

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Secara umum, Mahasiswa yang sedang menempuh dunia akademiknya akan mengalami problem atau sebuah hambatan. Hambatan tersebut dapat didefinisikan menjadi dua bagian, yang pertama berupa akademik atau hambatan studi yang keduanya berupa sosial dan individu. Di Indonesia, temuan tahun 2016 di Universitas Muhammadiyah Surakarta, dari 24.493 mahasiswa aktif tingkat S1 (semua fakultas) sebanyak 4.937 mahasiswa yang telah mengambil skripsi. Namun dari sebagian mahasiswa ini tidak menyelesaikan tugas pembuatan skripsi dengan tepat waktu. ([www.nu.or.id](http://www.nu.or.id))

Tepatnya di Universitas Negeri Sebelas Maret (UNS) ditemukan fenomena prokrastinasi akademik mahasiswa Program Studi Psikologi UNS Solo mencapai 13,68 persen prokrastinasi kategori tinggi, 74,74 persen kategori sedang, dan 11,58 persen kategori prokrastinasi rendah. Istilah prokrastinasi digunakan untuk menunjukkan suatu kecenderungan menunda-nunda penyelesaian suatu tugas atau pekerjaan. Menurut Brown dan Holzman (1967) Prokrastinasi berhubungan dengan berbagai sindrom-sindrom psikiatri. Seorang prokrastinator biasanya juga mempunyai depresi yang kronis, penyebab stress, dan berbagai penyebab penyimpangan psikologis lainnya (Glenn 2003). Selain itu menurut (Lopez dalam M. Nur Ghufron 2003) juga mempunyai pengaruh paradoksal terhadap bimbingan dan konseling.

Seperti contoh fenomena di Universitas Yudharta Pasuruan, terdapat beberapa mahasiswa yang terlambat dalam naik semester bahkan yang harus menyelesaikan skripsi dan melebihi dari batas normal mahasiswa tersebut lulus (tidak lulus tepat waktu). Hampir sekitar 5 -10 mahasiswa disetiap fakultas dalam Universitas Yudharta Pasuruan tiap tahunnya yang mengalami keterlambatan lulus tepat waktu. Keterlambatan tersebut banyak mengakibatkan kerugian secara individu-sosial-lingkungan, seperti proses kelangsungan hidupnya yang terhambat, hilangnya kesempatan yang belum tentu dapat terulang ditahun yang akan datang, serta harapan orang-orang terdekat mahasiswa tersebut (orang tua/kekasih), dan lingkungan yang akan memandang buruk mahasiswa tersebut dengan sendirinya.

Menyepelkan tugas sudah menjadi kebiasaan di negeri ini, dengan banyaknya kasus keterlambatan pelajar dalam naik kelas atau lulus tepat waktu membuktikan perilaku prokrastinasi sudah menjadi budaya negatif di era globalisasi. Disebut sebagai perilaku prokrastinasi akademik yang berdampak buruk dan menyebabkan kerugian secara akademik dan non-akademik karena banyaknya pelajar maupun mahasiswa yang tidak lulus tepat waktu, dengan diawali oleh perilaku mengganti tugas berkewajiban tinggi dengan tugas yang berkewajiban rendah atau menunda-nunda untuk segera menyelesaikannya.

Ferrari, dkk (1995) mengatakan bahwa sebagai suatu perilaku penundaan, prokrastinasi akademik dapat termanifestasikan dalam indikator tertentu yang dapat diukur dan diamati ciri-ciri tertentu. Ciri-ciri tersebut meliputi : Penundaan untuk memulai dan menyelesaikan tugas. Seseorang yang melakukan prokrastinasi tahu bahwa tugas yang dihadapi harus segera terselesaikan. Akan tetapi dia menunda-nunda untuk mengerjakannya atau menyelesaikan samapai

tuntas jika dia sudah mulai mengerjakan sebelumnya; Keterlambatan dalam mengerjakan tugas. Seseorang prokrastinator menghabiskan waktu yang dimilikinya untuk mempersiapkan diri secara berlebihan. Selain itu, juga melakukan hal-hal yang tidak dibutuhkan dalam penyelesaian suatu tugas, tanpa memperhitungkan keterbatasan waktu yang dimilikinya; Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual. Seseorang mungkin telah merencanakan mula mengerjakan tugas pada waktu yang telah ia tentukan sendiri. Akan tetapi, ketika saatnya tiba dia tidak juga melakukannya sesuai dengan apa yang telah direncanakan sehingga menyebabkan keterlambatan ataupun kegagalan untuk menyelesaikan tugas secara memadai; Melakukan aktifitas yang lebih menyenangkan. Seseorang prokrastinator dengan sengaja tidak melakukan tugasnya. Akan tetapi, menggunakan waktu yang dia miliki untuk melakukan aktifitas lain yang dipandang lebih menyenangkan dan mendebarkan hiburan, seperti membaca (koran majalah atau buku cerita lainnya), nonton, ngobrol, jalan, mendengarkan musik, bermain game, dan sebagainya sehingga menyita waktu yang dia miliki untuk mengerjakan tugas yang harus diselesaikannya.

Makna bermain menurut Buhler, Scenk, dan Ziger (dalam Suryadi, 2007) adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan. Selanjutnya Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006) menjelaskan bahwa *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Pendapat tersebut memiliki makna bahwasannya perkembangan dalam dunia hiburan di era globalisasi menjadikan daya tarik tersendiri bagi kaum remaja. Berkemas dengan berbagai grafik yang modern membuat industri game menciptakan berbagai game dengan fitur 3D dan

berbasis online. Berkaitan dengan hal tersebut Burhan dan Tsharir (2005) mengemukakan bahwa game online merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan dengan banyak pemain melalui internet. Dalam 10 tahun terakhir, game online telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut dapat dilihat dikota-kota besar, tidak terkecuali kota-kota kecil, banyak sekali yang menggantikan warnet dan dialih fungsikan menjadi game canter.

