

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Atribusi

Teori atribusi adalah salah satu teori penting dalam kajian psikologi sosial dan komunikasi yang membahas tentang proses mental seseorang dalam menafsirkan penyebab dari suatu perilaku, baik perilaku yang dilakukan oleh dirinya sendiri maupun perilaku yang dilakukan oleh orang lain. Menurut Morissan (2013), pada dasarnya setiap individu memiliki dorongan alami untuk mencari tahu alasan di balik suatu kejadian atau tindakan yang mereka amati. Dorongan ini muncul karena manusia ingin memahami dunia di sekitarnya secara lebih terstruktur, sehingga peristiwa yang terjadi terasa masuk akal dan dapat diprediksi.

Proses menafsirkan penyebab suatu perilaku inilah yang dalam ilmu komunikasi dan psikologi sosial disebut sebagai atribusi. Ketika seseorang melihat temannya terlambat datang ke suatu acara, secara otomatis orang tersebut akan mencoba mencari tahu alasannya. Apakah temannya terlambat karena memang malas dan tidak menghargai waktu, atau karena ada halangan di luar kendalinya seperti kemacetan. Proses berpikir semacam ini yang menjadi inti dari teori atribusi.

Teori ini pertama kali dicetuskan oleh Fritz Heider pada tahun 1958 melalui karyanya yang berjudul *The Psychology of Interpersonal Relations*. Heider dikenal sebagai tokoh yang meletakkan dasar pemikiran teori atribusi, dan ia berpendapat bahwa manusia pada hakikatnya berperan seperti seorang psikolog naif atau naive psychologist. Istilah ini menggambarkan bagaimana manusia dalam kehidupan sehari-harinya selalu berusaha memahami hubungan sebab akibat dari perilaku yang mereka amati, meskipun mereka tidak memiliki latar belakang keilmuan psikologi secara formal (Morissan, 2013).

2.1.2 Jenis-jenis atribusi

Morissan (2013) menjelaskan bahwa dalam proses atribusi, individu umumnya mengelompokkan penyebab suatu perilaku ke dalam dua kategori besar, yaitu atribusi internal dan atribusi eksternal.

1. Atribusi internal, yang juga sering disebut sebagai atribusi disposisional, terjadi ketika seseorang mengaitkan penyebab suatu perilaku atau hasil dengan faktor yang berasal dari dalam diri orang tersebut. Faktor faktor ini bisa berupa kepribadian, sikap, kemampuan, motivasi, kebiasaan, maupun karakter bawaan seseorang. Sebagai contoh, apabila seseorang menilai bahwa temannya tidak lulus ujian karena memang malas belajar, maka penilaian tersebut termasuk atribusi internal, sebab penyebabnya dikaitkan langsung dengan sifat pribadi orang tersebut.
2. Atribusi eksternal, atau yang biasa disebut atribusi situasional, terjadi ketika seseorang mengaitkan penyebab suatu perilaku atau hasil dengan faktor faktor yang berada di luar diri orang tersebut. Faktor eksternal ini dapat berupa keadaan lingkungan, tekanan sosial, situasi yang tidak terduga, maupun kondisi yang berada di luar kendali individu. Contohnya, apabila seseorang menilai bahwa temannya tidak lulus ujian karena suasana rumah yang sedang tidak kondusif untuk belajar, maka penilaian tersebut termasuk atribusi eksternal.

Selain dua jenis dasar tersebut, beberapa pengembangan teori atribusi juga menjelaskan adanya kecenderungan bias dalam proses atribusi. Salah satu bias yang paling sering dibahas adalah fundamental attribution error, yaitu kecenderungan seseorang untuk lebih menonjolkan faktor internal dan mengabaikan faktor eksternal ketika menilai perilaku orang lain, namun sebaliknya lebih menonjolkan faktor eksternal ketika menilai perilaku diri sendiri.

2.2 Game Online

2.2.1 Pengertian Game Online

Game online merupakan salah satu bentuk permainan digital yang dimainkan dengan memanfaatkan jaringan internet sehingga memungkinkan banyak pemain untuk

bermain secara bersamaan. Menurut Assagaf, Tamtelahitu, dan Rahawarin (2021), game online adalah permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet dan memungkinkan interaksi antara pemain yang berada di lokasi yang berbeda. Permainan ini dapat dimainkan melalui berbagai perangkat digital seperti komputer, laptop, maupun smartphone yang terhubung dengan jaringan internet. Kehadiran game online memberikan pengalaman bermain yang lebih interaktif karena pemain dapat berkomunikasi serta bekerja sama dengan pemain lain secara daring. Dengan demikian, game online dapat dipahami sebagai permainan digital berbasis jaringan internet yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan berkompetisi secara virtual.

Perkembangan teknologi digital menyebabkan game online semakin berkembang baik dari segi kualitas grafis maupun sistem permainan yang digunakan. Kusuma (2023) menjelaskan bahwa game online memiliki daya tarik tersendiri karena menghadirkan berbagai tantangan serta sistem kompetisi antar pemain yang membuat permainan menjadi lebih menarik. Selain itu, game online juga menawarkan pengalaman bermain yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu selama pemain memiliki akses internet. Hal ini menyebabkan game online menjadi salah satu bentuk hiburan digital yang banyak diminati oleh berbagai kalangan usia, termasuk mahasiswa. Oleh karena itu, perkembangan game online tidak hanya dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, tetapi juga oleh tingginya minat masyarakat terhadap hiburan digital.

Dalam konteks kehidupan mahasiswa, game online sering digunakan sebagai sarana hiburan untuk mengurangi kejenuhan setelah menjalani aktivitas perkuliahan. Fredina dan Kuntari (2023) menjelaskan bahwa mahasiswa sering memanfaatkan game online sebagai media relaksasi setelah menghadapi tekanan akademik yang cukup tinggi. Meskipun demikian, penggunaan game online yang tidak terkontrol juga dapat menimbulkan berbagai permasalahan dalam kehidupan akademik mahasiswa. Aktivitas bermain game yang dilakukan secara berlebihan dapat menyebabkan mahasiswa mengurangi waktu belajar serta menunda penyelesaian tugas akademik. Oleh karena itu, pemahaman mengenai game online menjadi penting untuk mengetahui bagaimana permainan digital tersebut mempengaruhi kehidupan mahasiswa.

Dalam konteks penelitian ini, pengertian game online perlu dipahami bukan hanya sebagai permainan digital, tetapi juga sebagai aktivitas sosial yang membentuk pola perilaku mahasiswa. Game online memfasilitasi interaksi antar pemain melalui fitur komunikasi dan kerja sama tim sehingga pemain tidak sekadar “bermain”, tetapi juga membangun relasi sosial secara daring. Ismail (2016) menunjukkan bahwa fenomena game online pada mahasiswa berkaitan dengan pola keseharian dan cara mahasiswa mengelola waktu, sehingga definisi game online relevan dibaca melalui konteks kehidupan mahasiswa. Karena itu, game online dapat dipahami sebagai ruang aktivitas yang memuat unsur hiburan, kompetisi, dan interaksi sosial sekaligus. Pemahaman seperti ini membantu penelitian untuk melihat game online sebagai fenomena yang memiliki dampak potensial terhadap aktivitas belajar. Dengan kata lain, game online menjadi bagian dari budaya digital mahasiswa yang tidak berdiri sendiri dari kehidupan akademik mereka.

Definisi game online juga berkaitan dengan adanya kebutuhan keterhubungan (*connectedness*) yang dibentuk oleh sistem permainan dan komunitas pemain. Dalam banyak game, pemain terdorong untuk login rutin karena adanya target harian, event musiman, dan sistem peringkat yang menuntut konsistensi. Kusuma (2023) menegaskan bahwa tantangan dan sistem kompetisi membuat game online menarik dan memicu pemain untuk mempertahankan keterlibatan. Pada mahasiswa, keterlibatan ini dapat terbaca sebagai kebiasaan (*habit*) yang terbentuk karena pengulangan dan kepuasan saat mencapai tujuan permainan. Ketika game online sudah menjadi kebiasaan, maka aktivitas tersebut berpotensi mempengaruhi proses penyelesaian tugas akhir mahasiswa, terutama dalam pembagian waktu. Oleh karena itu, definisi game online dalam penelitian ini tidak sekadar “permainan”, tetapi aktivitas digital yang mampu membentuk pola konsumsi waktu.

