

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian**

#### **1.1.1 Universitas Telkom**

##### **1.1.1.1 Sejarah Universitas Telkom**

Berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Tinggi Kemendikbud Nomor 309/E/0/2013, Telkom University didirikan pada tanggal 14 Agustus 2013. Universitas Telkom adalah universitas swasta dibawah Yayasan Pendidikan Telkom. Universitas Telkom merupakan penggabungan dari empat Perguruan Tinggi Swasta, yakni Institut Teknologi Telkom (ITT), Politeknik Telkom, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Indonesia Telkom (STISI Telkom), dan Institut Manajemen Telkom (IM Telkom).

Setelah bergabungnya keempat kampus swasta menjadi satu kesatuan, Universitas Telkom kini memiliki 7 fakultas dan 28 program studi, yaitu:

1. Fakultas Ilmu Terapan, dengan 8 prodi, yaitu:
  - a. D3 Komputerisasi Akuntansi,
  - b. D3 Manajemen Informatika,
  - c. D3 Manajemen Pemasaran,
  - d. D3 Teknik Informatika
  - e. D3 Teknik Komputer,
  - f. D3 Teknik Telekomunikasi,
  - g. D3 Perhotelan,
  - h. S2 Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia.
2. Fakultas Industri Kreatif, dengan 6 prodi, yaitu:
  - a. S1 Desain Komunikasi Visual,
  - b. S1 Desain Komunikasi Visual (Internasional),
  - c. S1 Desain Produk,

- d. S1 Desain Interior,
  - e. S1 Kriya Tekstil dan Mode,
  - f. S1 Creative Arts.
3. Fakultas Komunikasi Bisnis, dengan 2 prodi, yaitu:
- a. S1 Ilmu Komunikasi,
  - b. S1 Ilmu Komunikasi (Internasional),
  - c. S1 Administrasi Bisnis,
  - d. S1 Administrasi Bisnis(Internasional),
  - e. S1 Digital Public Relation.
4. Fakultas Ekonomi Bisnis, dengan 4 prodi, yaitu:
- a. S2 Manajemen,
  - b. S1 Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika,
  - c. S1 International ICT Business,
  - d. S1 Akuntansi.
5. Fakultas Teknik Informatika, dengan 5 prodi, yaitu:
- a. S2 Teknik Informatika,
  - b. S1 Teknik Informatika,
  - c. S1 Teknik Informatika (Internasional),
  - d. S1 Ilmu Komputasi.
  - e. S1 Teknologi Informasi.
6. Fakultas Rekayasa Industri, dengan 6 prodi, yaitu:
- a. S2 Teknik Industri,
  - b. S1 Teknik Industri,
  - c. S1 Teknik Industri (Internasional),
  - d. S1 Sistem Informasi,
  - e. S1 Sistem Informasi (Internasional),
  - f. S1 Teknik Logistik
7. Fakultas Teknik Elektro, dengan 7 prodi, yaitu:
- a. S2 Teknik Elektro,

- b. S1 Teknik Elektro,
- c. S1 Teknik Elektro (Internasional),
- d. S1 Teknik Telekomunikasi,
- e. S1 Teknik Telekomunikasi (Internasional),
- f. S1 Teknik Fisika,
- g. S1 Sistem Komputer.

Menurut data yang didapatkan dari Bagian Administrasi Akademik (BAA) Universitas Telkom (2019), jumlah mahasiswa aktif pada tahun ajaran 2019/2020 adalah sebanyak 28.190 mahasiswa, dengan rincian yang bisa dilihat pada Tabel 1.1 dibawah ini.

Tabel 1.1. Jumlah Mahasiswa Aktif Universitas Telkom Tahun Ajaran 2019/2020

| Angkatan | Jumlah Mahasiswa Aktif |
|----------|------------------------|
| 2019     | 6.842                  |
| 2018     | 6.946                  |
| 2017     | 6.395                  |
| 2016     | 5.901                  |
| 2015     | 1.627                  |
| 2014     | 479                    |

*Sumber:* Badan Administrasi Akademik (BAA) Universitas Telkom (2019).

