

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game online adalah jenis permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain yang dihubungkan dengan jaringan internet. Menurut Adams dan Rollings (2006), *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Menurut Adams dan Rollings (2006), pertama kalinya *game online* muncul adalah pada tahun 1960, ketika komputer dapat digunakan untuk bermain *game* oleh dua orang yang berada di ruangan yang sama, dimana komputer tersebut dihubungkan dengan *Local Area Network* (LAN). Pada tahun 1970 muncul jaringan komputer berbasis paket yang telah mencakup *Wide Area Network* (WAN). Komputer dengan WAN dapat terhubung tidak hanya dengan komputer lain yang berada dalam ruangan yang sama, namun juga wilayah yang sama. Sehingga para pemain *game* dapat bersaing dengan pemain lainnya dalam jumlah yang lebih besar.

Di Indonesia, *game online* pertama kali muncul dan berkembang pada pertengahan tahun 90-an, yaitu ketika *game Nexian* muncul (Soebastian, 2010). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Bila *game offline* hanya dapat dimainkan

dengan jumlah pemain yang terbatas, maka *game online* dapat dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan.

Pada saat ini, *game online* telah berkembang dengan pesat dan mulai menjadi gaya hidup sebagian orang Indonesia, terlebih sejak berkembangnya ponsel pintar berbasis android di Indonesia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Trismarindra (dalam Soebastian, 2010) bahwa perkembangan *game online* yang cukup pesat disebabkan oleh bertambahnya jumlah pemain dalam satu *game* dan variasi permainan yang muncul. Semakin banyaknya pemain *game online* disebabkan karena bermain *game online* tidak hanya sebagai hiburan, namun secara tidak langsung diyakini sebagai ajang untuk mengasah kemampuan kecepatan berpikir dan melakukan latihan pada otak pada saat bermain (Soebastian, 2010).

Dengan berkembangannya *game online* sebagai gaya hidup, maka Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melakukan survei mengenai jumlah pemain *game online* di Indonesia. Berdasarkan survei tersebut diperoleh hasil bahwa jumlah pemain *game online* aktif (mereka yang hampir setiap hari bermain *game online*) pada tahun 2010 sebesar enam juta orang dan bertambah sekitar 500 ribu orang pada tahun 2013, menjadi 6,5 juta orang. Berdasarkan survei yang sama pada tahun 2013, untuk pemain *game online* pasif diperkirakan mencapai sekitar 15 juta orang. Perkiraan ini diperoleh dari data pengguna Facebook di Indonesia yang mencapai angka di atas 30 juta orang, dimana 50% dari penggunaanya pernah memainkan *game online* yang terdapat pada situs jejaring sosial ini.

Lebih lanjut, survei lain yang dilakukan oleh duniaku.net pada tahun 2014, sebagai media penyedia informasi *game* online di Indonesia memaparkan data pemain *game online* berdasarkan usia. Bahwa sebesar 12% dari pemain *game online* di Indonesia berusia dibawah 13 tahun, 70% pemain berusia 13-24 tahun, 10% pemain berusia 25-34 tahun, dan sisanya berusia diatas 34 tahun. Melalui survei yang sama, diperoleh bahwa usia rata-rata pemain *game online* di Indonesia adalah 19,4 tahun. Dimana pada usia tersebut, berdasarkan tingkat pendidikannya, individu berada di bangku kuliah. Data tersebut sejalan dengan survei yang dilakukan oleh *Media Analysis Laboratory* pada tahun 2007, bahwa pemain *game online* didominasi oleh mahasiswa.

Berdasarkan data di atas, dapat kita lihat bahwa mayoritas pemain *game online* berada pada jenjang pendidikan tinggi (mahasiswa). Menurut KBBI, mahasiswa adalah individu yang belajar di perguruan tinggi. Telah dialami oleh dunia pendidikan di Indonesia kemudahan akses terhadap perkembangan teknologi. Perkuliahan pada saat ini menggunakan sistem portal akademik yang terhubung dengan internet. Ancok (2007) menyatakan bahwa munculnya layanan pendidikan berbasis virtual (maya) menyebabkan mahasiswa sering bersinggungan dengan internet, seperti dengan adanya sistem untuk mengakumulasi pengetahuan yang terbuka bagi alumni untuk dapat saling berinteraksi dan berbagi pengalaman, fasilitas *homepage* untuk menyimpan bahan kuliah, pendaftaran ulang secara *online*, serta portal akademik untuk segala urusan akademik. Kemudahan-kemudahan tersebut menjadikan mahasiswa sangat akrab

dengan internet dan menghabiskan sebagian waktunya dengan menjelajah internet (Ancok, 2007).

