dalam mengumpulkan tugas perkuliahan. Salah satu alasan yang menyebabkan mereka menunda tugas yang seharusnya diprioritaskan adalah dengan bermain *game online*.

Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada akhir tahun 2017, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta jiwa dan berjumlah sama pada tahun 2018. Angka ini meningkat dari tahun sebelumnya, yaitu tahun 2016 yang tercatat mencapai 132,7 juta jiwa. Pengguna internet di Indonesia pada Januari 2019 telah mencapai angka 56 persen. Yang artinya, 56 persen dari total penduduk di Indonesia, telah terjangkau internet dan diantaranya bermain *game online* (Kompas.com, 2019). Menurut Statista (2020), sejumlah pemain *game online* di Indonesia mencapai 54,7 juta jiwa pada tahun 2020. Jumlahnya naik 24% dibandingkan tahun 2019 yaitu 44,1 juta jiwa. Hal ini sekaligus membuat Indonesia sebagai pengunduh *game online* terbesar di Asia Tenggara. Sedangkan menurut Menkominfo Rudiantara dalam konferensi Pers IDBYTE ESPORTS 2019, menyebutkan bahwa kurang lebih 40 juta orang Indonesia bermain *game online*. Diantara pengguna internet Indonesia, sebanyak 41% laki-laki dan 59% perempuan ternyata bermain *game online*.

Perkembangan *game* semakin hari semakin maju dan berkembang pesat. Saat ini, memproduksi *game* menjadi salah satu pekerjaan yang sangat menguntungkan untuk *game developer* (Nosrati & Karimi, 2013). Pengertian *game online* secara umum adalah permainan yang dimainkan menggunakan jaringan LAN (*Local Area Network*) atau yang kini kita sebut dengan internet. Pada dasarnya, jenis permainan yang dimainkan yaitu *game* bertema perang dan penyusunan strategi. Jenis permainan online yang pertama kali ada adalah *game* dengan simulasi perang yaitu pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dikomersialkan, kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang (Ulfa, 2017). Semula, *game* yang hanya dimainkan sendiri (*solitaire*) dengan menggunakan lawan berupa komputer. Sekarang menjadi lebih maju, karena telah dikombinasikan dengan jaringan internet.

Pesatnya kemajuan teknologi jaringan internet yang banyak menciptakan berbagai inovasi di ranah teknologi bahkan sampai pada terbentuknya *game online* sebagai hiburan yang bisa dimainkan secara sendiri maupun bersamaan dengan dimainkan di berbagai tempat dan waktu (Febrina, 2014). Peminat *game online* banyak berasal dari berbagai kalangan terutama dari kalangan remaja, *website legal game online* Indonesia menjelaskan jumlah pemain *game online* di Indonesia sebanyak 50% yang didominasi oleh pelajar dan mahasiswa pada tahun 2010 (Febriandari dkk, 2016). Inovasi *game online* terus dikembangkan hingga beragam *game* bermunculan yang dahulunya *game* hanya bisa secara *offline* dimainkan, namun sekarang sudah bisa dimainkan dengan *offline* maupun *online* seiring berkembangnya teknologi (Fajri, 2012).

Game online dapat dimainkan menggunakan PC (*Personal Computer*), perangkat *smartphone android*, atau konsol *game* lainnya. Jenis *game* ini muncul dari yang berbasis teks *grafis*, dimana permainan ini menggabungkan secara kompleks pemainnya dan dunia maya yang dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Saat ini *game online* menjadi tren baru yang diminati oleh banyak orang dari berbagai usia dari anak-anak, remaja, hingga para dewasa. Hal tersebut dikarenakan permainan *online* seperti ini lebih memiliki tantangan daripada permainan *offline* seperti ada lawan yang dapat dilawan langsung dan tidak harus melawan komputer seperti *game offline*. Komunitas pengguna *game online* juga

lebih banyak dan tersebar luas, item yang tersedia dalam *game online* juga memiliki lebih banyak pilihan dan lebih *update* selain itu yang paling menarik minat para pemain untuk bermain *game online* yaitu karakter atau avatar yang diperankan untuk dimainkan untuk menjadi calon pemenang dalam permainan. *Game online* memberikan manfaat tersendiri bagi pemainnya seperti untuk menyegarkan pikiran dengan menghilangkan rasa jenuh si pemain akibat dari padatnya kegiatan sehari-hari, misalnya bekerja, belajar, dan juga untuk sekedar mengisi waktu luang. Bermain *game online* tidak hanya dapat dimainkan oleh pemain tunggal (*solo player*), namun dapat dimainkan oleh banyak pemain dalam permainan dan waktu yang sama.

