

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Internet sebagai salah satu produk perkembangan teknologi memungkinkan masyarakat memperoleh informasi sekaligus hiburan secara cepat dan mudah. Salah satu bentuk hiburan digital yang berkembang pesat adalah permainan berbasis jaringan internet yang dikenal dengan istilah game online. Menurut Assagaf, Tamtelahitu, dan Rahawarin (2021), game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pengguna secara bersamaan melalui jaringan internet dengan menggunakan perangkat seperti komputer maupun smartphone. Kemajuan teknologi perangkat digital menyebabkan game online semakin mudah diakses oleh berbagai kalangan usia. Kondisi tersebut membuat permainan digital tidak hanya dimainkan oleh anak-anak dan remaja, tetapi juga oleh mahasiswa di perguruan tinggi. Fenomena meningkatnya penggunaan game online di kalangan mahasiswa menunjukkan bahwa permainan digital telah menjadi bagian dari aktivitas keseharian generasi muda di era digital saat ini.

Mahasiswa merupakan kelompok yang sangat dekat dengan perkembangan teknologi digital karena sebagian besar aktivitas akademik mereka memanfaatkan perangkat teknologi dan akses internet. Selain digunakan untuk mencari informasi dan menyelesaikan tugas perkuliahan, teknologi juga sering dimanfaatkan oleh mahasiswa sebagai sarana hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang cukup populer di kalangan mahasiswa adalah bermain game online melalui perangkat smartphone maupun komputer. Menurut Kusuma (2023), daya tarik utama game online terletak pada desain permainan yang menarik, sistem kompetisi antar pemain, serta kemampuan untuk berinteraksi dengan pemain lain secara daring. Kondisi tersebut menjadikan permainan digital tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai aktivitas sosial yang melibatkan interaksi antar pemain. Banyak mahasiswa memanfaatkan game online untuk menghilangkan kejenuhan setelah menjalani aktivitas perkuliahan yang padat. Namun demikian, intensitas

bermain game online yang terlalu tinggi dapat memunculkan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan aktivitas akademik mahasiswa.

Sebagai individu yang sedang menempuh pendidikan tinggi, mahasiswa memiliki tanggung jawab utama untuk menjalani proses belajar secara optimal. Proses belajar tersebut bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan kemampuan intelektual, serta mencapai prestasi akademik yang baik. Prestasi akademik menjadi salah satu indikator penting yang digunakan untuk menilai keberhasilan mahasiswa dalam menjalani proses pendidikan di perguruan tinggi. Menurut Pratama (2017), prestasi akademik mahasiswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal yang berkaitan dengan perilaku individu. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi prestasi akademik adalah kebiasaan mahasiswa dalam memanfaatkan waktu luang. Mahasiswa yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online berpotensi mengalami kesulitan dalam mengatur waktu belajar. Kondisi tersebut dapat berdampak pada menurunnya fokus belajar serta keterlambatan dalam menyelesaikan tugas akademik.

Fenomena bermain game online di kalangan mahasiswa telah menjadi perhatian dalam berbagai penelitian yang mengkaji dampaknya terhadap aktivitas akademik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain game online dapat memberikan dampak yang beragam bagi mahasiswa. Fredsina dan Kuntari (2023) menjelaskan bahwa game online dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap hasil belajar mahasiswa tergantung pada bagaimana individu memanfaatkan permainan tersebut. Game online dapat berfungsi sebagai sarana hiburan yang membantu mahasiswa mengurangi stres setelah menjalani aktivitas belajar yang padat. Namun apabila dimainkan secara berlebihan, permainan tersebut dapat mengurangi waktu belajar mahasiswa. Selain itu, kebiasaan bermain game online yang tidak terkontrol juga dapat mempengaruhi konsentrasi mahasiswa dalam mengikuti proses perkuliahan. Oleh karena itu, fenomena penggunaan game online di kalangan mahasiswa menjadi topik yang penting untuk dikaji dalam konteks pendidikan tinggi.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online memiliki hubungan dengan pencapaian prestasi akademik mahasiswa. Sutikno dan Widhoyoko (2020) menemukan bahwa aktivitas bermain game online yang berlebihan dapat menyita

waktu mahasiswa yang seharusnya digunakan untuk belajar atau mengerjakan tugas perkuliahan. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian mahasiswa mengalami penurunan indeks prestasi akademik selama menjalani masa perkuliahan. Selain itu, Baihaqi (2025) menjelaskan bahwa mahasiswa yang mengalami kecanduan game online cenderung mengalami gangguan konsentrasi, menunda pekerjaan akademik, serta mengalami penurunan motivasi belajar. Dampak tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain game online tidak hanya berkaitan dengan hiburan semata, tetapi juga memiliki potensi mempengaruhi aktivitas akademik mahasiswa. Namun demikian, tidak semua mahasiswa memandang permainan digital sebagai faktor yang mengganggu Proses Penyelesaian Tugas Akhir. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana mahasiswa memandang keterkaitan antara aktivitas bermain game online dengan Proses Penyelesaian Tugas Akhir mereka.