Selain dimanfaatkan untuk kemudahan dalam bidang akademik, internet juga dimanfaatkan oleh sebagian mahasiswa untuk menghabiskan waktu luangnya dengan bermain *game online*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Widyastuti (2012) tentang kebiasaan bermain *game online* pada mahasiswa. Bahwa salah satu faktor mahasiswa bermain *game online* adalah banyaknya waktu luang yang dimiliki oleh mahasiswa.

Mahasiswa yang bermain *game online* memperoleh dampak positif maupun negatif dari kegemarannya tersebut. Menurut penelitian oleh Hong & Liu (2003) *game online* dapat meningkatkan daya konsentrasi, kemampuan analisis, dan perencanaan strategi pemainnya. Penelitian kualitatif oleh Widyastuti (2012) di Sleman menyatakan bahwa *game online* dapat meningkatkan kemampuan membaca, kemampuan menerima cerita, dan kemampuan berbahasa Inggris serta mampu menghilangkan stres. Berbagai dampak positif tersebut bila dapat diambil oleh mahasiswa pemain *game online* tentu akan membantu perkuliahan mereka.

Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif bagi para pemainnya. *Game online* menghabiskan waktu pemainnya untuk bermain. *Game online* merupakan permainan yang tidak pernah berhenti, tidak memiliki batas akhir permainan ataupun diberhentikan sementara yang menyebabkan pemain tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas (Griffiths, dkk 2004). Dengan begitu, *game online* lebih menyita waktu para pemainnya. Griffiths, dkk (2004) berpendapat bahwa sebagian pemain *game*

online menghabiskan waktu secara berlebihan dalam bermain, dan waktu-waktu tersebut pada dasarnya adalah waktu yang seharusnya dihabiskan untuk kegiatan yang telah terjadwal, seperti untuk istirahat, bekerja, waktu untuk keluarga, dan untuk sekolah.

Dampak lainnya yang terkait dengan banyaknya waktu untuk bermain *game online* adalah pada prestasi akademik para pemainnya. Dalam penelitiannya mengenai dampak negatif pada mahasiswa yang bermain *game online*, Soebastian (2010) menyatakan bahwa *game online* telah mengalahkan aktivitas belajar yang seharusnya dilakukan oleh seorang mahasiswa dan memang seharusnya menjadi tugas utama seorang mahasiswa, sehingga menimbulkan penurunan nilai akademis, serta masa kuliah akademis menjadi lebih lama. Tentunya hal ini merugikan mahasiswa dari segi waktu dan energi yang terbuang. Dimana seharusnya mahasiswa tersebut telah menyelesaikan pendidikan namun tertunda karena sibuk bermain *game online*.

Penelitian tersebut didukung oleh hasil penelitian kualitatif yang dilakukan Wibisono (2009) di Yogyakarta, bahwa *game online* menyebabkan mahasiswa malas kuliah, kuliah berantakan, sehingga prestasi akademik menurun. Penelitian kualitatif lainnya yang dilakukan Yovanka (2008) menyatakan bahwa pada kelompok mahasiswa yang kecanduan *game online* memiliki motivasi berprestasi yang lebih rendah daripada yang bermain hanya sebagai hiburan semata. Selain itu, sulitnya berkonsentrasi terhadap pendidikan dan pekerjaan karena terus memikirkan permainan, serta kurangnya tanggung jawab pada pendidikannya

menyebabkan banyak pemain *game online* yang memilih untuk tidak masuk kuliah (*bolos*) dan menghindari pekerjaan, seperti tugas kuliah (Young 1999).

Dampak-dampak negatif yang telah diuraikan diatas juga terlihat pada mahasiswa Universitas Andalas yang aktif bermain *game online*. Berdasarkan wawancara terbuka penulis terhadap tiga orang mahasiswa Universitas Andalas yang bermain *game online* diperoleh hasil bahwa mereka yang memilih untuk tidak masuk kuliah demi menuntaskan permainan yang dirasa menggantung bila ditinggalkan, begitu juga dengan teman-teman mereka sesama pemain *game online*. Juga terdapat mahasiswa yang tidak mengerjakan tugas perkuliahannya atau mengerjakan di akhir batas waktu karena sibuk bermain *game online*.

Masih dari wawancara yang sama, diperoleh informasi bahwa mereka dan teman-temannya yang bermain *game online* memilih tidur larut malam bahkan di pagi hari demi untuk bermain. Hal ini dikarenakan beberapa aitem pada *game online* yang mereka mainkan lebih mudah diperoleh di malam dan dini hari. Sehingga menyebabkan mereka terlambat masuk kuliah atau tertidur selama di kelas. Tentunya hal ini memberikan dampak terhadap nilai akademis yang mereka peroleh. Terbukti bahwa dari wawancara yang dilakukan, diperoleh bahwa nilai akademis cenderung turun setelah mahasiswa bermain *game online*.