Jenis *game online* memiliki berbagai varian dimulai dari permainan berbasis teks hingga permainan dengan basis grafik kompleks yang ditempati oleh banyak *gamers* sekaligus dalam waktu yang sama. Jenis *game online* dapat dikelompokkan berdasarkan jenis permainannya seperti *MMOFPS* (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*), *MMORTS* (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*), *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), *Cross Platform Online Play*, *Massively Multiplayer Online Browser Game*, *Simulation Game* dan *MOBA* (*Massively Online Battle Arena*) yang kini banyak perusahaan berusaha mengembangkan jenis *game* ini (Asyaktur & Puspitadewi, 2017). Tingkat level *game online* memiliki tingkat level pada pola permainannya. Sama seperti *game* pada umumnya, tahap yang paling awal dimulai dari level satu. Selanjutnya level akan meningkat bersamaan dengan meningkatnya tingkat kemampuan (*skill*) pemain. Masing-masing *game online* mempunyai karakter (*character*) yang harus dikembangkan agar dapat diperhitungkan dalam dunia *game online* (Puspitasari & Ananta, 2009).

Tingkat kesulitan yang membutuhkan keterampilan individual maupun kerjasama kelompok dalam menjalankan kompetisi dalam *game* menuntut pemain untuk meningkatkan intensitas bermain agar dapat lebih menguasai permainan. Intensitas adalah suatu sifat kuantitatif berasal dari penginderaan yang berhubungan dengan perangsangnya, kekuatan tingkah laku atau pengalaman dan kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap. Mereka yang ingin lebih menguasai permainan cenderung memainkan *game online* tersebut pada rentang

waktu yang lumayan lama, rata-rata mereka memainkannya pada durasi waktu bisa 3-5 jam dalam sehari. Durasi bermain *game* dikatakan tinggi apabila bermain dengan durasi lebih dari 5 jam, 3-5 jam tergolong sedang dan 1-2 jam tergolong rendah. *Frekuensi* bermain *game* dikatakan tinggi apabila individu bermain dengan *frekuensi* setiap hari, 3-5 kali dalam seminggu tergolong sedang dan 2 kali dalam seminggu tergolong rendah (Husna dkk, 2017).

Tingkat kompetisi yang tinggi dari berbagai jenis *game* ini menarik banyak perhatian pemain *game* hingga sering diselenggarakannya turnamen atau kompetisi baik bersekala regional maupun internasional. Kompetisi ini disebut dengan istilah turnamen *e-sport (electronic sport)*. Kompetensi permainan ini menjadi sebuah ajang bergensi bagi pemain *game online* karena mendapatkan beragam hadiah menarik dari *merchandise game* hingga uang tunai. Pada tahun 2013 terdapat sekitar 71,5 juta peminat *e-sport* di seluruh dunia (Meyriana & Sinegar, 2011).

Pada tahun 2014 *gaming* menjadi cabang olahraga resmi di Indonesia ditandai dengan berdirinya sebuah organisasi bernama *Indonesia e-sport Associatin (IeSPA)* (Fauzi 2018). *Electronic sport (e-sport)* masuk sebagai salah satu cabang olahraga (cabor) yang dipertandingkan. Di *Asian Games* tahun 2018 di Indonesia, *e-sport* mempertandingkan enam macam lomba, yakni *League of Legends*, *Pro Evolution Soccer*, *Arenaof Valor*, *Starcraft II*, *Hearthstone*, dan *Clash Royale* (Kurniawan 2019).

