

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mahasiswa ialah seseorang yang sedang mengejar pendidikan lanjutan di perguruan tinggi. Menurut Akbar & Nurhayati (2022), mahasiswa menyiratkan seseorang yang berpartisipasi dalam pembelajaran dan terdaftar untuk perguruan tinggi sebagai mahasiswa. Mahasiswa memiliki peran inti untuk belajar dan memperoleh pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan untuk sukses dalam karir mereka di masa depan.

Sandya & Ramadhani (2021) mengungkapkan bahwa mahasiswa diminta untuk menyelesaikan tugas akhir mereka untuk lulus dari perguruan tinggi. Mahasiswa yang tidak mengerjakan tugas akhir tidak akan dapat lulus dari perkuliahannya. Idealnya mahasiswa sudah dapat menyelesaikan tugas akhirnya dalam *timeline* satu semester saja.

Menurut Sandya & Ramadhani (2021) akan tetapi tidak terhitung jari mahasiswa yang tidak sempat menyelesaikan tugas akhir sesuai pedoman akademik sesuai bidang yang dijalani. Hal tersebut dikarenakan penundaan tugas. Seseorang yang melakukan penundaan tugas dalam lingkup perkuliahannya ketika sudah memasuki dunia kerja akan mendapat kesulitan, karena dalam dunia kerja pasti dituntut untuk teladan dan siap menghadapi permasalahan kapanpun dan dimanapun dengan cepat.

Penundaan tugas biasanya terjadi karena mahasiswa merasa bosan ataupun enggan untuk mengerjakannya dan lebih suka terlibat dalam kegiatan yang lebih menyenangkan. Menunda-nunda tugas dapat dikatakan prokrastinasi akademik. Kurniawan (2017) menyebutkan prokrastinasi adalah tradisi menunda

tugas prioritas dan mengerjakan tugas menjadi terundur. Sedangkan menunda tugas dalam lingkup akademik disebut prokrastinasi akademik.

Rasa enggan dalam mengerjakan tugas menurut Sandya & Ramadhani (2021) diakibatkan karena keadaan psikologis yang ditemui dan mendesaknya untuk menjauh dari usaha yang sebenarnya harus diselesaikan. Ditinjau dari perolehan *survey* pra-penelitian yang dilaksanakan peneliti tanggal 30 Maret-1 April 2023 kepada mahasiswa semester 8 dan 10 fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang, menunjukkan bahwa 82% (sebanyak 31 orang) dari 38 orang yang mengisi pra-penelitian merasa merasa cenderung menunda mengerjakan tugas. Artinya data hasil *survey* pra-penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya prokrastinasi yang tinggi.

Mahasiswa tingkat akhir pasti berusia tidak kurang dari 20 tahun ke atas, dimana pada usia tersebut individu sudah menginjak pada dewasa awal. Menurut Wulan & Chotimah (2017), ciri-ciri perkembangan yang khusus pada dewasa awal, yaitu kondisi fisik manusia pada umumnya berada pada titik puncak kehidupan, kemampuan kognitif dan penilaian moral diasumsikan telah berkembang lebih kompleks, telah menentukan pilihan karir dan sudah memiliki pekerjaan yang menetap. Dari pernyataan tersebut, artinya hasil dari *survey* pra-penelitian yang dilakukan peneliti telah bersinggungan, dimana seharusnya mahasiswa tingkat akhir sudah dapat berpikir dengan baik dan dapat menghindari prokrastinasi akademik.

Menurut Jannah & Muis (2014), bentuk-bentuk prokrastiasi akademik pada mahasiswa yaitu menunda pengerjaan tugas kuliah, menunda belajar menjelang ujian dan cenderung lebih suka terlibat dalam kegiatan yang lebih menyenangkan serta tidak berhubungan dengan tugasnya. Pernyataan tersebut

diperkuat dari perolehan *survey* pra-penelitian peneliti yang menunjukkan 77% (sebanyak 30 orang) dari 38 orang yang mengisi pra-penelitian cenderung melakukan hal lain terlebih dahulu daripada langsung fokus pada pengerjaan tugas. Artinya data hasil *survey* pra-penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya kecenderungan untuk terbiasa melalaikan tugas dengan melakukan kegiatan lain selain tugas.

Kegiatan yang menyenangkan dan menarik minat mahasiswa sehingga dapat melalaikan tugas salah satunya adalah *game online*. *Game online* menurut Kurniawan (2017) adalah permainan dari jaringan internet dan dapat dimainkan oleh beragam pemain. Bermain *game online* dulu hanya dimainkan oleh kebanyakan orang yang berkecukupan lebih karena mahalnnya harga *device* dan minimnya jaringan internet.