#### 1.1.1.2 Logo Universitas Telkom

Logo Universitas Telkom yang berlaku pada saat ini dapat dilihat pada Gambar 1.1 dibawah ini,



Gambar 1.1 Logo Universitas Telkom

*Sumber:* studentstelkomuniversity.com

1. Bentuk dasar Logo Tel-U berupa perisai melambangkan institusi yang kokoh dan memiliki daya juang yang tinggi, dengan inisial huruf T dari “Telkom” menandakan ciri/identitas dan kebanggaan untuk bersama mengembangkan diri.
2. Dasar perisai berupa huruf U dari “University” sebagai landasan konsep komunitas pendidikan dan riset tingkat tinggi.
3. Bentuk utama pada puncak perisai berupa “buku terbuka” melambangkan inovasi dan pedoman keilmuan baru dalam globalisasi dunia.

#### **1.1.1.3 Visi dan Misi Universitas Telkom**

##### **a) Visi Universitas Telkom**

Visi Universitas Telkom adalah menjadi perguruan tinggi berkelas dunia yang berperan aktif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan seni berbasis teknologi informasi.

##### **b) Misi Universitas Telkom**

Misi Universitas Telkom yaitu:

1. Menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan berstandar internasional;
2. Mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, manajemen, dan seni yang diakui secara internasional;
3. Memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, manajemen, dan seni, untuk kesejahteraan dan kemajuan peradaban bangsa (<http://ppm.telkomuniversity.ac.id>).

#### **1.1.2 Mahasiswa Pecandu *Video Game***

Menurut Paramita (2010), rata-rata rentan usia mahasiswa adalah 18-24 tahun. Menurut Kemendikbud (2016), mahasiswa adalah orang yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Menurut World Health Organization (2019), pecandu *video game* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Mengalami gangguan kontrol atas *video game*;
2. Lebih memprioritaskan bermain *video game* dibandingkan dengan kegiatan lainnya yang lebih penting;
3. Meskipun merasakan dampak negatif, intensitas bermain *video game* terus meningkat;
4. Gangguan perilaku berpola yang bermakna pada fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, dan area penting lainnya.

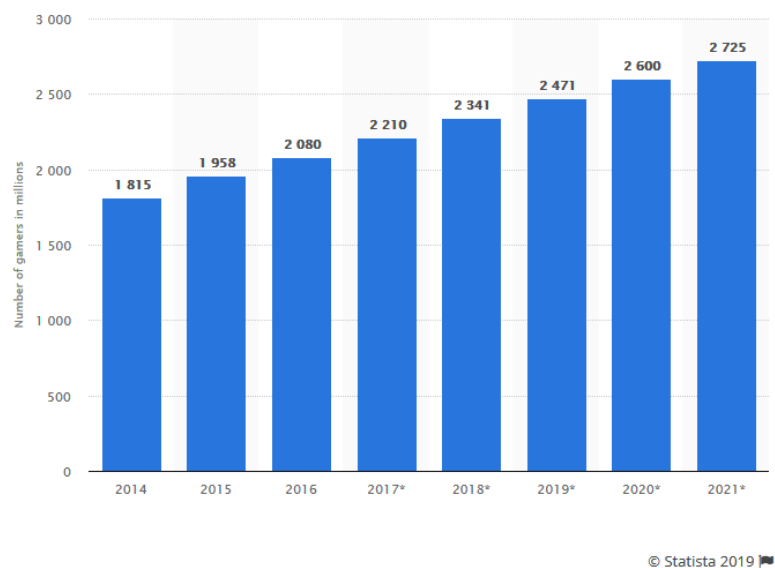
## 1.2 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi ke arah digital terjadi sangat cepat. Perkembangan ini menuntun manusia untuk memasuki era baru, yakni era digital. Pada era digital ini, secara umum, manusia mengalami perubahan perilaku dan budaya dimana manusia tidak bisa lagi dilepaskan dari perangkat elektronik. Salah satunya adalah perilaku masyarakat untuk menikmati hiburan.