Berdasarkan wawancara tambahan dengan beberapa mahasiswa Universitas Andalas yang bermain *game online*, diperoleh bahwa hampir disetiap fakultas yang ada di Universitas Andalas terdapat mahasiswa yang gemar dan menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Dari 15 fakultas yang ada, diketahui pada 10 fakultas terdapat mahasiswa yang gemar bermain *game online*.

Fakultas-fakultas tersebut adalah fakultas hukum, FISIP, FIB, fakultas teknik, fakultas farmasi, FMIPA, fakultas pertanian, fakultas peternakan, fakultas ekonomi, dan FTI.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat dilihat bahwa terdapat mahasiswa Universitas Andalas yang bermain *game online* dan tidak melaksanakan tugasnya sebagai seorang pelajar. Dimana pelajar seharusnya mendedikasikan waktu untuk belajar serta mengerjakan tugas kuliah. Untuk dapat mengerjakan berbagai tugas perkuliahan, tentunya dibutuhkan keinginan mengerjakan dan menyelesaikan tugas-tugas tersebut, serta komitmen untuk mengerjakannya, dalam psikologi dikenal sebagai *task commitment*.

Task Commitment adalah kemauan yang berasal dari dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk tekun dan ulet, meskipun mengalami berbagai rintangan dan hambatan dalam melakukan dan menyelesaikan tugas yang telah menjadi tanggung jawabnya (Munandar, 2002). *Task commitment* yang baik terlihat dari tingginya ketertarikan, antusiasme, dan keterlibatan dalam tugas perkuliahan; tekun dan mengerahkan kemampuan terbaik dalam mengerjakan tugas yang merupakan tanggung jawabnya; serta menentukan standar yang tinggi pada tugas tersebut (Renzulli, 1990).

Siswa yang memiliki *task commitment* tinggi menunjukkan perilaku yang positif terhadap semua tugas-tugasnya sebagai pelajar, siswa tidak merasa terbebani dengan tugas yang diberikan, berusaha dengan keras, ulet dan kontinu untuk menghasilkan pekerjaan yang sebaik-baiknya. Selain itu siswa yang memiliki *task commitment* tinggi tidak mudah puas dengan pekerjaan yang apa

adanya, harapannya tinggi untuk menyelesaikan tugas dengan cepat, tepat waktu serta hasil yang maksimal (Firmanto, 2013).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang bermain *game online* akan mampu mengerjakan tugas-tugas perkuliahan mereka dengan baik dan tepat waktu meskipun ada kegiatan lainnya yang lebih menarik atau ada hambatan dalam melakukannya jika memiliki *task commitment* yang baik di dalam dirinya. Namun, berdasarkan beberapa penelitian dan wawancara penulis, banyak ditemui para pemain *game online* yang merasa kewalahan dengan kuliahnya dan gagal dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik, seperti membuat tugas asal-asalan, mengerjakan tugas ketika akan dikumpul, mencontoh tugas teman, bahkan tidak mengerjakan tugas tersebut sama sekali, seperti yang telah diuraikan sebelumnya.

Rendahnya ketertarikan terhadap tugas dapat memunculkan kesenjangan antara potensi yang dimiliki individu dengan prestasi yang ditunjukkannya (Hawadi, 2001). Hawadi (2001) menyatakan gejala yang berkaitan dengan masalah *task commitment* yaitu berkurangnya perhatian siswa untuk belajar, kelalaian dalam mengerjakan tugas-tugas, menunda persiapan tes, menunda pengerjaan tugas, serta berkembangnya pandangan asal lulus.

Rendahnya *task commitment* mahasiswa berdampak pada rendahnya produktivitas, rusaknya etos kerja mahasiswa, tidak efisiennya waktu perkuliahan yang mengakibatkan masa perkuliahan menjadi lebih lama (Solomon dan Rothblum, dalam Rizvi, dkk, 1997). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Amelia (2009) di Semarang, ditemukan bahwa banyak mahasiswa lebih memilih untuk bermain dan bermalas-malasan daripada harus belajar atau mengerjakan

tugas, memilih untuk mencontoh pekerjaan dan tugas teman, bahkan meminta orang lain untuk mengerjakan tugas yang menjadi tanggung jawabnya. Selain itu, masih berdasarkan penelitian oleh Amelia (2009), rendahnya *task commitment* pada mahasiswa juga terlihat dari banyaknya mahasiswa yang tidak aktif dalam pengerjaan tugas kelompok dan sibuk dengan aktifitas masing-masing serta tidak menghadiri perkuliahan.