Game online pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. Intensitas bermain game yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain *game online* diantaranya yaitu remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong remaja untuk bertindak ansosial, serta menyebabkan remaja menjadi malas belajar.

Tedjasaputra (2008) mengatakan. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk mendapatkan kesenangan atau mencapai sebuah prestasi tertentu yang diinginkan. Mengulang dalam kegiatan bermain adalah hal yang wajar, terutama dalam game online. Game online memberikan efek candu kepada setiap pemain game online. Kecanduan tersebut tercipta kaarena intensitas bermain yang cukup lama, sehingga membuat mereka melupakan tugas utama mereka. Akibatnya dalam segi akademik mereka mengalami penurunan yang akan merugikan mereka karena intensitas waktu belajar atau mengerjakan tugas yang kurang.

Intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu penginderaan yang berhubungan dengan perangsangnya, kekuatan tingkah laku atau pengalaman dan kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap (Chaplin 2004). Tantangan dalam bermain game menciptakan sebuah intensitas waktu lama, dengan terselesaikannya tantangan atau misi dalam game online berdampak pula pada emosi player game yang akan cenderung terus mengulang game online tersebut. Sehingga bermain game dengan intensitas yang tinggi menimbulkan efek negatif bagi mahasiswa, terutama dalam segi akademik yang akan lebih sering mengganti tugas penting dengan bermain game ( tugas yang tidak diperlukan). Hal tersebut akan memungkinkan terjadinya perilaku prokrastinasi yang tinggi secara di iringi perilaku mengulang dalam bermain game online dengan rentan intensitas waktu yang lama.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa intensitas bermain game online yang secara berlebihan memberikan dampak negatif pada mahasiswa sehingga menimbulkan perilaku prokrastinasi akademik dengan memiliki makna penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi, keterlambatan dalam mengerjakan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja, aktual dan melakukan aktifitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan. Melihat fenomena-fenomena yang terjadi, menjadikan penulis merasa cukup penting untuk mengkaji lebih dalam lagi mengenai hubungan intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada Universitas Yudharta Pasuruan.

## **B. Rumusan Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang permasalahan rumusan masalah yaitu apakah ada hubungan intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik di Universitas Yudharta Pasuruan.

## **C. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui : apakah ada hubungan intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik di Universitas Yudharta Pasuruan. Serta sejauh mana hubungan antara keduanya.

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, baik manfaat secara praktis maupun manfaat secara teoritis.

### **1. Manfaat Praktis**

- a.** Diharapkan memberikan pengetahuan bagi remaja atau siswa agar meningkatkan regulasi diri yang lebih baik, supaya tidak terpengaruh deindividuasi.
- b.** Selain itu, memberikan wawasan bagi siswa atau remaja yang suka berkelompok agar bisa mendorong dirinya untuk bisa mencapai regulasi diri yang lebih baik.

### **2. Manfaat Teoritis**

Dalam penelitian ini, di harapkan dapat di gunakan sebagai tambahan wawasan bagi ilmu psikologi kepribadian terkait dengan regulasi diri yang menjadi penyebab terjadinya deindividua.

#### **D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya**

Penelitian Drajat Edy Kurniawan (2017) "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta." Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku prokrastinasi akademik yang dipengaruhi oleh intensitas bermain game online pada mahasiswa bimbingan konseling semester II pada angkatan tahun 2016, dengan sample sebanyak 32 Mahasiswa. Hasilnya, terdapat pengaruh dengan nilai signifikansi *regression* 0,000. Dengan mengacu pada kriteria hasil uji hipotesis lebih kecil dengan 0,05 sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya, peneliti sebelumnya menggunakan periode 2015-2016, penelitian ini menggunakan periode 2019-2020, subyek penelitian ini fokus pada mahasiswa semester II serta lokasi penelitian ini dilaksanakan di salah satu Universitas di Yogyakarta .

Desi Intan Permatasari "Terpaan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku prokrastinasi Akademik Pada Siswa Menengah Kejuruan" (Studi pada SMKN 03 Batu kelas II pengguna game online Mobile Legend). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terpaan intensitas bermain game online mobile legend terhadap perilaku prokrastinasi dengan subjek sebanyak 76 terdapat dari siswa dan siswi SMKN 03 Batu. Dengan memperoleh hasil ( $R$ ) sebesar 0,643 menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara intensitas bermain game online Mobile Legend terhadap Prokrastinasi akademik dengan nilai koefisien sebesar 0,515.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya, peneliti sebelumnya menggunakan subyek penelitian pada siswa-siswi kelas II, dan berfokus pada

satu *game online*, serta lokasi penelitian ini dilaksanakan di salah satu SMK Kota Batu.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas dapat diketahui bahwa penelitian mengenai perilaku prokrastinasi akademik sudah pernah dilakukan, sebagaimana penelitian yang akan penulis lakukan. Akan tetapi dari penelitian yang sudah pernah dilakukan di atas tidak membahas keterkaitan pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik secara luas pada kalangan mahasiswa, oleh sebab itu penelitian ini menjadi penting karena membahas dan menghitung hubungan dua variabel lebih spesifik dari pada penelitian sebelumnya dengan lokasi, kalangan, dan jumlah sample yang berbeda.