*Video game* merupakan salah satu media hiburan yang digemari banyak orang pada era digital ini. Terdapat beberapa pendapat ahli tentang definisi dari *video game*. Menurut Esposito (2005:1), "*Video game is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story*". Jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, *video game* adalah permainan yang dimainkan dengan perlengkapan *audiovisual* yang didasarkan pada sebuah cerita. Ada pun menurut Tavinor (2008: 13), "*video game* adalah permainan yang melibatkan layar atau monitor visual".

*Video game* mengalami perkembangan pesat dalam 10 tahun terakhir. Hal ini bisa dilihat dari sangat beragamnya *platform* yang bisa digunakan untuk bermain *video game*, seperti PC (*Personal Computer*), *Mobile*, VR (*Virtual Reality*), *Home Console*, dan *Arcade*. Genre dari *video game* pun sangat beragam, setidaknya ada *First Person Shooter* (FPS), *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), *Role Playing Game* (RPG), *Real-Time Strategy* (RTS), dan *Simulation Game* (Caesar, 2015).

Pemain *video game*, atau yang biasa disebut “*Gamers*” terus meningkat di setiap tahunnya. Berdasarkan data yang diperoleh dari Statista (2019) yang dapat dilihat pada Gambar 1.2, terdapat lebih dari 2,4 Miliar *gamers* di seluruh dunia saat ini. Meningkat dari angka 2,08 Miliar pada tahun 2016, 2,2 Miliar pada tahun 2017, dan 2,3 Miliar pada tahun 2018. Jumlah *gamers* ini diperkirakan akan terus meningkat hingga angka 2,7 Miliar pada tahun 2021.



Gambar 1.2 Grafik Pertumbuhan Gamers di Seluruh Dunia

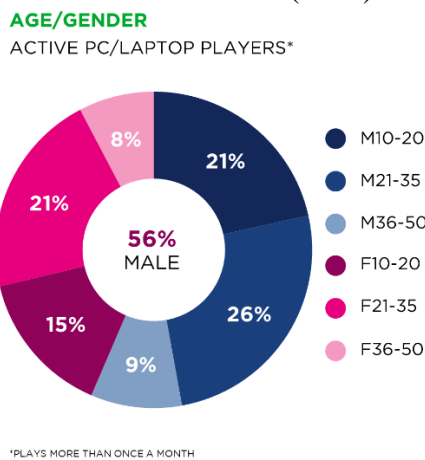
*Sumber:* Statista (2019).

Dari hasil penelitian yang dilakukan Newzoo (2017) yang dapat dilihat pada Gambar 1.3 dan Gambar 1.4, memperlihatkan bahwa jumlah pemain video game di negara dengan penduduk paling banyak di Asia Tenggara. *Gamers* Indonesia pada tahun 2017 berada di peringkat nomor 16 dunia dengan jumlah 43,7 juta dan total pendapatan sebesar 879,7 juta US Dollar. Sebanyak 56% atau 24,4 Juta pemain *video game* berjenis kelamin laki-laki. Pemain *video game* ini didominasi oleh jenis kelamin laki-laki dengan usia 21- 35 tahun sebanyak 26% atau sebanyak 11,3 juta jiwa. Begitu pula dengan jenis kelamin perempuan, pemain *video game* paling banyak berada di usia 21-35 tahun dengan jumlah 21% atau 9,1 juta jiwa.



Gambar 1.3 Jumlah Pemain Video Game di Indonesia pada tahun 2017

Sumber: Newzoo (2017).