Selain berkaitan dengan penggunaan waktu, aktivitas bermain game online juga dapat mempengaruhi cara mahasiswa memandang kegiatan belajar yang mereka jalani. Sebagian mahasiswa memanfaatkan game online sebagai sarana hiburan untuk mengurangi rasa jenuh setelah mengikuti aktivitas perkuliahan yang padat. Namun apabila aktivitas tersebut dilakukan secara berlebihan, maka dapat menyebabkan mahasiswa lebih tertarik pada permainan dibandingkan dengan kegiatan akademik. Menurut Kusuma (2023), desain permainan yang menarik, sistem level, serta kompetisi antar pemain membuat game online mampu mempertahankan perhatian pemain dalam waktu yang cukup lama. Kondisi tersebut sering kali membuat pemain terdorong untuk terus bermain demi mencapai target tertentu dalam permainan. Dalam konteks mahasiswa, hal ini dapat menyebabkan berkurangnya waktu yang digunakan untuk belajar maupun menyelesaikan tugas perkuliahan. Oleh karena itu, intensitas bermain game online menjadi salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam kaitannya dengan aktivitas belajar mahasiswa.

Selain mempengaruhi pengelolaan waktu, kebiasaan bermain game online juga dapat berdampak pada kondisi psikologis mahasiswa. Mahasiswa yang terlalu sering bermain game online dapat mengalami perubahan dalam pola perilaku serta kebiasaan sehari-hari. Baihaqi (2025) menjelaskan bahwa mahasiswa yang mengalami kecanduan game online sering kali menunjukkan perilaku seperti menunda pekerjaan, kurang fokus dalam perkuliahan, serta mengalami penurunan motivasi belajar. Kondisi tersebut dapat

terjadi karena sebagian besar perhatian mahasiswa terfokus pada aktivitas bermain game. Akibatnya, mahasiswa menjadi kurang memperhatikan tanggung jawab akademik yang seharusnya menjadi prioritas utama selama menjalani pendidikan di perguruan tinggi. Jika kondisi ini terjadi secara terus-menerus, maka dapat mempengaruhi kualitas proses belajar mahasiswa. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana kebiasaan bermain game online dapat mempengaruhi aktivitas akademik mahasiswa.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji hubungan antara aktivitas bermain game online dengan prestasi akademik mahasiswa. Pratama (2017) menemukan bahwa terdapat hubungan negatif antara kecanduan bermain game online pada smartphone dengan prestasi akademik mahasiswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan bermain game online, maka prestasi akademik mahasiswa cenderung mengalami penurunan. Hal ini disebabkan oleh berkurangnya waktu belajar serta menurunnya konsentrasi mahasiswa dalam mengikuti kegiatan perkuliahan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Sutikno dan Widhoyoko (2020) juga menunjukkan bahwa aktivitas bermain game online dapat mempengaruhi indeks prestasi mahasiswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game online yang tidak terkontrol dapat berdampak pada pencapaian akademik mahasiswa. Dengan demikian, aktivitas bermain game online tidak hanya berkaitan dengan hiburan semata, tetapi juga memiliki implikasi terhadap Proses Penyelesaian Tugas Akhir mahasiswa.

Meskipun demikian, tidak semua penelitian menunjukkan bahwa game online selalu memberikan dampak negatif terhadap Proses Penyelesaian Tugas Akhir. Fredina dan Kuntari (2023) menjelaskan bahwa penggunaan game online dapat memberikan dampak yang berbeda-beda tergantung pada bagaimana individu mengatur waktu dan intensitas bermainnya. Apabila dimainkan secara wajar, game online dapat menjadi sarana hiburan yang membantu mahasiswa mengurangi stres akibat tekanan akademik. Namun apabila dimainkan secara berlebihan, maka permainan tersebut dapat mengganggu aktivitas belajar mahasiswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa dampak game online terhadap Proses Penyelesaian Tugas Akhir tidak selalu bersifat sama bagi setiap individu. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana mahasiswa memandang hubungan antara aktivitas bermain game online dengan Proses Penyelesaian Tugas Akhir mereka.

Pemahaman tersebut dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana mahasiswa menilai dampak permainan digital dalam kehidupan akademik mereka.