2.2.2 Komponen Game Online

Game online sebagai permainan berbasis jaringan internet memiliki beberapa komponen utama yang mendukung jalannya permainan tersebut. Salah satu komponen utama dalam game online adalah jaringan internet yang berfungsi sebagai media penghubung antar pemain dalam permainan. Menurut Assagaf, Tamtelahitu, dan

Rahawarin (2021), keberadaan jaringan internet memungkinkan pemain dari berbagai lokasi untuk dapat terhubung dan bermain bersama dalam satu permainan. Selain jaringan internet, perangkat digital seperti komputer atau smartphone juga menjadi komponen penting yang digunakan untuk mengakses permainan. Dengan adanya komponen tersebut, game online dapat dimainkan secara luas oleh berbagai kalangan pengguna internet.

Komponen lain dalam game online adalah sistem permainan yang dirancang dengan aturan, tantangan, serta tujuan tertentu yang harus dicapai oleh pemain. Kusuma (2023) menjelaskan bahwa sistem permainan dalam game online biasanya terdiri dari berbagai level atau tingkatan yang harus diselesaikan oleh pemain. Selain itu, game online juga sering dilengkapi dengan sistem penghargaan atau reward yang diberikan kepada pemain yang berhasil mencapai target tertentu dalam permainan. Sistem tersebut menjadi salah satu faktor yang membuat pemain merasa tertantang untuk terus bermain. Oleh karena itu, sistem permainan yang menarik menjadi salah satu komponen penting dalam game online.

Selain jaringan internet dan sistem permainan, interaksi sosial antar pemain juga menjadi komponen penting dalam game online. Dalam banyak permainan online, pemain dapat berkomunikasi serta bekerja sama dengan pemain lain untuk mencapai tujuan tertentu dalam permainan. Interaksi tersebut dapat terjadi melalui fitur komunikasi yang tersedia di dalam permainan. Menurut Baihaqi (2025), interaksi antar pemain dalam game online sering kali membuat pemain merasa lebih terlibat secara emosional dalam permainan. Hal ini menyebabkan pemain merasa terdorong untuk terus bermain agar dapat mempertahankan hubungan sosial dengan pemain lain. Dengan demikian, interaksi sosial menjadi salah satu komponen penting yang membedakan game online dengan permainan konvensional.

Komponen game online juga dapat dilihat dari sisi pengalaman pengguna yang memadukan aspek teknis dan psikologis. Jaringan internet dan perangkat digital memang komponen utama, tetapi pengalaman bermain dibentuk pula oleh desain permainan seperti misi, sistem ranking, dan reward yang mendorong pemain untuk terus bermain. Kusuma (2023) menekankan bahwa sistem kompetisi dan tantangan menjadi

pendorong pemain untuk meningkatkan keterlibatan. Dalam penelitian ini, komponen “reward” penting karena dapat membangun kebiasaan bermain, sebab pemain terdorong untuk mengejar pencapaian tertentu. Pada mahasiswa, dorongan mengejar pencapaian tersebut dapat memengaruhi keputusan penggunaan waktu, misalnya memilih bermain untuk menyelesaikan misi dibandingkan belajar. Jadi, komponen game online dapat dipahami sebagai sistem yang bukan hanya memungkinkan permainan berjalan, tetapi juga membentuk perilaku pemain.

Komponen interaksi sosial dalam game online juga perlu ditarik sebagai bagian penting karena berkaitan langsung dengan kebiasaan bermain mahasiswa. Fitur seperti “mabar”, voice chat, dan sistem tim membuat game online sering menjadi ruang pertemanan digital. Baihaqi (2025) menekankan bahwa keterlibatan emosional pemain sering muncul dari hubungan sosial dan keterikatan pada aktivitas bermain yang berulang. Dalam konteks mahasiswa, interaksi sosial ini dapat memperkuat durasi bermain karena bermain bersama teman biasanya lebih sulit dihentikan dibanding bermain sendiri. Artinya, komponen sosial dalam game online memiliki kontribusi nyata dalam membentuk intensitas bermain. Dengan demikian, ketika penelitian membahas keterkaitan game online dan Proses Penyelesaian Tugas Akhir, komponen sosial perlu dibaca sebagai faktor yang dapat memperpanjang waktu bermain dan mempengaruhi pola belajar.

2.2.3 Indikator Bermain Game Online

Dalam penelitian mengenai aktivitas bermain game online, terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan untuk melihat tingkat keterlibatan seseorang dalam permainan tersebut. Salah satu indikator yang sering digunakan adalah intensitas bermain yang berkaitan dengan frekuensi dan durasi waktu yang dihabiskan untuk bermain game online. Baihaqi (2025) menjelaskan bahwa individu yang memiliki keterlibatan tinggi dalam permainan biasanya menghabiskan waktu yang cukup lama untuk bermain game setiap harinya. Intensitas bermain yang tinggi dapat menunjukkan bahwa aktivitas bermain game telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari pemain. Oleh karena itu, intensitas bermain menjadi salah satu indikator penting dalam melihat perilaku bermain game online.

Indikator lain yang dapat digunakan untuk melihat aktivitas bermain game online adalah motivasi bermain yang dimiliki oleh pemain. Kusuma (2023) menjelaskan bahwa pemain game online biasanya memiliki berbagai motivasi dalam bermain, seperti untuk mencari hiburan, menghilangkan stres, atau menjalin interaksi sosial dengan pemain lain. Motivasi tersebut sering kali membuat pemain merasa terdorong untuk terus bermain dalam jangka waktu tertentu. Dalam konteks mahasiswa, motivasi bermain game online sering kali berkaitan dengan keinginan untuk mengurangi kejenuhan setelah menjalani aktivitas perkuliahan. Oleh karena itu, motivasi bermain juga dapat digunakan sebagai indikator untuk melihat keterlibatan seseorang dalam aktivitas bermain game online.

Selain intensitas dan motivasi bermain, keterlibatan emosional juga dapat menjadi indikator dalam aktivitas bermain game online. Pemain yang terlibat secara emosional dalam permainan biasanya menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap permainan tersebut. Baihaqi (2025) menjelaskan bahwa pemain yang mengalami keterlibatan emosional dalam permainan sering kali merasa sulit untuk menghentikan aktivitas bermainnya. Kondisi tersebut dapat menyebabkan pemain terus bermain meskipun memiliki aktivitas lain yang harus diselesaikan. Dengan demikian, keterlibatan emosional menjadi salah satu indikator yang dapat digunakan untuk memahami perilaku bermain game online.

Indikator bermain game online dalam penelitian ini juga dapat dipahami melalui perubahan pola bermain dari waktu ke waktu. Sebagian mahasiswa dapat mengalami fase intensitas tinggi saat sedang mengejar target tertentu, lalu menurun ketika target tersebut tidak lagi menjadi prioritas. Baihaqi (2025) menjelaskan bahwa keterlibatan emosional dan rasa “harus bermain” menjadi tanda penting dalam perilaku bermain yang intens. Dalam penelitian tentang mahasiswa, perubahan intensitas ini penting karena menunjukkan bahwa kebiasaan bermain tidak selalu stabil, tetapi dapat dipengaruhi situasi akademik dan sosial. Ketika periode tugas kuliah meningkat, sebagian mahasiswa mungkin menurunkan durasi bermain, namun sebagian lain justru menjadikan game sebagai pelarian stres. Karena itu, indikator intensitas tidak cukup

dibaca sebagai angka jam, tetapi juga sebagai pola yang berkaitan dengan prioritas mahasiswa.

Selain itu, indikator bermain game online dapat diperluas pada “kontrol diri” dan “prioritas aktivitas” yang tampak dari kemampuan mengakhiri permainan. Jika pemain sulit berhenti meskipun ada tugas atau jadwal kuliah, maka indikator ini mengarah pada keterlibatan yang berpotensi mengganggu aktivitas akademik. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Pratama (2017) yang menunjukkan keterkaitan antara kecanduan bermain game dan prestasi akademik mahasiswa. Dalam konteks penelitian ini, indikator tersebut relevan karena membantu memahami bukan hanya seberapa lama mahasiswa bermain, tetapi bagaimana mahasiswa mengendalikan aktivitas bermainnya. Mahasiswa yang tetap mampu menjaga jadwal belajar meski bermain game menunjukkan keterlibatan yang lebih terkendali. Dengan demikian, indikator bermain game online meliputi intensitas, motivasi, keterlibatan emosional, serta kontrol diri terhadap waktu bermain.

2.2.4 Karakteristik Game Online

Game online memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dengan jenis permainan lainnya. Salah satu karakteristik utama game online adalah adanya interaksi antar pemain yang dilakukan melalui jaringan internet. Assagaf, Tamtelahitu, dan Rahawarin (2021) menjelaskan bahwa game online memungkinkan pemain dari berbagai lokasi untuk bermain bersama secara real time melalui jaringan internet. Interaksi tersebut dapat terjadi dalam bentuk kerja sama tim maupun kompetisi antar pemain. Karakteristik ini menjadikan game online lebih menarik dibandingkan dengan permainan yang dimainkan secara individu.