Gambar 1.4 Jumlah Pemain *Video Game* di Indonesia pada Tahun 2017 Berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia

Sumber: Newzoo (2017).

Selain sebagai media hiburan, bermain *video game* juga memberikan banyak manfaat untuk para pemain. Menurut Granic et al. (2014) bermain *video game* dapat meningkatkan berbagai keterampilan kognitif, menumbuhkan gaya motivasi yang gigih dan optimis, memberikan emosi yang positif, dan meningkatkan kemampuan mengorganisir grup.

Berbagai penelitian lainnya mengungkapkan bahwa bermain *video game* juga bisa meningkatkan kemampuan untuk mempelajari hal baru (Green & Bavelier, 2012), meningkatkan kemampuan memecahkan masalah (Adachi & Willoughby, 2013), meningkatkan kreativitas (Jackson et al., 2012), meningkatkan kemampuan bekerja

sama (Ewoldsen et al., 2012), dan menghilangkan stres (Russoniello et al., 2009; Colwell, 2007; dan Stanhope et al., 2016).

Stres adalah kondisi dimana seseorang merasakan ketegangan dan tekanan mental (Shahsavarani, 2015). Saat seseorang mengalami stres, ia akan melakukan *coping* untuk menghilangkan perasaan stres yang dialami. *Coping* adalah respon pikiran atau tingkah laku terhadap situasi stres, dengan menggunakan sumber yang ada pada individu atau lingkungan sekitarnya yang dilakukan secara sadar untuk mengurangi masalah yang timbul secara *internal* maupun *external* (Maryam, 2017). Saat seseorang yang memiliki *emotional focused coping* yang rendah, ia memiliki potensi kecanduan karena ia tidak dapat menyelesaikan masalah atau stres dan cenderung mengalihkan permasalahan yang sedang dihadapi, salah satu pengalihan masalah yang dihadapi adalah dengan bermain *video game* (Pranitika et al., 2014).

Di kalangan mahasiswa, stres menjadi hal yang sering terjadi. Hal ini terjadi akibat banyaknya perubahan atau transisi dari Sekolah Menengah Atas (SMA) ke Universitas. Menurut Santrock (dalam Rahmayani et al., 2018), perubahan yang terjadi adalah gaya belajar, tugas-tugas, target pencapaian, dan masalah lainnya. Faktor personal seperti kondisi keuangan, adaptasi dengan lingkungan baru, dan jauh dari orang tua dapat memperberat proses transisi tersebut. Hal ini dibuktikan oleh penelitian-penelitian terdahulu tentang stres pada mahasiswa perguruan tinggi.

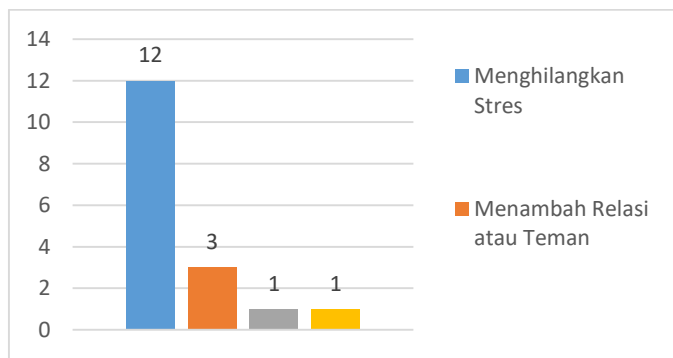
Menurut Jia dan Loo (2018), prevalensi stres pada mahasiswa Universitas Putra Malaysia (UPM) sebesar 37,7%. Menurut Ossai et al. (2019) prevalensi stres pada mahasiswa Ebonyi State University Abaliki Nigeria sebesar 51,9%. Sani, et al. (2012) melaporkan prevalensi stress berada di angka 71,9% pada mahasiswa Jizan University Saudi Arabia. Sedangkan, menurut Loubir et al., (2014) prevalensi stres pada mahasiswa di Casablanca Medical School Maroko, berada di angka 52,7%.