Treffinger (dalam Lazear, 1991) menyatakan bahwa aspek dari *task commitment* adalah merancang tujuan; keterlibatan dalam mengatur tugas dan tanggung jawabnya; dan menentukan perilaku yang sesuai tujuan belajar. Sehingga dapat dilihat bahwa *task commitment* melibatkan proses individu menentukan ujuannya dan kemudian mengarahkan perilakunya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, yang merupakan bentuk dari *self regulation*.

Self regulation sendiri adalah kemampuan individu untuk merencanakan, mengarahkan, dan memonitor perilaku untuk mencapai suatu tujuan tertentu dengan melibatkan unsur fisik, kognitif, emosional, dan sosial (Brown, dalam Neal & Carey, 2005). Cervone dan Pervin (2012) menyatakan bahwa *self regulation* penting dimiliki bagi setiap individu untuk membantu perkembangan individu tersebut, serta membantu dalam mengontrol keadaan lingkungan dan implus emosional yang mungkin dapat mengganggu perkembangan individu. Sementara menurut Bandura (1986) *self regulation* merupakan strategi yang digunakan individu untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari uraian wawancara penulis dengan mahasiswa pemain *game online* aktif di Universitas Andalas sebelumnya, diperoleh bahwa mahasiswa tidur larut

malam untuk bermain *game online*, terlambat masuk kuliah, tertidur di dalam kelas, nilai turun, bolos kuliah, dan tidak mengerjakan tugas. Perilaku tersebut mengindikasikan bahwa mahasiswa belum mampu mengarahkan dan memonitor perilakunya untuk mencapai tujuan perkuliahan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Purnamasari (2014) di Universitas Muhammadiyah Surakarta, menyatakan bahwa individu yang memiliki *self regulation* yang baik akan menyadari pentingnya kerja keras dan berprestasi bagi diri sendiri dan orang lain, aktif mengenal diri, memiliki strategi untuk mencapai tujuan hidup yang jelas, serta mampu mengatasi hambatan-hambatan internal dan eksternal. Dengan memiliki *self regulation* yang baik, mahasiswa dapat menentukan strategi belajarnya dan mampu mengontrol aktivitas bermain *game*. Sehingga tidak mengganggu fungsi mereka sebagai mahasiswa dan dapat menjalankan tugasnya sebagai pelajar, meskipun gemar bermain *game online*. Mereka akan mampu dan memiliki keinginan untuk mengerjakan tugas dengan baik, menghadiri perkuliahan, dan mempersiapkan diri untuk menghadapi ujian.

Namun berdasarkan studi kasus yang dilakukan oleh Khairunnisa (2012) mengenai regulasi diri pada mahasiswa yang kecanduan *game online* di Jatinangor, diperoleh hasil bahwa mahasiswa yang kecanduan *game online* belum memiliki tujuan untuk memperbaiki kondisi akademis mereka dan memiliki kesulitan dalam melaksanakan rencana mereka untuk mengurangi frekuensi bermain. Mahasiswa belum dapat mengatur dirinya ketika keinginan bermain muncul dan mengarahkan tindakannya untuk mengerjakan tugas perkuliahan. Kurangnya *self regulation* menyebabkan mahasiswa lebih memilih bermain *game*

online daripada mengarahkan tindakannya untuk tujuan akademis. Bila mahasiswa tidak mampu mengatasi kegemaran mereka tersebut, maka mereka akan lebih mudah untuk mengabaikan tugas-tugas perkuliahan mereka.

Self regulation dapat juga dikatakan sebagai motivasi internal, yang berakibat pada timbulnya keinginan seseorang untuk menentukan tujuan-tujuan dalam hidupnya, merencanakan strategi yang akan digunakan, serta mengevaluasi dan memodifikasi perilaku yang akan dilakukan (Cervone & Pervin, 2012). Dimana motivasi internal merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi *task commitment* menurut Razali, dkk. Razali, dkk (2004) menyatakan bahwa salah satu faktor dari *task commitment* adalah adanya kebutuhan dan harapan, yang mana kebutuhan merupakan motivasi untuk berprestasi dan harapan sebagai arah dari suatu perilaku.

Penelitian ini mengangkat fenomena mengenai mahasiswa pemain *game online* aktif. Mahasiswa dikatakan aktif bermain *game online* jika bermain selama lebih dari 40 jam per bulannya namun tidak lebih dari 38 jam per minggunya, berdasarkan pada kategori intensitas penggunaan internet oleh *The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology*. Hal ini dikarenakan apabila mahasiswa bermain *game online* secara aktif akan lebih menyita waktu mereka Griffiths, dkk (2004).