Karakteristik lain dari game online adalah adanya sistem permainan yang bersifat kompetitif. Dalam banyak game online, pemain harus menyelesaikan berbagai tantangan atau misi untuk mencapai tujuan tertentu dalam permainan. Kusuma (2023) menjelaskan bahwa sistem kompetisi dalam permainan sering kali membuat pemain merasa tertantang untuk terus meningkatkan kemampuan mereka. Selain itu, game online juga biasanya memiliki sistem level atau tingkatan yang harus diselesaikan oleh

pemain secara bertahap. Sistem tersebut membuat pemain merasa terdorong untuk terus bermain demi mencapai level yang lebih tinggi.

Karakteristik lainnya adalah fleksibilitas akses yang memungkinkan game online dimainkan kapan saja dan di mana saja selama terdapat koneksi internet. Kemajuan teknologi perangkat digital seperti smartphone membuat game online semakin mudah diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Baihaqi (2025) menjelaskan bahwa kemudahan akses tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan meningkatnya jumlah pemain game online. Kondisi ini menyebabkan game online menjadi salah satu bentuk hiburan digital yang sangat populer di kalangan generasi muda. Dengan demikian, karakteristik game online yang mudah diakses, interaktif, dan kompetitif menjadikan permainan ini banyak diminati oleh mahasiswa.

Karakteristik game online juga dapat dilihat dari sifatnya yang berkelanjutan dan “mengikat” pemain melalui pembaruan konten. Banyak game online dirancang dengan event rutin, misi harian, dan sistem hadiah yang membuat pemain merasa sayang jika tidak bermain. Kusuma (2023) menunjukkan bahwa tantangan dan kompetisi menjadi faktor yang membuat pemain terdorong untuk terus meningkatkan kemampuan mereka. Bagi mahasiswa, karakteristik ini dapat memunculkan dorongan bermain berulang karena ada target yang terus muncul. Di sinilah game online berbeda dari permainan biasa, sebab game online memiliki siklus aktivitas yang terus berjalan dan menuntut partisipasi. Oleh karena itu, karakteristik game online perlu dipahami sebagai sistem yang dapat membentuk kebiasaan bermain secara konsisten dari waktu ke waktu.

Karakteristik lain yang relevan adalah potensi game online menciptakan tekanan emosional karena kompetisi dan evaluasi sosial dalam permainan. Pemain dapat merasakan kepuasan ketika menang dan frustrasi ketika kalah, terutama pada game kompetitif seperti MOBA atau battle royale. Baihaqi (2025) menekankan bahwa keterlibatan emosional dapat menjadi aspek yang membuat pemain sulit berhenti dan terus bermain untuk “menebus” kekalahan. Dalam konteks mahasiswa, tekanan emosional ini dapat berpengaruh pada suasana hati dan fokus belajar, terutama jika bermain dilakukan sebelum kegiatan akademik. Karakteristik emosional ini penting dibahas karena menjembatani analisis antara perilaku bermain dan potensi dampaknya

pada proses belajar. Dengan demikian, karakteristik game online tidak hanya teknis dan sosial, tetapi juga psikologis melalui dinamika emosi selama bermain.

2.3 Proses Penyelesaian Tugas Akhir

2.3.1 Pengertian Proses Penyelesaian Tugas Akhir

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia arti kata penulisan skripsi adalah suatu Proses, perbuatan, atau kegiatan yang dilakukan untuk menyelesaikan suatu karya ilmiah. Ini berarti bahwa penulisan skripsi adalah suatu proses yang harus diselesaikan oleh mahasiswa selama menjalani pendidikan di perguruan tinggi untuk dapat memperoleh gelar sarjana (S1). Tuntutan dalam penulisan skripsi dan tugas akhir bagi mahasiswa yaitu harus melakukan proses penelitian dengan benar dan sesuai dengan kaidah yang telah ditetapkan oleh Universitas tanpa memperbaiki penelitian yang telah ada. Dengan demikian, jika mahasiswa telah melakukan penelitian sesuai dengan urutan dan langkah-langkah yang benar maka penulisan skripsi sudah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan.

Skripsi merupakan suatu karya ilmiah yang dibuat oleh mahasiswa yang menempuh pendidikan Strata satu untuk memperoleh gelar akademisnya sebagai sarjana. Skripsi adalah karya ilmiah yang diwajibkan sebagai bagian dari persyaratan pendidikan akademis di Perguruan Tinggi. Skripsi yang dibuat oleh mahasiswa merupakan laporan penelitian yang dilakukan terhadap suatu fenomena atau permasalahan dalam bidang ilmu tertentu, berdasarkan teori-teori dan disiplin ilmu yang sesuai di setiap perguruan tinggi. Dalam buku pedoman penulisan skripsi dijelaskan bahwa penulisan skripsi adalah karya tulis ilmiah mahasiswa yang merupakan kulminasi proses berpikir ilmiah sesuai dengan disiplin ilmunya, yang disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana.

Menurut Ujang Hartato, dalam penelitiannya disebutkan bahwa ketentuan dalam skripsi untuk mahasiswa S1 adalah melaksanakan proses penelitian dengan benar sesuai kaidah yang berlaku dan tidak memiliki tuntutan untuk menemukan maupun mengoreksi teori. Sehingga dapat dipahami bahwa selama mahasiswa mengerjakan sesuai dengan tahapan dalam penelitian secara urut dan benar maka skripsi sudah memenuhi syarat dan berhasil. Skripsi adalah laporan tertulis hasil penelitian yang dilakukan oleh

mahasiswa dengan bimbingan dosen pembimbing skripsi untuk dipertahankan di hadapan penguji skripsi sebagai syarat untuk memperoleh derajat sarjana. Skripsi merupakan karya tulis ilmiah berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh seorang mahasiswa sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana. Berdasarkan definisi umum yang dirumuskan skripsi mengandung komponen pengertian berikut antara lain karya tulis, ilmiah, hasil penelitian, dilakukan oleh mahasiswa, berkualifikasi sarjana (Rahyono, 2010).

Proses Penyelesaian Tugas Akhir merupakan hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Proses Penyelesaian Tugas Akhir biasanya digunakan sebagai indikator untuk melihat sejauh mana seseorang berhasil memahami materi yang telah dipelajari. Menurut Pratama (2017), prestasi akademik mahasiswa dapat dilihat melalui pencapaian nilai yang diperoleh selama menjalani proses perkuliahan. Nilai tersebut biasanya diperoleh dari hasil evaluasi pembelajaran seperti tugas, ujian, maupun kegiatan akademik lainnya. Dengan demikian, Proses Penyelesaian Tugas Akhir dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai mahasiswa setelah mengikuti proses pembelajaran di perguruan tinggi.

2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Penyelesaian Tugas Akhir

Persyaratan dalam menyelesaikan program Strata satu untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan yang dibimbing oleh dua orang dosen penguji, satu dosen pembimbing skripsi. Termaktub dalam UU No 20 Tahun 2003 pasal 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “Perguruan tinggi berkewajiban menyelenggarakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat”. Tugas Akhir berupa skripsi ini memiliki bobot sebanyak 6 SKS. Penulisan skripsi termasuk bagian dari kegiatan pendalaman disiplin ilmu lewat kegiatan tulis-menulis bagi mahasiswa program Strata Satu (S1). Begitu pentingnya kegiatan penulisan skripsi ini, standar kelulusan program Strata Satu (S1) sangat ditentukan oleh hasil sidang dan skripsi yang disusun oleh mahasiswa. Dalam proses pembelajaran tentunya dosen mengharapkan mahasiswanya dapat mencapai hasil belajar yang baik khususnya dalam penelitian ini yaitu penyelesaian mata kuliah skripsi. Namun dalam perjalanannya tidak sedikit mahasiswa mengalami kesulitan dalam pengerjaannya sehingga banyak mahasiswa yang lulus

terlambat atau melebihi batas studinya. Tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, (Wahyuni, 2009) dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal seperti faktor fisiologis yang mempengaruhi kondisi fisik individu dan faktor psikologis seperti kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat.
2. Faktor Eksternal seperti lingkungan sosial sekolah, masyarakat dan lingkungan sosial keluarga; dan lingkungan non sosial seperti lingkungan alamiah, perangkat belajar dan faktor materi pelajaran.