Serupa dengan hasil prevalensi stres internasional, di Indonesia pun prevalensi stres pada mahasiswa bisa dianggap tinggi. Menurut Isnayanti dan Harahap (2018),



prevalensi stres pada mahasiswa kedokteran di Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara berada di angka 47%. Menurut Rahmayani et al. (2019), mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Andalas Padang, 48,4% mahasiswa memiliki stres di tingkat sedang. Zamroni (2015) melaporkan prevalensi stres mahasiswa di universitas Islam Negeri (UIN) Malang, mencapai 16,2% berkategori tinggi, 70,5% ber kategori sedang, dan 13,3% berkategori rendah. Sedangkan Farhana (2019) menyebutkan rata-rata tingkat stres di Universitas Telkom berada di angka 69% dengan kategori tinggi.

Indahtiningrum (2013), melakukan survei yang bertujuan untuk mengetahui manfaat yang didapatkan saat mahasiswa bermain *video game*. Hasilnya, 12 mahasiswa merasakan hilangnya stres atau masalah-masalah untuk sementara waktu, tiga mahasiswa merasakan bertambahnya relasi atau teman mereka, dan sisanya merasa meningkatkan adrenalin dalam diri dan menambah pengalaman dari bermain *video game*. Hasil dari survei awal Indahtiningrum (2013) dapat dilihat pada Gambar 1.5 dibawah ini



Gambar 1.5 Grafik Manfaat yang Dirasakan Saat Bermain Video Game

Sumber: Indahtiningrum (2013).

Survei yang dilakukan oleh Indahtiningrum (2013) menyatakan bahwa beberapa mahasiswa sedang atau pernah mengalami stres. Untuk mengatasi stres, mahasiswa tersebut memilih bermain *video game* sebagai salah satu aktivitas *coping*. Hilangnya stres seseorang setelah bermain *video game*, membuat seseorang menjadi gemar bermain *video game* karena merasa salah satu masalah yang ia miliki teratasi.

Seseorang tersebut akan cenderung meningkatkan intensitas bermain *video game*, yang bila tidak terkontrol dengan baik akan mengakibatkan seseorang tersebut menjadi kecanduan *video game*.

Dalam dunia kesehatan dan medis, kecanduan *video game* telah dikategorikan sebagai gangguan kesehatan jiwa dan dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases 11<sup>th</sup> Revision* dengan sebutan “*Gaming Disorder*” (World Health Organization, 2019).

Telah dilaporkan bahwa terdapat 1%-10% atau sekitar 2 Juta – 200 Juta “gamers” di seluruh dunia yang mengalami kecanduan *video game* secara kompulsif (The Recovery Village, 2019). Menurut Wang et al. (2014), terdapat 15,6% remaja yang terindikasi kecanduan *video game* di Hong Kong. Menurut Kim et al. (2015), sebanyak 13,8% teridentifikasi sebagai “*Internet Gaming Disorder*”. Wittek et al. (2016) melaporkan adanya 1,4% “*addicted gamers*”, 7,3% “*problem gamers*”, dan 3,9% “*engaged gamers*” di University of Bergen, Norwegia. Kondisi di Indonesia hampir sama, seperti dilaporkan oleh Mulyani (2018), bahwa terdapat 3,7% mahasiswa pecandu *video game* sangat berat, dan 25,93% pecandu *video game* berat di Yogyakarta. Lebih jauh, dilansir dari okezone.com (2019), terdapat 14% remaja yang kecanduan *video game* dan internet di Jakarta.