Efek dengan banyaknya perlombaan atau turnamen yang digelar memunculkan lahirnya tim *e-sport* dikalangan generasi milenial seperti pada mahasiswa, dengan banyaknya tim-tim *e-sport professional* lahir maka ini menjadikan inspirasi untuk mencari "geng" dengan cara menciptakan tim *e-sport* bersama teman sepermainan (*squad*) dalam *game* tersebut. Di Indonesia sendiri banyak kampus yang menyelenggarakan turnamen *game online* baik antar kampus, fakultas dan prodi. Selain itu, beberapa kampus memiliki unit kegiatan mahasiswa dalam bidang *e-sport* mulai dari kampus negeri hingga swasta seperti Universitas Indonesia, Universitas Gadjah Mada, Unika Atma Jaya, Telkom University, Universitas Diponegoro (tempo.co, 2023).

Perkembangan *e-sport* di Indonesia sangatlah pesat, dan menurut (wartaekonomi.co.id) pemerintah Indonesia dalam hal ini kementerian pemuda dan olahraga sangat mendukung penuh dan mengakui keberadaan *e-sport* di Indonesia dengan membentuk komite khusus yaitu pengurus besar *e-sports* Indonesia (PB ESI) pada tanggal 25 Agustus 2020 sebagai wadah kepengurusan serta organisasional *e-sport* di Indonesia yang bertujuan untuk membuat aturan-aturan yang adil dan jelas mengenai regulasi permainan serta kejuaraan, agar atlet dan klub *e-sport* di Indonesia dapat berkembang dan mendunia.

Atlet *e-sport* itu sendiri mayoritas berusia remaja hingga dewasa, dengan besarnya kesempatan yang bisa diambil dalam ranah *e-sport* di Indonesia, banyak pelajar dan mahasiswa yang berbondong-bondong untuk masuk ke dunia *e-sport* untuk menjadi atlet dan menjadi pemain profesional di jenis game online yang diminati.

Dilansir dari kincir.com (2019), Jhonatan atau dikenal dengan sebutan "*Emperor*" ini bagi pencinta *game MOBA* mungkin sudah tidak asing lagi. Sebelum masuk ke dunia *pro scene* dan menjadi atlet *e-sport* Jhonatan merupakan mahasiswa dari Universitas Parahyangan. Berbagai macam *game* dari *MOBA* sampai *FPS* sudah pernah dimainkan olehnya. Di kampusnya, Jhonatan memiliki tim *e-sport* amatir yang sering bermain di berbagai turnamen lokal, sulitnya mengatur waktu antara kuliah dengan bermain *game* membuat Jhonatan kesulitan menyelesaikan tugas akhir (skripsi) perkuliahannya sehingga pada semester tujuh dia memuntuskan untuk berhenti kuliah dan melanjutkan ke dunia *pro scene*.

Dalam penelitian Chandra (2006) menjelaskan jika *game online* dapat memberi dampak *positif* dan *negatif* bagi para pemainnya. Dampak *positifnya* yaitu berupa motivasi kepada para pemain (*gamers*) agar tidak mudah menyerah untuk mencapai tujuan yang paling utama dari sebuah permainan. Sedangkan dampak *negatif* dari *game online* yaitu dapat mengganggu banyak waktu (belajar, beribadah) dan mengganggu *aktivitas* sosial seseorang. Semakin berkembangnya *game online* dan jumlah pemain yang mengaksesnya, menjadikan *game online* salah satu *aktivitas* hiburan yang paling populer di dunia dalam mengisi waktu luang (Nuyens dkk, 2016). Para pemain (*gamers*), menggunakan fitur-fitur yang dimiliki oleh game untuk mendapatkan kesenangan serta interaksi dari dunia luar.

Meski demikian, terkadang efek “kesenangan” ini justru beralih sebagai penyebab mereka (gamers) cenderung menyebabkan kinerja akademis mereka menurun (Shute dkk, 2012).