Sebagaimana pendapat dari Slameto (2010) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Faktor Internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu. Seperti faktor kesehatan, minat, bakat dan motivasi.
2. Faktor Eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu seperti faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Menurut Purwanto (2007) ia berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah

1. Faktor Luar, seperti: Lingkungan alam dan sosial masyarakat, teman sebaya, kurikulum, sarana dan prasarana, fasilitas.
2. Faktor dalam, seperti: fisiologi yaitu kondisi fisik dan kondisi panca indra dan faktor psikologi yaitu bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif

Selain faktor internal, Proses Penyelesaian Tugas Akhir juga dipengaruhi oleh faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar mahasiswa. Faktor eksternal tersebut dapat berupa lingkungan keluarga, lingkungan kampus, maupun lingkungan pergaulan mahasiswa. Lingkungan yang mendukung kegiatan belajar dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan prestasi akademik mereka. Namun sebaliknya, lingkungan yang kurang mendukung dapat menjadi penghambat dalam proses belajar mahasiswa. Baihaqi (2025) menjelaskan bahwa kebiasaan bermain game online yang berlebihan

dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa. Hal ini terjadi karena waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar sering kali digunakan untuk bermain game online.

Selain faktor lingkungan, penggunaan teknologi digital juga dapat mempengaruhi Proses Penyelesaian Tugas Akhir mahasiswa. Teknologi pada dasarnya dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa dalam memperoleh informasi dan mendukung proses belajar. Namun penggunaan teknologi yang tidak tepat juga dapat memberikan dampak negatif terhadap aktivitas belajar mahasiswa. Fresdina dan Kuntari (2023) menjelaskan bahwa penggunaan game online secara berlebihan dapat mengurangi waktu belajar mahasiswa sehingga berpotensi mempengaruhi hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penggunaan teknologi digital perlu diimbangi dengan kemampuan mahasiswa dalam mengelola waktu belajar secara efektif. Dengan demikian, pengelolaan waktu menjadi faktor penting dalam menjaga Proses Penyelesaian Tugas Akhir mahasiswa.

Faktor yang mempengaruhi Proses Penyelesaian Tugas Akhir dalam penelitian ini perlu dipahami secara kontekstual sesuai kehidupan mahasiswa. Aktivitas mahasiswa tidak hanya diisi oleh perkuliahan, tetapi juga organisasi, pekerjaan sampingan, serta hiburan seperti game online. Fresdina dan Kuntari (2023) menjelaskan bahwa hasil belajar mahasiswa dapat dipengaruhi kebiasaan dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, kebiasaan bermain game online menjadi faktor yang bisa mengubah rutinitas belajar, terutama jika durasi bermain meningkat. Namun dampaknya tidak selalu langsung menurunkan prestasi, karena bisa dimediasi oleh kemampuan manajemen waktu dan kontrol diri. Oleh karena itu, faktor Proses Penyelesaian Tugas Akhir pada penelitian ini dipahami sebagai kombinasi faktor internal-eksternal yang saling berinteraksi, bukan berdiri sendiri.

Kebiasaan bermain game online masuk ke faktor eksternal yang berkaitan dengan penggunaan waktu dan lingkungan pergaulan. Pratama (2017) menegaskan bahwa kecanduan bermain game dapat berkaitan dengan penurunan prestasi akademik, karena waktu belajar berkurang dan konsentrasi terganggu. Namun pada sisi lain, mahasiswa yang mampu mengatur waktu bisa saja tetap memiliki prestasi baik meskipun bermain

game, karena bermain hanya ditempatkan sebagai hiburan setelah kewajiban akademik selesai. Di sinilah pentingnya membahas “pengendalian diri” sebagai faktor yang memoderasi dampak game online terhadap Proses Penyelesaian Tugas Akhir. Baihaqi (2025) menunjukkan bahwa keterlibatan emosional dapat membuat pemain sulit berhenti, sehingga kontrol diri menjadi krusial. Dengan demikian, faktor yang mempengaruhi Proses Penyelesaian Tugas Akhir dalam penelitian ini menempatkan game online sebagai faktor potensial yang efeknya bergantung pada intensitas, kontrol diri, dan prioritas akademik.

2.3.3 Karakteristik Penyelesaian Tugas Akhir

Kesulitan kesulitan yang dihadapi mahasiswa dalam menyusun skripsi dapat mengakibatkan gangguan psikologis pada mahasiswa. Kesulitan kesulitan dalam menyusun skripsi bagi mahasiswa sering dijadikan beban yang berat, kesulitan kesulitan tersebut menjadi dampak negatif bagi mahasiswa tersebut dan dapat menyebabkan gangguan kecemasan (Hidayat, 2008).

Skripsi merupakan salah satu kewajiban yang harus diselesaikan seorang mahasiswa Strata Satu (S1) sebagai syarat yang harus dikerjakan sebelum memperoleh gelar kesarjanaan. Sebagai sebuah kewajiban akhir, banyak persepsi bagi mahasiswa yang menganggap penyusunan skripsi amatlah penting, sehingga menjadi momok yang menakutkan bagi sebagian mahasiswa, yang dimaksud di sini adalah adanya persepsi dalam pembuatan skripsi pasti akan banyak menguras tenaga, waktu, biaya bahkan tak jarang menguras emosi peneliti yang akhirnya menimbulkan gejala stress dan kecemasan dalam diri mahasiswa (Kinansih, 2011).

Cemas tidak selalu berdampak negatif, karena bisa merubah perilaku negatif menjadi perilaku yang positif (Nevid, 2005). Kecemasan yang positif menjadikan mahasiswa semangat dalam menyelesaikan skripsi dengan baik. Kecemasan yang negatif dapat membuat mahasiswa malas dalam menyelesaikan skripsi, kehilangan motivasi, bahkan menunda untuk menyelesaikan skripsinya (Hidayat, 2008). Menurut Hurlock (2012) dalam kehidupan sehari hari setiap individu pasti pernah mengalami cemas namun kecemasan yang dialami berbeda, ada yang individu mampu menyelesaikan masalahnya sehingga kecemasan tersebut tidak muncul kembali,

kecemasan seharusnya sebagai respon yang positif terhadap tekanan yang dialami menjadi pengalaman emosional yang sangat singkat.

Proses Penyelesaian Tugas Akhir memiliki beberapa karakteristik yang dapat digunakan untuk memahami hasil belajar mahasiswa secara lebih mendalam. Salah satu karakteristik Proses Penyelesaian Tugas Akhir adalah bersifat objektif karena biasanya diukur melalui sistem penilaian yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan. Menurut Sutikno dan Widhoyoko (2020), prestasi akademik mahasiswa dapat dilihat melalui indeks prestasi yang diperoleh selama mengikuti proses pembelajaran di perguruan tinggi. Nilai tersebut menjadi gambaran mengenai tingkat keberhasilan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan. Dengan demikian, Proses Penyelesaian Tugas Akhir dapat dijadikan sebagai ukuran objektif dalam menilai kemampuan akademik mahasiswa.

Karakteristik lain dari Proses Penyelesaian Tugas Akhir adalah bersifat kumulatif karena merupakan hasil dari proses belajar yang dilakukan secara berkelanjutan. Proses Penyelesaian Tugas Akhir tidak diperoleh secara instan, tetapi melalui proses pembelajaran yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu. Fresdina dan Kuntari (2023) menjelaskan bahwa hasil belajar mahasiswa merupakan akumulasi dari berbagai aktivitas belajar yang dilakukan selama mengikuti proses pendidikan. Oleh karena itu, Proses Penyelesaian Tugas Akhir mencerminkan usaha dan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan akademik. Dengan demikian, Proses Penyelesaian Tugas Akhir dapat menunjukkan tingkat keseriusan mahasiswa dalam menjalani proses pendidikan.

Karakteristik berikutnya adalah Proses Penyelesaian Tugas Akhir dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berkaitan dengan perilaku belajar mahasiswa. Faktor-faktor tersebut dapat berupa motivasi belajar, lingkungan belajar, maupun kebiasaan belajar yang dimiliki oleh mahasiswa. Pratama (2017) menjelaskan bahwa kebiasaan belajar yang baik dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan prestasi akademik mereka. Sebaliknya, kebiasaan yang kurang mendukung seperti penggunaan waktu yang berlebihan untuk aktivitas hiburan dapat mempengaruhi Proses Penyelesaian Tugas Akhir mahasiswa. Oleh karena itu, Proses Penyelesaian Tugas Akhir tidak hanya

dipengaruhi oleh kemampuan akademik semata, tetapi juga oleh perilaku belajar mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari.

Karakteristik Proses Penyelesaian Tugas Akhir yang bersifat kumulatif menjadikan capaian akademik mahasiswa sangat dipengaruhi kebiasaan sehari-hari. Fresdina dan Kuntari (2023) menekankan bahwa hasil belajar merupakan akumulasi dari aktivitas belajar yang dilakukan selama proses pendidikan. Artinya, perubahan kecil dalam rutinitas, seperti berkurangnya waktu belajar beberapa jam setiap hari, dapat berdampak pada capaian akademik dalam jangka panjang. Dalam konteks ini, bermain game online menjadi relevan karena dapat menggeser alokasi waktu mahasiswa secara bertahap. Mahasiswa yang awalnya bermain sebentar bisa meningkat durasinya ketika terdorong oleh kompetisi atau interaksi sosial. Oleh karena itu, karakteristik kumulatif Proses Penyelesaian Tugas Akhir menjelaskan mengapa aktivitas bermain game perlu dilihat sebagai kebiasaan, bukan sekadar aktivitas sesekali.