Kecanduan *video game* memiliki dampak yang sangat buruk bagi pemainnya. Zamani et al. (2009) melakukan penelitian tentang kecanduan *Computer Games* di kota Isfahan, Iran. Hasil dari penelitian tersebut adalah kecanduan *Computer Games* menyebabkan kegelisahan, gangguan tidur, depresi, dan gangguan fisik. Saqib et al. (2017) juga melakukan penelitian di kota Buraydah, Arab Saudi. Penelitian ini mengungkapkan bahwa kecanduan *video game* akan memberikan tekanan psikologis pada pecandu *video game*. Pada pelajar atau mahasiswa di Indonesia, kecanduan *video game* dapat mempengaruhi perilaku prokastinasi akademik (Kurniawan, 2017) dan prestasi akademik (Eskasasnanda, 2017).

Prestasi akademik atau bisa juga disebut prestasi belajar adalah suatu nilai yang didapatkan seseorang dalam proses belajar mengajar. Menurut Dwipurwani et al. (2012), indeks prestasi kumulatif (IPK) dapat digunakan untuk mengukur prestasi akademik pada mahasiswa. Pada umumnya, rentang IPK mahasiswa adalah dari nilai 0,00–4,00. Universitas Telkom (2018), membagi nilai IPK ke dalam tujuh kategori, yaitu: nilai 0,0 masuk pada kategori “sangat kurang”; 0,01-1,00 masuk dalam kategori “kurang”; 1,01-2,00 masuk dalam kategori “cukup”; 2,01-2,50 masuk dalam kategori “cukup baik”; 2,51-3,00 masuk dalam kategori “baik”; 3,01-3,50 masuk dalam kategori “baik sekali”; dan 3,51-4,00 masuk dalam kategori “istimewa”. Terdapat peraturan di Universitas Telkom (2018) yang menyatakan syarat melanjutkan studi adalah memiliki IP minimal 2,00 pada tingkat sebelumnya.

Tabel 1.2 Prevalensi Prestasi Akademik (IPK) Mahasiswa Aktif Universitas Telkom

| No | Nilai IPK | Prevalensi Mahasiswa |
|----|-----------|----------------------|
| 1  | 0,00      | 0%                   |
| 2  | 0,01-1,00 | 1,08%                |
| 3  | 1,01-2,00 | 2,77%                |
| 4  | 2,01-2,50 | 8,17%                |
| 5  | 2,51-3,00 | 22,72%               |
| 6  | 3,01-3,50 | 34,99%               |
| 7  | 3,51-4,00 | 30,26%               |

*Sumber:* Badan Administrasi Akademik (BAA) Universitas Telkom (2019).

Dari data yang didapatkan dari Badan Administrasi Akademik Universitas Telkom (2019), dapat dilihat tidak terdapat mahasiswa yang berada pada kategori sangat kurang; 1,08% mahasiswa berada pada kategori kurang; 2,77% mahasiswa berada pada kategori cukup; 8,17% mahasiswa berada pada kategori cukup baik; 22,72% mahasiswa berada pada kategori baik; 34,99% mahasiswa berada pada kategori sangat baik; dan 30,26% mahasiswa berada pada kategori istimewa. Dapat disimpulkan bahwa terdapat sekurang-kurangnya 1100 atau sekitar 3,8% mahasiswa yang dianggap tidak berhak untuk melanjutkan studi ke tingkat selanjutnya karena memiliki nilai IPK dibawah 2,00. Namun, prestasi akademik ini bisa dianggap baik

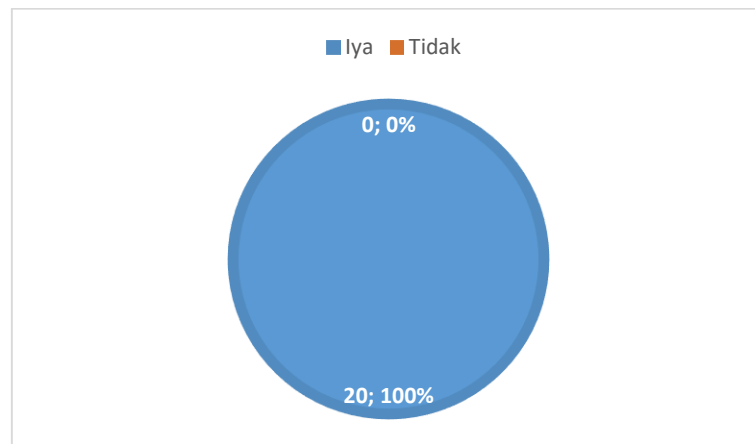
karena didominasi oleh nilai IPK pada rentang 3,01-4,00 (Zillullah dan Ayuningtias, 2019).