Berdasarkan berbagai fenomena dan hasil penelitian sebelumnya, dapat diketahui bahwa game online telah menjadi bagian dari kehidupan mahasiswa di era digital saat ini. Namun demikian, pandangan mahasiswa mengenai keterkaitan antara aktivitas bermain game online dengan Proses Penyelesaian Tugas Akhir dapat berbeda-beda pada setiap individu. Sebagian mahasiswa mungkin menganggap game online sebagai hiburan yang tidak mempengaruhi aktivitas akademik mereka. Di sisi lain, terdapat mahasiswa yang berpendapat bahwa aktivitas bermain game online dapat mengganggu proses belajar apabila tidak dikontrol dengan baik. Perbedaan pandangan tersebut menunjukkan bahwa fenomena bermain game online tidak dapat dipahami hanya dari satu sudut pandang saja. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang dapat menggali secara lebih mendalam mengenai bagaimana mahasiswa memandang keterkaitan antara aktivitas bermain game online dengan Proses Penyelesaian Tugas Akhir. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai fenomena penggunaan game online di kalangan mahasiswa dalam kaitannya dengan aktivitas akademik.

Fenomena bermain game online di kalangan mahasiswa tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi digital yang semakin pesat. Mahasiswa sebagai generasi yang tumbuh bersama teknologi memiliki tingkat adaptasi yang tinggi terhadap berbagai bentuk hiburan digital. Hal ini menyebabkan permainan digital seperti game online menjadi salah satu aktivitas yang sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa. Menurut Assagaf, Tamtelahitu, dan Rahawarin (2021), kemudahan akses terhadap internet membuat game online dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja sehingga meningkatkan intensitas bermain di kalangan pengguna. Kondisi tersebut menjadikan game online sebagai aktivitas yang cukup dominan dalam penggunaan waktu luang mahasiswa. Meskipun demikian, penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain game online dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan mahasiswa. Oleh karena itu, fenomena ini perlu diperhatikan dalam kaitannya dengan aktivitas belajar mahasiswa di perguruan tinggi.

Mahasiswa pada dasarnya dituntut untuk mampu mengelola waktu secara efektif antara aktivitas akademik dan aktivitas di luar perkuliahan. Kemampuan dalam mengatur waktu sangat penting agar mahasiswa dapat menyelesaikan berbagai tugas akademik

dengan baik. Namun dalam praktiknya, tidak semua mahasiswa mampu mengatur waktu dengan baik ketika terlibat dalam aktivitas hiburan seperti bermain game online. Menurut Pratama (2017), kebiasaan bermain game online yang berlebihan dapat menyebabkan mahasiswa mengurangi waktu belajar sehingga berpotensi mempengaruhi prestasi akademik mereka. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aktivitas hiburan yang tidak terkontrol dapat berdampak pada proses belajar mahasiswa. Oleh karena itu, mahasiswa perlu memiliki kesadaran dalam mengatur keseimbangan antara aktivitas hiburan dan tanggung jawab akademik. Dengan demikian, pengelolaan waktu menjadi salah satu faktor penting dalam menjaga Proses Penyelesaian Tugas Akhir mahasiswa.

Selain mempengaruhi pengelolaan waktu, aktivitas bermain game online juga dapat mempengaruhi tingkat konsentrasi mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Mahasiswa yang terlalu sering bermain game online cenderung mengalami kesulitan dalam memfokuskan perhatian pada kegiatan belajar. Baihaqi (2025) menjelaskan bahwa mahasiswa yang mengalami kecanduan game online sering menunjukkan perilaku menunda pekerjaan serta mengalami gangguan konsentrasi dalam kegiatan akademik. Kondisi tersebut dapat menyebabkan mahasiswa mengalami penurunan dalam kualitas belajar mereka. Selain itu, kebiasaan bermain game dalam waktu yang lama juga dapat menyebabkan mahasiswa mengalami kelelahan sehingga kurang optimal dalam mengikuti perkuliahan. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain game online dapat mempengaruhi kesiapan mahasiswa dalam menjalani proses belajar. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana mahasiswa memandang dampak aktivitas tersebut terhadap kegiatan belajar mereka.