Karakteristik Proses Penyelesaian Tugas Akhir juga bersifat dipengaruhi konteks, artinya performa akademik mahasiswa dapat berubah sesuai situasi dan kebiasaan pada periode tertentu. Sutikno dan Widhoyoko (2020) menunjukkan prestasi akademik dilihat melalui indeks prestasi yang dipengaruhi aktivitas mahasiswa selama semester berjalan. Dalam penelitian ini, karakteristik tersebut penting karena beberapa mahasiswa dapat memiliki fase bermain intens yang kemudian menurun, sehingga dampaknya pada prestasi bisa bersifat situasional. Ketika fase bermain intens terjadi bersamaan dengan masa ujian atau tugas besar, potensi dampaknya terhadap prestasi lebih besar dibandingkan saat masa perkuliahan ringan. Hal ini juga sejalan dengan gagasan bahwa prestasi dipengaruhi oleh perilaku belajar, seperti yang ditegaskan Pratama (2017) ketika kebiasaan kurang mendukung mengganggu capaian akademik. Dengan demikian, karakteristik Proses Penyelesaian Tugas Akhir pada penelitian ini menekankan sifat kumulatif, kontekstual, dan sangat dipengaruhi pola pengelolaan waktu mahasiswa.

2.4 Mahasiswa Tingkat Akhir

2.4.1 Pengertian Mahasiswa Tingkat Akhir

Secara umum, Mahasiswa adalah individu yang sedang menempuh Pendidikan perguruan tinggi. Baik di universitas, institut maupun akademi. Mahasiswa terbagi

menjadi dua suku kata yaitu “maha” yang artinya ter dan siswa yang artinya pelajar jadi secara pengertian mahasiswa artinya terpelajar. Seorang mahasiswa tidak hanya mempelajari bidang yang digelutinya saja, tetapi juga mengaplikasikan serta mampu menginovasi dan berkreatifitas tinggi dalam bidang tersebut.

Menurut siswono, seorang mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau Lembaga lainnya yang masih setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dapat dinilai memiliki tingkat intelektual yang tinggi, kecerdasan dalam berfikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cara yang cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa yang merupakan prinsip yang saling melengkapi. Hal itu juga tercermin dari setiap aktifitas mahasiswa dan juga kegiatan sehari-hari mahasiswa yaitu belajar dan juga aktif dalam berbagai organisasi.

Dalam peraturan pemerintah No.30 tahun 1990 dijelaskan bahwa mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar pada perguruan tinggi tertentu. Mereka adalah orang-orang yang secara resmi menimba ilmu di Universitas, institute, maupun sekolah tinggi. Sebagian lagi menganggap bahwa mahasiswa adalah sebuah kebanggaan apabila bagi mereka yang “idealis” karena beranggapan bahwa mahasiswa adalah roda penggerak yang kuat. Hakikat nya mahasiswa adalah seorang akademisi yang memiliki beban untuk mengimplementasikan ilmunya pada masyarakat. Mereka adalah akademisi karena mereka memiliki beban untuk menempuh suatu studi dan harus menjalaninya berdasarkan basis intelektualitas. Mahasiswa juga dalam berpendapat harus mengikuti kaidah ilmiah yang diajarkan sebagai salah satu ciri khas mereka.

Mahasiswa tingkat akhir adalah mahasiswa yang hanpir menyelesaikan semua mata kuliahnya dan sedang mengambil tugas akhir atau skripsi. Menurut winkel periode usia mahasiswa tingkat akhir adalah antara rentang usia 21-25 tahun. Skripsi adalah istilah yang digunakan di Indonesia untuk mengilustrasikan suatu karya tulis ilmiah berupa paparan tulisan hasil penelitian sarjana S1 yang membahas suatu permasalahan atau fenomena dalam bidang ilmu tertentu dengan menggunakan kaidah-kaidah yang berlaku. Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa

akhir adalah individu yang sedang menuntut ilmu di perguruan tinggi yang hamper menyelesaikan semua mata kuliahnya dan sedang mengambil tugas akhir skripsi sebagai persyaratan untuk mendapatkan status sarjana.

2.4.2 Permasalahan Yang Dihadapi Mahasiswa Akhir

Mahasiswa pada umumnya ketika memasuki semester akhir cenderung mulai menemui berbagai persoalan. Pada awal semester mahasiswa cenderung tidak merasakan permasalahan yang terjadi di kampus, karena tanggung jawab yang dihadapi masih cukup banyak untuk diselesaikan. Pada saat memasuki masa akhir studi, mahasiswa cenderung menemui permasalahan sebagai berikut:

1. Tugas akhir

Sebagai seorang mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di bangku perkuliahan, tugas akhir/skripsi merupakan karya tulis ilmiah yang dituntut untuk dapat diselesaikan dalam jangka waktu tertentu. Pemahaman akan materi yang diterima selama di bangku perkuliahan di tuliskan dalam suatu karya dengan memadukan pengetahuan dan keterampilan dalam menganalisis dan mengolah data yang di peroleh dalam suatu penelitian.

Namun nyatanya dalam penulisan karya tulis ilmiah tersebut tentu tidak semudah yang mahasiswa perkirakan. Tentu mahasiswa akan menemui hambatan dan tantangan dalam proses penyelesaian penulisan karya ilmiah tersebut, baik permasalahan yang berkaitan dengan penelitian maupun permasalahan yang tidak berkaitan dengan penelitian. Masalah-masalah yang umumnya terjadi dan dialami oleh mahasiswa pada saat dalam proses penyelesaian tugas akhirnya antara lain ketidak sepahaman dengan dosen pembimbing, kesulitan dalam mendapatkan referensi atau subjek penelitian, minimnya sarana dan prasarana, ketidak mampuan dalam melakukan penelitian, kurangnya kemampuan dalam mengatur waktu, bekerja, tekanan mental seperti stress/frustasi dan lain sebagainya.

2. Motivasi atau Kepercayaan Diri

Selain persoalan terkait tugas akhir, mahasiswa merasa tidak memiliki motivasi pada saat memasuki masa akhir studi, terutama bila sudah memasuki

batas waktu perkuliahan yang berpotensi mendapatkan sanksi berupa *drop out* (D.O). Mahasiswa yang sudah memasuki batas akhir studi perkuliahan merasa kehilangan motivasi karena merasa gagal untuk menyelesaikan studinya, sehingga memutuskan untuk tidak melanjutkan studinya atau mengundurkan diri sebagai mahasiswa atau bahkan menghilang dari lingkungan kampus.

2.5 Pandangan Mahasiswa

2.5.1 Pengertian Pandangan Mahasiswa

Pandangan mahasiswa merupakan cara mahasiswa dalam memahami, menilai, dan menafsirkan suatu fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Pandangan tersebut terbentuk melalui proses berpikir yang dipengaruhi oleh pengalaman, pengetahuan, serta interaksi sosial yang dimiliki oleh individu. Dalam konteks kehidupan akademik, pandangan mahasiswa sering kali berkaitan dengan bagaimana mereka menilai suatu aktivitas yang terjadi dalam kehidupan perkuliahan. Menurut Baihaqi (2025), pandangan individu terhadap suatu fenomena dapat dipengaruhi oleh pengalaman pribadi yang pernah dialami sebelumnya. Oleh karena itu, pandangan mahasiswa dapat mencerminkan bagaimana mereka memahami fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Pandangan mahasiswa terhadap suatu fenomena tidak muncul secara tiba-tiba, tetapi terbentuk melalui proses interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya. Mahasiswa sebagai individu yang aktif dalam lingkungan akademik memiliki berbagai pengalaman yang dapat mempengaruhi cara mereka memandang suatu peristiwa. Dalam konteks penelitian ini, pandangan mahasiswa berkaitan dengan bagaimana mereka menilai aktivitas bermain game online dalam kehidupan sehari-hari. Fresdina dan Kuntari (2023) menjelaskan bahwa pengalaman individu dalam menggunakan teknologi digital dapat mempengaruhi cara mereka memahami dampak teknologi tersebut dalam kehidupan akademik. Oleh karena itu, pandangan mahasiswa dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana mereka memaknai aktivitas bermain game online dalam kaitannya dengan kegiatan belajar.