Menurut databoks (2022) *game online* sedang naik daun, *We Are Social* mencatat bahwa Indonesia adalah negara urutan ke tiga dengan total *user video game* paling banyak didunia per januari 2022 yaitu sebanyak 94,5%. Menurut *We Are Social*, *game online* telah dimainkan oleh berbagai kalangan mulai dari usia 16-65 tahun. 83,6% *user* internet berusia 16-64 tahun mengoperasikan *video game* melalui gawai, dan 68,1% pengguna internet mengoperasikan *video game* melalui *smartphone*.

Salah satu *game online* di *smartphone* yang sedang sedang marak adalah *mobile legend: bang bang*. Berdasarkan indofeel.com (2022), *mobile legend* adalah *game online* yang dapat aplikasikan oleh 5 orang secara bersamaan dan melawan 5 orang lainnya untuk saling menghancurkan *base* mereka. *Mobile legend* ini dikembangkan serta diterbitkan oleh Moonton dan kini menjadi anak perusahaan dari ByteDance.

Menurut “*activeplayer.io*” dalam *indofeel.com* (2022), pemain aktif *mobile legend* berjumlah kurang lebih 80 juta orang. Lonjakan pemain aktif *mobile legend* terjadi dari Januari 2022 hingga Juni 2022 yaitu bertambah sebanyak 1,9 juta orang. Artinya pemain *mobile legend* semakin naik setiap waktu.

Wawancara pra-penelitian yang dilakukan peneliti tanggal 4-5 April 2023 pada subjek berjumlah 4 orang mendapatkan hasil bahwa mereka telah melakukan perilaku prokrastinasi pada tugas akhirnya. Alasan mereka melakukan prokrastinasi akademik dikarenakan teralihkan dengan kegiatan lain yang diminati ataupun lebih menyenangkan contohnya kegiatan kepanitiaan dan *hangout* dengan teman. Dalam wawancara pra-penelitian tersebut juga didapat bahwa mereka melakukan prokrastinasi akademik karena terus-menerus bermain *game online mobile legend*. Akibatnya tugas yang seharusnya dikerjakan sebagai mahasiswa tingkat akhir yaitu tugas akhir akan menjadi tertunda dan tidak selesai sesuai dengan *timeline* yang telah ditetapkan.

Menurut Putra et al. (2019), *game online* difungsikan untuk menambah koneksi atau teman, sebagai tindakan menghilangkan tekanan, melatih kedisiplinan, interaksi dan kerja sama, serta untuk mengembangkan kemampuan bahasa Inggris. Dari pernyataan tersebut kesimpulannya *game online* difungsikan sebagai sarana refreshing. Akan tetapi jika individu memainkan *game online* secara terus-menerus maka dapat mengakibatkan adiksi atau kecanduan.

Menurut Lutfiwati (2018) individu yang mengalami kecanduan bermain *game online* akan mengalami penurunan kemampuan dalam mengatur tujuan jangka panjang, menghadapi gangguan yang disebabkan oleh sistem reflektif yang berkurang ataupun melemah, sistem reflektif ini untuk mengontrol kontrol

impuls dan pelaksanaannya yang muncul untuk terlibat dalam mengatur kebiasaan bermain. Individu yang mengalami kecanduan *game online* akan menganggap *game online* adalah segalanya dalam hidup dan berpikir bahwa tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game online*. Dari hal tersebut akan terjadilah individu bermain *game online* dengan intensitas yang tidak terkontrol.

Menurut Sandya & Ramadhani (2021), intensitas bermain *game online* ialah tinggi rendah dan rentang tindakan seseorang ketika bermain berbagai jenis *game* yang bisa dimainkan lebih dari satu pemain melalui jaringan internet. Intensitas bermain *game online* adalah lamanya seseorang dalam bermain *game online*. Semakin lama atau sering seseorang bermain *game online* maka semakin tinggi juga intensitas bermainnya.

Menurut Sandya & Ramadhani (2021) dampak intensitas bermain *game online* yang tinggi antara lain individu tidak dapat mengatur kebutuhan dalam melakukan keseharian, lesu untuk beraktivitas seperti menyelesaikan tugas, bahkan dapat menjadi dorongan melakukan tindakan asosial. Seseorang yang bermain *game online* dengan intensitas tinggi dapat menyia-nyiakan waktu berharganya karena seharusnya dapat memanfaatkan dengan lebih bermanfaat lagi. Seperti halnya pada mahasiswa tingkat akhir, jika mahasiswa bermain dengan intensitas yang tinggi, maka mahasiswa tersebut akan menyia-nyiakan waktu berharganya sehingga mengakibatkan prokrastinasi akademik.