Beberapa mahasiswa yang dapat memaksimalkan waktu dengan baik salah satunya misalnya rendahnya intensitas bermain *game online* maka mahasiswa tersebut akan lebih dapat memanfaatkan waktu luang mereka dengan baik untuk hal-hal yang menjadi kewajiban mereka seperti mengerjakan tugas akhir. Kemampuan mengatur waktu secara tepat ini tidak dimiliki oleh semua mahasiswa, Djamarah (dalam Saman, 2017) mengemukakan bahwa banyak mahasiswa yang mengeluh karena tidak dapat membagi waktu kapan harus memulai dan mengerjakan sesuatu sehingga waktu yang seharusnya dapat bermanfaat terbuang dengan percuma. Adanya kecenderungan untuk tidak segera memulai mengerjakan tugas kuliah merupakan suatu indikasi dari perilaku menunda dan kelalaian dalam mengatur waktu dan merupakan faktor penting yang menyebabkan individu menunda dalam melakukan dan menyelesaikan tugas (Saman, 2017).

Berbagai penelitian telah dilakukan sebelumnya, baik dari segi subjek, variabel, metode maupun hasil penelitian terdahulu, penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Penelitiann yang dilakukan oleh Ayunda, Rahmi dan Rani (2019) dengan judul *Tingkat Prokrastniasi Akademik Berdasarkan Intensitas Penggunaan Media Sosial Di SMPN 18 PALEMBANG*, menurut hasil penelitian diketahui bahwa semakin sering siswa menggunakan media sosial maka semakin tinggi kecenderungan dalam melakukan prokrastinasi akademik. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah memiliki persamaan yaitu pada salah satu variabelnnya yaitu menggunakan variabel prokrastinasi akademik serta perbedaannya terletak pada subjek peneliti dan salah satu variabelnya.

Penelitian sebelumnya selanjutnya yang dilakukan oleh Setya (2019) dengan judul *Pengaruh Game Online Slot Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SMK KATOLIK ST.LOUIS SURABAYA*, menurut hasil penelitian diketahui bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar peserta didik yang bermain *game online* dan

tidak bermain *game online*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah memiliki persamaan pada salah satu variabelnya yaitu menggunakan variabel *game online* serta perbedaannya terletak pada subjek dan metode yang digunakan.

Penelitian sebelumnya selanjutnya yang dilakukan oleh Janwar dan Julius (2022) dengan judul *Hubungan Intensitas Bermain Game Mobile Online Dengan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Berastagi*, menurut hasil penelitian diketahui bahwa hubungan antara intensitas bermain game online mobile dan keterampilan motorik siswa adalah negatif, menyiratkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online mobile, semakin menurun/buruk kemampuan motorik siswa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah memiliki persamaan pada salah satu variabelnya yaitu menggunakan variabel intensitas bermain *game mobile online* serta perbedaannya terletak pada subjek dan metode yang digunakan.

Pada dasarnya tujuan dari bermain *game online* yaitu hanya sebagai hiburan untuk bersenang-senang. Namun bagaimana jika kegiatan bermain *game online* tersebut dilakukan berulang-ulang dan dilakukan dengan waktu yang lama dapat berdampak terhadap akademik mahasiswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Tingkat Akhir”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan sebelumnya, maka peneliti merumuskan masalah yang diteliti pada penelitian ini, yaitu “Apakah terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik mahasiswa tingkat akhir.

1.4 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan psikologi, khususnya dalam bidang pendidikan yaitu untuk menambah pengetahuan mengenai pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa tingkat akhir. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

B. Manfaat Praktis

1. Manfaat Bagi Subjek

Melalui penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan subjek mengenai dampak intensitas bermain *game online* terhadap proses akademik mahasiswa yang menyebabkan terbentuknya prokrastinasi akademik pada mahasiswa sehingga subjek dapat lebih memahami dan dapat mengurangi intensitas dalam bermain *game online*.

2. Manfaat Bagi Penelitian Selanjutnya

Selanjutnya diharapkan agar penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi tambahan serta informasi untuk penelitian selanjutnya yang terkait dengan intensitas dan prokrastinasi akademik sehingga penelitian selanjutnya dapat mengembangkan variabel yang lebih luas.