Pandangan mahasiswa juga dapat dipengaruhi oleh berbagai informasi yang mereka peroleh dari lingkungan sosial maupun media digital. Informasi yang diterima

oleh individu dapat membentuk cara berpikir serta cara individu dalam menilai suatu fenomena. Kusuma (2023) menjelaskan bahwa penggunaan media digital yang intensif dapat mempengaruhi cara individu memandang suatu aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks permainan digital, mahasiswa yang sering bermain game online dapat memiliki pandangan yang berbeda dibandingkan dengan mahasiswa yang jarang memainkan permainan tersebut. Oleh karena itu, pandangan mahasiswa menjadi aspek penting untuk dikaji dalam memahami fenomena bermain game online di kalangan mahasiswa.

Pengertian pandangan mahasiswa dalam penelitian ini berfungsi sebagai kunci untuk membaca bagaimana mahasiswa memaknai hubungan antara game online dan Proses Penyelesaian Tugas Akhir. Pandangan tidak hanya berupa pendapat spontan, tetapi juga hasil dari pengalaman, pengetahuan, dan penilaian mahasiswa terhadap aktivitas yang mereka lakukan. Baihaqi (2025) menekankan bahwa pengalaman individu berperan dalam membentuk cara individu memahami dan menilai aktivitas digital. Dalam konteks mahasiswa yang bermain game online, pengalaman menangkalah, hubungan pertemanan di game, serta kebiasaan bermain harian akan memengaruhi cara mereka menilai dampaknya pada belajar. Oleh karena itu, pandangan mahasiswa dapat dipahami sebagai konstruksi makna yang dibentuk dari pengalaman nyata dalam kehidupan akademik dan digital. Dengan demikian, pengertian pandangan mahasiswa di penelitian ini bukan konsep abstrak, tetapi alat untuk memahami alasan di balik perilaku mahasiswa terkait game online.

Pandangan mahasiswa juga dapat terlihat dari bagaimana mereka memberi batas antara hiburan dan tanggung jawab akademik. Mahasiswa yang memandang game sebagai hiburan wajar cenderung menekankan aspek kontrol diri dan manajemen waktu agar tidak mengganggu perkuliahan. Sementara mahasiswa yang memandang game sebagai risiko akademik cenderung menekankan potensi kecanduan dan penundaan tugas. Fresdina dan Kuntari (2023) menunjukkan bahwa dampak game bisa berbeda tergantung cara individu mengelola intensitas bermain, sehingga pandangan mahasiswa cenderung dipengaruhi pengalaman personal mereka mengatur waktu. Hal ini membuat pandangan mahasiswa menjadi beragam dan tidak seragam, karena konteks dan

kebiasaan tiap individu berbeda. Dengan demikian, pengertian pandangan mahasiswa pada penelitian ini juga menekankan pluralitas perspektif, bukan satu kesimpulan tunggal.

2.5.2 Faktor yang Mempengaruhi Pandangan Mahasiswa

Pandangan mahasiswa terhadap suatu fenomena dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri individu maupun dari lingkungan sekitarnya. Salah satu faktor yang mempengaruhi pandangan individu adalah pengalaman pribadi yang dimiliki oleh seseorang. Mahasiswa yang memiliki pengalaman bermain game online cenderung memiliki pandangan yang berbeda dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak pernah memainkan permainan tersebut. Baihaqi (2025) menjelaskan bahwa pengalaman individu dalam menggunakan teknologi digital dapat mempengaruhi cara mereka memahami dampak teknologi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pengalaman pribadi menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pandangan mahasiswa terhadap game online.

Selain pengalaman pribadi, lingkungan sosial juga dapat mempengaruhi pandangan mahasiswa terhadap suatu fenomena. Mahasiswa yang berada dalam lingkungan pergaulan yang sering bermain game online kemungkinan besar akan memiliki pandangan yang lebih positif terhadap permainan tersebut. Interaksi sosial yang terjadi dalam lingkungan pergaulan dapat membentuk cara individu dalam memahami suatu aktivitas. Kusuma (2023) menjelaskan bahwa interaksi sosial dalam aktivitas permainan digital dapat membentuk pengalaman sosial yang mempengaruhi cara individu memandang permainan tersebut. Dengan demikian, lingkungan sosial menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pandangan mahasiswa terhadap game online.

Faktor lain yang mempengaruhi pandangan mahasiswa adalah informasi yang diperoleh dari berbagai sumber seperti media digital, internet, maupun pengalaman orang lain. Informasi tersebut dapat membentuk cara individu dalam menilai suatu fenomena yang terjadi di sekitarnya. Fresdina dan Kuntari (2023) menjelaskan bahwa pemahaman individu terhadap suatu fenomena sering kali dipengaruhi oleh informasi yang mereka peroleh dari lingkungan sekitar. Dalam konteks permainan digital,

informasi mengenai dampak game online dapat mempengaruhi pandangan mahasiswa terhadap aktivitas tersebut. Oleh karena itu, sumber informasi menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pandangan mahasiswa mengenai game online dan Proses Penyelesaian Tugas Akhir.

Faktor yang mempengaruhi pandangan mahasiswa dalam penelitian ini dapat ditarik dari kombinasi pengalaman bermain, lingkungan sosial, dan informasi yang diterima mahasiswa tentang game online. Mahasiswa yang bermain game dengan durasi tinggi dan merasakan tantangan kompetitif biasanya membentuk pandangan bahwa game memberi kepuasan dan pencapaian personal. Kusuma (2023) menunjukkan bahwa sistem kompetisi dan tantangan membuat pemain terus terlibat, sehingga pengalaman ini bisa membentuk pandangan positif terhadap game. Di sisi lain, mahasiswa yang pernah mengalami gangguan fokus atau menunda tugas karena bermain bisa membentuk pandangan yang lebih kritis. Pratama (2017) menegaskan bahwa kecanduan game berkaitan dengan penurunan prestasi akademik, sehingga pengalaman mendekati kecanduan dapat memengaruhi pandangan mahasiswa secara signifikan. Dengan demikian, faktor pengalaman menjadi variabel utama dalam membentuk pandangan mahasiswa.

Selain pengalaman, faktor lingkungan pertemanan memiliki pengaruh kuat karena aktivitas bermain game sering berlangsung dalam konteks sosial “mabar”. Ketika mayoritas teman bermain game, mahasiswa cenderung melihat game sebagai aktivitas normal dan bagian dari pergaulan. Kusuma (2023) menekankan aspek interaksi sosial dalam permainan digital yang dapat membentuk pengalaman sosial pemain. Lingkungan ini dapat menguatkan pandangan bahwa bermain game adalah cara menjaga relasi sosial dan kebersamaan, bukan sekadar hiburan individu. Namun lingkungan juga bisa mendorong durasi bermain semakin panjang karena adanya ajakan, tekanan sosial, atau target bermain bersama. Oleh karena itu, faktor lingkungan sosial membentuk pandangan mahasiswa sekaligus mempengaruhi intensitas bermain yang pada akhirnya berpotensi terkait dengan Proses Penyelesaian Tugas Akhir.

2.5.3 Indikator Pandangan Mahasiswa

Pandangan mahasiswa terhadap suatu fenomena dapat dilihat melalui beberapa indikator yang menggambarkan bagaimana mahasiswa memahami dan menilai fenomena tersebut. Salah satu indikator pandangan mahasiswa adalah pemahaman mahasiswa terhadap suatu aktivitas yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks penelitian ini, pemahaman mahasiswa berkaitan dengan bagaimana mereka memahami aktivitas bermain game online dalam kehidupan akademik. Menurut Fresdina dan Kuntari (2023), pemahaman individu terhadap suatu fenomena dapat mempengaruhi cara individu menilai dampak dari fenomena tersebut. Oleh karena itu, pemahaman mahasiswa menjadi salah satu indikator penting dalam melihat pandangan mahasiswa terhadap game online.

Indikator lain dari pandangan mahasiswa adalah penilaian atau sikap mahasiswa terhadap suatu fenomena. Penilaian tersebut dapat berupa pandangan positif maupun negatif terhadap aktivitas tertentu. Mahasiswa yang menganggap game online sebagai hiburan yang wajar kemungkinan memiliki penilaian yang berbeda dengan mahasiswa yang menganggap game online dapat mengganggu kegiatan belajar. Kusuma (2023) menjelaskan bahwa pengalaman individu dalam bermain game online dapat mempengaruhi cara mereka menilai permainan tersebut. Dengan demikian, penilaian mahasiswa terhadap game online menjadi salah satu indikator dalam memahami pandangan mahasiswa terhadap fenomena tersebut.