Penelitian mengenai hubungan antara game online dan proses penyelesaian tugas akhir telah dilakukan oleh berbagai peneliti sebelumnya dengan pendekatan yang berbeda. Sebagian penelitian menyoroti hubungan antara tingkat kecanduan bermain game dengan prestasi akademik mahasiswa. Sutikno dan Widhoyoko (2020) menyatakan bahwa aktivitas bermain game online yang berlebihan dapat menyebabkan penurunan indeks prestasi mahasiswa karena waktu belajar menjadi berkurang. Fredina dan Kuntari (2023) menjelaskan bahwa game online juga dapat memberikan dampak positif apabila dimainkan secara wajar sebagai sarana hiburan dan relaksasi. Perbedaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dampak game online terhadap Proses Penyelesaian Tugas Akhir tidak

selalu sama bagi setiap individu. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana mahasiswa memandang keterkaitan antara aktivitas bermain game online dengan proses menyelesaikan tugas akhir mereka.

Perbedaan pandangan mengenai dampak game online menunjukkan bahwa fenomena ini masih menjadi topik yang menarik untuk diteliti. Sebagian penelitian lebih banyak menyoroti hubungan antara kecanduan bermain game dengan prestasi akademik mahasiswa. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pandangan mahasiswa mengenai keterkaitan antara bermain game online dengan Proses Penyelesaian Tugas Akhir masih relatif terbatas. Padahal pandangan mahasiswa sangat penting untuk dipahami karena mereka merupakan pihak yang secara langsung mengalami fenomena tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memahami pandangan mahasiswa, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai bagaimana mahasiswa menilai dampak permainan digital terhadap kehidupan akademik mereka. Hal ini juga dapat memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai fenomena penggunaan game online di kalangan mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian yang mengkaji pandangan mahasiswa mengenai keterkaitan bermain game online dengan Proses Penyelesaian Tugas Akhir menjadi penting untuk dilakukan.

Fenomena bermain game online di kalangan mahasiswa menunjukkan adanya perubahan dalam pola pemanfaatan waktu luang di era digital. Mahasiswa tidak hanya menggunakan teknologi untuk kegiatan akademik, tetapi juga untuk berbagai bentuk hiburan digital. Aktivitas bermain game online yang semakin populer menunjukkan bahwa permainan digital telah menjadi bagian dari gaya hidup mahasiswa masa kini. Namun demikian, keberadaan game online juga menimbulkan berbagai pandangan yang berbeda mengenai dampaknya terhadap Proses Penyelesaian Tugas Akhir mahasiswa. Sebagian pihak menilai bahwa game online dapat mengganggu aktivitas belajar apabila dimainkan secara berlebihan. Di sisi lain, terdapat pula pandangan yang menyatakan bahwa game online tidak selalu memberikan dampak negatif terhadap Proses Penyelesaian Tugas Akhir. Oleh karena itu, fenomena ini perlu dipahami secara lebih mendalam dari perspektif mahasiswa itu sendiri.

Berdasarkan berbagai uraian tersebut, dapat diketahui bahwa perkembangan teknologi digital telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan mahasiswa, termasuk dalam pola hiburan dan aktivitas belajar. Game online sebagai salah satu bentuk hiburan

digital memiliki daya tarik yang cukup kuat bagi mahasiswa sehingga sering dimainkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, aktivitas bermain game online juga memiliki potensi untuk mempengaruhi Proses Penyelesaian Tugas Akhir mahasiswa apabila tidak dikontrol dengan baik. Perbedaan pandangan mengenai dampak game online menunjukkan bahwa fenomena tersebut perlu dikaji secara lebih mendalam. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang dapat menggali bagaimana mahasiswa memandang keterkaitan antara aktivitas bermain game online dengan Proses Penyelesaian Tugas Akhir. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih jelas mengenai fenomena tersebut. Penelitian ini berjudul “Pandangan Mahasiswa tentang Keterkaitan Bermain Game Online dengan Proses Penyelesaian Tugas Akhir.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pandangan mahasiswa mengenai keterkaitan antara bermain game online dengan proses penyelesaian tugas akhir?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pandangan mahasiswa mengenai keterkaitan antara bermain game online dengan proses penyelesaian tugas akhir.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya yang berkaitan dengan fenomena penggunaan media digital dan perilaku mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana hiburan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmiah mengenai bagaimana mahasiswa memandang keterkaitan antara aktivitas bermain game online

dengan proses penyelesaian tugas akhir. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan fenomena penggunaan game online di kalangan mahasiswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai pentingnya mengatur waktu antara aktivitas hiburan seperti bermain game online dengan kegiatan belajar agar tidak mengganggu proses penyelesaian tugas akhir mereka.

2. Bagi Perguruan Tinggi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak perguruan tinggi dalam memahami fenomena penggunaan game online di kalangan mahasiswa sehingga dapat memberikan pendekatan yang tepat dalam mendukung aktivitas belajar mahasiswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan kajian bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti fenomena game online dan pengaruhnya terhadap kehidupan akademik mahasiswa.