Melalui uraian di atas, penulis tertarik untuk melihat apakah terdapat hubungan antara *self regulation* dengan *task commitment* pada mahasiswa pemain *game online* aktif. Dimana, mahasiswa sebagai orang dewasa seharusnya mampu menentukan apa hal yang menjadi prioritasnya. Namun pada kenyatannya, banyak

mahasiswa yang lebih memilih untuk bermain *game online* daripada melaksanakan tugasnya sebagai mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diangkat adalah apakah terdapat hubungan antara *self regulation* dengan *task commitment* pada mahasiswa pemain *game online* aktif di Universitas Andalas?

1.3 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diajukan, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut :

Ha : Terdapat hubungan antara *self regulation* dengan *task commitment* pada mahasiswa pemain *game online* aktif di Universitas Andalas

Ho : Tidak terdapat hubungan antara *self regulation* dengan *task commitment* pada mahasiswa pemain *game online* aktif di Universitas Andalas

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara *self regulation* dengan *task commitment* pada mahasiswa pemain *game online* aktif di Universitas Andalas.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan keilmuan kepada bidang ilmu Psikologi mengenai *self regulation* dan *task commitment* pada mahasiswa pemain *game online* aktif.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan informasi kepada mahasiswa pemain *game online* aktif mengenai pentingnya kemampuan meregulasi diri agar tugas perkuliahan tidak terabaikan dan tetap dapat menyalurkan hobi bermain *game online*.
- b. Memberikan informasi kepada orang tua agar lebih memperhatikan anak-anaknya sehingga tidak melalaikan perkuliahan demi bermain *game online*.
- c. Memberikan informasi kepada dosen mengenai mahasiswa yang melalaikan tugasnya karena bermain *game online*, sehingga dapat memberikan penanganan yang tepat agar perilaku tersebut tidak terus berlanjut.

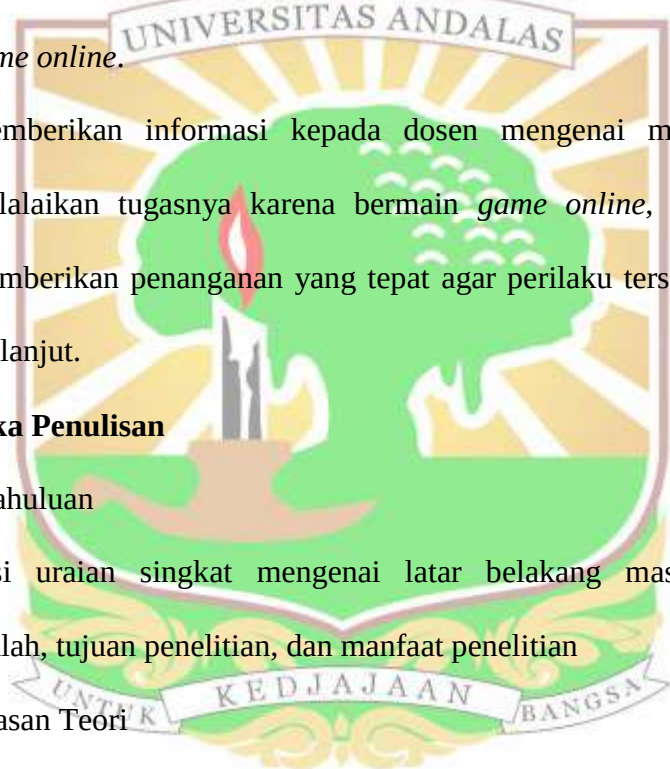
1.6 Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Berisi uraian singkat mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian

Bab II : Landasan Teori

Bab ini memuat tinjauan teoritis yang menjadi acuan dalam pembahasan permasalahan. Teori yang terdapat dalam bab ini adalah teori mengenai *task commitment* dan *self regulation*. Dalam bab ini juga dimuat tentang hipotesa penelitian.



Bab III : Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang identifikasi variabel penelitian, definisi operasional, populasi, sampel, teknik pengambilan sampel, metode pengambilan data, uji validitas, uji daya beda dan reliabilitas alat ukur, metode analisis data serta hasil uji coba alat ukur penelitian.

Bab IV : Analisa Data dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum subjek penelitian, hasil penelitian, gambaran variabel penelitian, dan pembahasannya.

Bab V : Kesimpulan dan Saran

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya serta saran yang terkait dengan hasil penelitian ataupun peneliti berikutnya.