Selain pemahaman dan penilaian, indikator lain dari pandangan mahasiswa adalah pengalaman yang dimiliki oleh mahasiswa dalam berinteraksi dengan fenomena tersebut. Pengalaman pribadi dapat memberikan pengaruh terhadap cara individu dalam menilai suatu aktivitas. Baihaqi (2025) menjelaskan bahwa individu yang memiliki pengalaman bermain game online biasanya memiliki pandangan yang berbeda dibandingkan dengan individu yang tidak memiliki pengalaman tersebut. Dalam konteks penelitian ini, pengalaman mahasiswa dalam bermain game online dapat mempengaruhi cara mereka memandang hubungan antara permainan tersebut dengan Proses Penyelesaian Tugas Akhir. Oleh karena itu, pengalaman mahasiswa

menjadi indikator penting dalam memahami pandangan mahasiswa mengenai fenomena bermain game online.

Indikator pandangan mahasiswa dalam penelitian ini dapat diperluas pada cara mahasiswa menjelaskan alasan, manfaat, dan risiko dari aktivitas bermain game online. Ketika mahasiswa mampu menyebutkan manfaat seperti relaksasi, hiburan, atau kebersamaan, maka indikator tersebut menunjukkan pandangan yang cenderung positif. Sebaliknya, ketika mahasiswa menekankan risiko seperti lupa waktu, menunda tugas, atau sulit fokus, indikator tersebut menunjukkan pandangan yang lebih kritis. Fresdina dan Kuntari (2023) menyatakan bahwa dampak game dapat positif atau negatif tergantung pengelolaan individu, sehingga indikator pandangan mahasiswa dapat terlihat dari keseimbangan argumen yang mereka sampaikan. Mahasiswa yang menyebutkan kedua sisi biasanya memiliki pandangan yang lebih reflektif terhadap fenomena bermain game online. Dengan demikian, indikator pandangan mahasiswa bukan hanya “setuju/tidak setuju”, tetapi kualitas alasan yang mereka gunakan untuk menilai game online.

Indikator lain yang relevan adalah sejauh mana mahasiswa mengaitkan aktivitas bermain game dengan Proses Penyelesaian Tugas Akhir secara langsung atau tidak langsung. Jika mahasiswa mampu menjelaskan hubungan melalui manajemen waktu, konsentrasi, dan prioritas akademik, maka pandangan tersebut menunjukkan pemahaman yang lebih matang. Pratama (2017) menekankan kaitan kecanduan game dengan prestasi, sehingga indikator pandangan dapat terlihat saat mahasiswa menilai batas “wajar” dan “berlebihan” dalam bermain. Selain itu, mahasiswa yang menyebutkan strategi mengontrol waktu bermain menunjukkan indikator pandangan yang bersifat solutif. Mahasiswa juga dapat menunjukkan indikator melalui sikap mereka terhadap aturan pribadi, misalnya bermain setelah tugas selesai atau membatasi jam bermain. Dengan demikian, indikator pandangan mahasiswa meliputi pemahaman, penilaian, serta kemampuan mengaitkan game online dengan aspek akademik secara logis.

2.5.4 Karakteristik Pandangan Mahasiswa

Pandangan mahasiswa memiliki beberapa karakteristik yang dapat digunakan untuk memahami bagaimana mahasiswa menilai suatu fenomena. Salah satu karakteristik pandangan mahasiswa adalah bersifat subjektif karena dipengaruhi oleh pengalaman dan pemahaman masing-masing individu. Mahasiswa yang memiliki pengalaman berbeda terhadap suatu fenomena biasanya akan memiliki pandangan yang berbeda pula. Baihaqi (2025) menjelaskan bahwa pengalaman individu dapat mempengaruhi cara individu dalam memahami dan menilai suatu aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pandangan mahasiswa terhadap game online dapat berbeda antara satu mahasiswa dengan mahasiswa lainnya.

Karakteristik lain dari pandangan mahasiswa adalah bersifat dinamis atau dapat berubah seiring dengan bertambahnya pengalaman dan informasi yang dimiliki oleh individu. Pandangan seseorang terhadap suatu fenomena tidak bersifat tetap karena dapat berubah seiring dengan perkembangan pengetahuan yang dimiliki. Fresdina dan Kuntari (2023) menjelaskan bahwa pemahaman individu terhadap suatu fenomena dapat berubah ketika individu memperoleh pengalaman atau informasi baru. Dalam konteks penelitian ini, pandangan mahasiswa mengenai game online dapat berubah seiring dengan pengalaman mereka dalam menggunakan permainan digital tersebut. Oleh karena itu, pandangan mahasiswa bersifat dinamis dan dapat berkembang seiring waktu.

Karakteristik berikutnya adalah pandangan mahasiswa dipengaruhi oleh lingkungan sosial di mana mahasiswa tersebut berada. Lingkungan pergaulan mahasiswa dapat membentuk cara berpikir serta cara mahasiswa dalam menilai suatu fenomena. Kusuma (2023) menjelaskan bahwa interaksi sosial dalam lingkungan digital maupun lingkungan pergaulan dapat mempengaruhi cara individu memandang suatu aktivitas. Dalam konteks permainan digital, mahasiswa yang berada dalam lingkungan yang sering bermain game online cenderung memiliki pandangan yang lebih positif terhadap permainan tersebut. Dengan demikian, lingkungan sosial menjadi salah satu faktor yang membentuk karakteristik pandangan mahasiswa terhadap aktivitas bermain game online.

Karakteristik pandangan mahasiswa yang subjektif dapat terlihat dari perbedaan pengalaman masing-masing mahasiswa dalam bermain game online. Mahasiswa dengan pengalaman bermain kompetitif biasanya menilai game sebagai ruang pencapaian dan pengakuan sosial, sedangkan mahasiswa yang bermain santai menilai game sekadar hiburan. Baihaqi (2025) menekankan peran pengalaman dalam membentuk cara individu menilai aktivitas digital, sehingga subjektivitas menjadi karakteristik utama pandangan mahasiswa. Dalam penelitian ini, subjektivitas penting karena menunjukkan bahwa tidak semua mahasiswa mengalami dampak yang sama terhadap Proses Penyelesaian Tugas Akhir. Oleh karena itu, analisis penelitian tidak dapat memaksakan satu kesimpulan untuk semua mahasiswa, melainkan harus mengikuti konteks pengalaman Subjek Penelitian. Dengan demikian, karakteristik subjektif membuat pandangan mahasiswa bersifat beragam dan dipengaruhi latar pengalaman bermain.

Karakteristik pandangan mahasiswa yang dinamis juga relevan karena pandangan dapat berubah seiring perubahan intensitas bermain dan prioritas akademik. Fredina dan Kuntari (2023) menunjukkan bahwa dampak game dapat berubah tergantung situasi dan cara pengelolaan individu, sehingga pandangan mahasiswa pun dapat berubah sesuai pengalaman baru. Misalnya, mahasiswa yang dulu bermain intens bisa menjadi lebih kritis ketika menyadari dampak pada waktu belajar, atau sebaliknya mahasiswa yang awalnya menolak game bisa melihat manfaat relaksasi setelah mencoba bermain wajar. Dinamika ini menunjukkan bahwa pandangan mahasiswa bukan sesuatu yang statis, melainkan berkembang mengikuti pengalaman dan informasi yang mereka terima. Kusuma (2023) juga menekankan aspek sosial digital yang berubah-ubah, sehingga lingkungan pertemanan dapat mempengaruhi perubahan pandangan mahasiswa. Dengan demikian, karakteristik dinamis memperkuat alasan mengapa penelitian kualitatif cocok untuk memahami pandangan mahasiswa secara mendalam.

2.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai aktivitas bermain game online dan hubungannya dengan prestasi akademik telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya dengan berbagai pendekatan

penelitian. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2017) meneliti tentang hubungan kecanduan bermain game online pada smartphone terhadap prestasi akademik mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan cross sectional dan melibatkan 91 responden mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kecanduan bermain game online dengan prestasi akademik mahasiswa. Artinya, semakin tinggi tingkat kecanduan bermain game online maka prestasi akademik mahasiswa cenderung mengalami penurunan.