Kurniawan (2017) juga mengungkapkan bahwa terdapat konsekuensi yang merugikan dari bermain *game online* berintensitas tinggi, yaitu berdampak pada fisik ataupun psikis seseorang. Dampak fisik contohnya adalah kelelahan pada bagian tubuh sehingga dapat membuat tubuh mudah sakit. Sementara itu,

dampak psikis contohnya adalah tidak mampu mengendalikan emosi yang muncul akibat adanya kekalahan dalam bermain. Dari pernyataan tersebut artinya bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi dapat berbahaya bagi seseorang.

Beberapa penelitian terdahulu yang menjelaskan dampak intensitas bermain *game online* pada prokrastinasi akademik mahasiswa antara lain adalah penelitian Kurniawan (2017), mendapatkan hasil bahwa terdapat dampak yang muncul akibat keseringan bermain *game online* pada prokrastinasi akademik yang dialami mahasiswa BK semester II tahun 2016 di Universitas PGRI Yogyakarta. Penelitian Sandya & Ramadhani (2021), bahwa adanya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Intensitas bermain *game online* yang terus meningkat, berdampak pada tingkatan prokrastinasi akademik mahasiswa yang juga meningkat dan begitupun sebaliknya. Penelitian Genesaret & Situmorang (2022), bahwa keseringan bermain *game online* pada mahasiswa angkatan 2019 hingga 2021 prodi bimbingan dan konseling di Universitas Katolik Atma Jaya memiliki keterkaitan positif signifikan.

Dari uraian diatas, penulis terdorong melaksanakan riset berjudul : Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legend* terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Tingkat Akhir di Kota Malang.

B. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang yang diuraikan, perumusan masalah pada penelitian ini ialah apakah terdapat pengaruh intensitas bermain *game online mobile legend* terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa tingkat akhir di Kota Malang?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan penelitian ialah sesuatu yang harus dicapai didalam sebuah penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk melihat intensitas bermain *game online mobile legend* terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa tingkat akhir di Kota Malang.

2. Manfaat Penelitian

a) Secara Teori

Penelitian diharapkan dapat menelaah terkait intensitas bermain *game online*, khususnya *mobile legend*, terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa tingkat akhir di Kota Malang. Serta penelitian ini diharapkan mampu menambah perkembangan kemajuan pengetahuan pada bidang psikologi.

b) Secara Praktis

a. Bagi Mahasiswa Tingkat Akhir

Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan pengetahuan bagi mahasiswa tingkat akhir terkait intensitas bermain *game online* khususnya *mobile legend* terhadap prokrastinasi akademik.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber referensi oleh para peneliti dan praktisi lain, serta mampu menjadi bahan pertimbangan bagi yang ingin memuaskan perhatian berkenaan dengan penelitian ini.

D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya

Penelitian ini didukung beberapa referensi oleh beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan diteliti antara lain yaitu penelitian oleh Kurniawan (2017), berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta” yang bertujuan untuk memeriksa pengaruh intensitas bermain *game online* pada perilaku prokrastinasi akademik mahasiswa BK semester II angkatan tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelasi dan menggunakan analisis regresi linier.

Penelitian oleh Sandya & Ramadhani (2021), berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa” yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan dianalisis menggunakan teknik analisis data regresi linear sederhana.

Penelitian oleh Genesaret & Situmorang (2022), berjudul “Studi Korelasional antara Intensitas Bermain *Online Game* dan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa”, bertujuan untuk mengetahui intensitas bermain *online game* mahasiswa, mengetahui tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa, serta mengetahui hubungan antara intensitas bermain *online game* dan prokrastinasi akademik mahasiswa program studi BK Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya. Penelitian ini adalah penelitian korelasional dan memakai rumus analisis korelasi *product moment* berdasarkan Pearson melalui *software SPSS for Windows*.

Perbedaan penelitian yang akan diteliti dengan penelitian sebelumnya ialah yang pertama pada populasi, populasi penelitian ini adalah mahasiswa di Kota Malang, karena di Kota Malang ini adalah salah satu kota dengan mahasiswa aktif terbanyak di Jawa. Kedua yaitu penelitian ini menggunakan subjek mahasiswa tingkat akhir, dimana seharusnya mahasiswa tingkat akhir dapat maksimal dalam pengerjaan tugas akhirnya agar dapat lulus tepat waktu sehingga dapat memperluas pandangan yang baru. Ketiga yaitu peneliti menambahkan atau meruncingkan penelitian ini pada intensitas bermain *game online* pada *game online mobile legend*, yaitu game yang sedang naik daun dewasa ini.