Penelitian lain dilakukan oleh Sutikno dan Widhoyoko (2020) yang meneliti tentang pengaruh game online PUBG terhadap indeks prestasi mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif untuk melihat hubungan antara aktivitas bermain game online dengan indeks prestasi mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain game online memiliki pengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa. Hal ini disebabkan oleh berkurangnya waktu belajar mahasiswa yang lebih banyak digunakan untuk bermain game online. Dengan demikian, penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game online yang berlebihan dapat mempengaruhi pencapaian akademik mahasiswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Fresdina dan Kuntari (2023) meneliti tentang dampak penggunaan game online terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Sosiologi angkatan 2020. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami bagaimana aktivitas bermain game online mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap hasil belajar mahasiswa. Dampak negatif muncul ketika mahasiswa terlalu sering bermain game sehingga waktu belajar menjadi berkurang. Namun apabila dimainkan secara wajar, game online juga dapat menjadi sarana hiburan yang membantu mahasiswa mengurangi stres setelah menjalani aktivitas akademik.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Baihaqi (2025) yang meneliti tentang kecanduan bermain game online pada mahasiswa. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami perilaku mahasiswa yang mengalami kecanduan game online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang mengalami kecanduan game online cenderung

menghabiskan waktu bermain yang cukup lama setiap harinya. Kondisi tersebut menyebabkan mahasiswa mengalami gangguan dalam konsentrasi belajar serta sering menunda pekerjaan akademik. Dengan demikian, kecanduan game online dapat mempengaruhi aktivitas akademik serta kehidupan sosial mahasiswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Kusuma (2023) meneliti tentang hubungan antara game online dengan prestasi akademik mahasiswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain game online memiliki keterkaitan dengan prestasi akademik mahasiswa. Game online yang dimainkan secara berlebihan dapat menyebabkan mahasiswa mengabaikan aktivitas belajar. Namun demikian, penggunaan game online yang masih dalam batas wajar tidak selalu memberikan dampak negatif terhadap prestasi akademik mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini menunjukkan bahwa dampak game online terhadap Proses Penyelesaian Tugas Akhir dapat berbeda-beda pada setiap individu.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa game online memiliki hubungan dengan aktivitas akademik mahasiswa. Sebagian penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap prestasi akademik mahasiswa. Namun demikian, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa dampak game online tidak selalu bersifat negatif apabila dimainkan secara wajar. Penelitian sebelumnya sebagian besar meneliti hubungan antara game online dan prestasi akademik dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba melihat fenomena tersebut dari sudut pandang yang berbeda, yaitu dengan menggali pandangan mahasiswa mengenai keterkaitan bermain game online dengan Proses Penyelesaian Tugas Akhir. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena tersebut.

Penelitian terdahulu yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa isu game online dan Proses Penyelesaian Tugas Akhir sering dibahas melalui sudut pandang “dampak” atau “hubungan” secara kuantitatif. Temuan Pratama (2017) dan Sutikno & Widhoyoko (2020) menempatkan intensitas atau kecanduan bermain game sebagai faktor yang dapat menurunkan prestasi akademik. Namun penelitian seperti Fresdina dan Kuntari (2023) menunjukkan bahwa dampak game online tidak selalu negatif, karena dapat menjadi sarana relaksasi apabila dimainkan secara wajar. Perbedaan hasil penelitian terdahulu ini

menunjukkan bahwa fenomena game online bersifat kompleks dan dipengaruhi konteks individu. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil posisi berbeda dengan menekankan “pandangan mahasiswa” untuk memahami bagaimana mahasiswa sendiri menilai keterkaitan tersebut. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat kajian terdahulu dengan memasukkan perspektif subjektif mahasiswa, bukan hanya korelasi angka.

Kelebihan fokus pada pandangan mahasiswa adalah penelitian dapat menangkap alasan, pertimbangan, dan strategi mahasiswa dalam mengelola game online dan belajar. Berbeda dari penelitian yang hanya menyimpulkan hubungan negatif, penelitian berbasis pandangan mampu menjelaskan “mengapa” dan “dalam kondisi apa” game mempengaruhi prestasi. Temuan yang menekankan variasi pengalaman juga sejalan dengan gagasan Kusuma (2023) bahwa motivasi dan keterlibatan bermain dapat berbeda-beda antar individu. Selain itu, rujukan Ismail (2016) relevan karena menunjukkan konteks mahasiswa di Kota Malang, sehingga mendekatkan fenomena penelitian ini dengan realitas Subjek Penelitian. Dengan menempatkan mahasiswa sebagai subjek yang menilai fenomena, penelitian ini dapat memperlihatkan bahwa dampak game tidak tunggal dan bergantung pada intensitas serta kontrol diri. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi celah (gap) dengan mengungkap konstruksi pandangan mahasiswa mengenai keterkaitan game online dan Proses Penyelesaian Tugas Akhir.

2.7. Kerangka Pemikiran

Perkembangan teknologi digital telah memberikan berbagai kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses berbagai bentuk hiburan, salah satunya adalah permainan game online. Game online merupakan permainan digital yang dapat dimainkan melalui jaringan internet dan memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain secara daring. Permainan ini banyak diminati oleh kalangan generasi muda, termasuk mahasiswa yang aktif menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas bermain game online sering dimanfaatkan oleh mahasiswa sebagai sarana hiburan untuk mengurangi kejenuhan setelah menjalani aktivitas perkuliahan. Namun demikian, aktivitas bermain game online yang berlebihan dapat mempengaruhi aktivitas proses penyelesaian skripsi dan Proses Penyelesaian Tugas Akhir mahasiswa.

Mahasiswa sebagai individu yang sedang menjalani proses pendidikan tinggi memiliki tanggung jawab utama untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Proses Penyelesaian Tugas Akhir menjadi salah satu indikator penting yang digunakan untuk menilai keberhasilan mahasiswa dalam menjalani proses pendidikan di perguruan tinggi. Proses Penyelesaian Tugas Akhir mahasiswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi Proses Penyelesaian Tugas Akhir adalah kebiasaan mahasiswa dalam memanfaatkan waktu luang. Aktivitas bermain game online yang dilakukan secara berlebihan dapat menyebabkan berkurangnya waktu belajar mahasiswa. Oleh karena itu, aktivitas bermain game online dapat memiliki keterkaitan dengan Proses Penyelesaian Tugas Akhir mahasiswa.

Dalam konteks penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana pandangan mahasiswa mengenai keterkaitan antara aktivitas bermain game online dengan Proses Penyelesaian Tugas Akhir. Pandangan mahasiswa menjadi penting untuk dipahami karena mahasiswa merupakan pihak yang secara langsung mengalami fenomena penggunaan game online dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pandangan mahasiswa, peneliti dapat mengetahui bagaimana mahasiswa menilai dampak aktivitas bermain game online terhadap kegiatan belajar mereka. Penelitian ini berfokus pada bagaimana mahasiswa memahami hubungan antara aktivitas bermain game online dan Proses Penyelesaian Tugas Akhir. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pandangan mahasiswa terhadap fenomena bermain game online dalam kaitannya dengan Proses Penyelesaian Tugas Akhir.

Kerangka pemikiran penelitian ini menempatkan aktivitas bermain game online sebagai fenomena yang memiliki intensitas, motivasi, dan keterlibatan emosional yang berbeda pada tiap mahasiswa. Indikator bermain game online seperti durasi, frekuensi, motivasi, dan kontrol diri dipahami sebagai aspek yang mempengaruhi bagaimana mahasiswa menjalani rutinitas akademiknya. Proses Penyelesaian Tugas Akhir dipahami sebagai capaian akademik yang bersifat kumulatif dan kontekstual, sehingga dapat dipengaruhi kebiasaan harian mahasiswa. Ketika intensitas bermain meningkat dan kontrol diri menurun, waktu belajar berkurang serta potensi menunda tugas meningkat, sebagaimana dibahas dalam Pratama (2017). Namun ketika intensitas bermain terkendali, game dapat berfungsi sebagai relaksasi sehingga tidak selalu mengganggu aktivitas belajar, sebagaimana dijelaskan oleh Fresdina dan

Kuntari (2023). Dengan demikian, kerangka pemikiran menghubungkan game online dan Proses Penyelesaian Tugas Akhir melalui peran manajemen waktu serta kontrol diri mahasiswa.

Pandangan mahasiswa menjadi posisi pusat dalam kerangka pemikiran karena penelitian ini tidak hanya mencari “dampak”, tetapi bagaimana mahasiswa menilai hubungan tersebut. Pandangan mahasiswa dipengaruhi oleh pengalaman bermain, lingkungan pertemanan, serta informasi yang mereka peroleh, sebagaimana dijelaskan pada kajian pandangan mahasiswa. Dalam kerangka ini, pengalaman mahasiswa bermain game membentuk penilaian apakah game membantu relaksasi atau justru mengganggu belajar, dan penilaian tersebut memengaruhi cara mereka mengatur aktivitas. Ismail (2016) memperkuat konteks bahwa fenomena game online pada mahasiswa dapat terkait dengan prestasi akademik, sehingga penelitian ini perlu membaca realitas mahasiswa secara dekat melalui pengalaman mereka. Oleh karena itu, hasil penelitian diharapkan dapat menjelaskan bentuk keterkaitan tersebut berdasarkan pandangan mahasiswa, bukan sekadar asumsi umum.