Untuk bisa bertahan di dunia pendidikan yang kompetitif, mahasiswa dituntut untuk terus meningkatkan prestasi akademiknya dan menjaganya agar tidak terjadi penurunan. Meningkatkan tingkat kehadiran, mengerjakan tugas yang telah diberikan, memperhatikan dosen saat kegiatan belajar mengajar dipercaya dapat meningkatkan prestasi akademik mahasiswa. Selain hal tersebut, stres juga bisa menjadi pengaruh menurunnya prestasi akademik seorang mahasiswa. Hal ini dijelaskan oleh hasil penelitian Barseli et al. (2018), Elias et al. (2011), Oketch-Oboth (2018), dan Sohail (2013) yang menyatakan adanya hubungan negatif antara stres dan prestasi akademik. Artinya semakin tinggi tingkat stres seseorang, maka prestasi akademik yang didapatkan semakin menurun.

Saat peneliti melakukan observasi di daerah sekitar Universitas Telkom, salah satunya di sebuah *game center*, peneliti melihat pemain *video game* di *game center* tersebut didominasi oleh pelajar dan mahasiswa. Peneliti juga menemukan beberapa mahasiswa rela meninggalkan kegiatan perkuliahan mereka atau yang dikenal dengan sebutan “*absent*” untuk bermain *video game*. Durasi bermain mereka pun tidak sebentar, mulai dari 1 jam, 3 jam, 5 jam, bahkan ada yang memanfaatkan “Paket Malam” selama 8 jam (22.00-06.00) tanpa berhenti. Mereka rela mengorbankan jam tidur mereka agar dapat bermain *video game*.

Aktivitas pemain *video game* di *game center* tersebut akan mengurangi prestasi akademik mereka, terutama bagi mahasiswa. Hal ini didukung oleh hasil-hasil penelitian, dimana menurut Lawson et al. (2019), Reisi et al. (2017), dan Datta et al. (2019) mengungkapkan dalam penelitian mereka, bahwa gangguan tidur dapat menyebabkan turunnya prestasi akademik. Ahmad et al. (2019) dan Khalid dan Mehmood (2017) juga mengungkapkan hal yang mendukung pernyataan peneliti, dimana tingkat kehadiran memiliki hubungan yang positif dengan prestasi akademik.

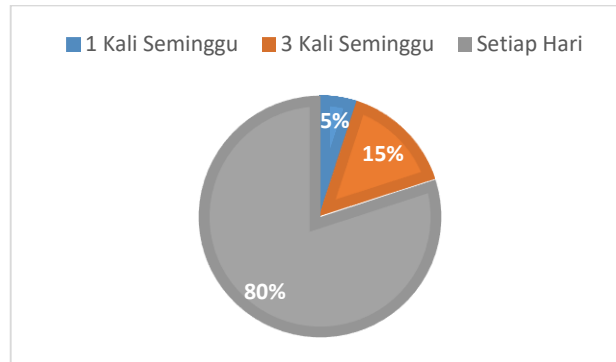
Peneliti juga melakukan survei awal terhadap 20 mahasiswa pada tanggal 22-23 Oktober 2019. Survei dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner secara *incidental*. Survei ini dilakukan untuk mengetahui intensitas dan durasi mahasiswa dalam bermain *video game*. Seperti yang terlihat di Gambar 1.6, hasil survei ini menyatakan 100% atau 20 responden bermain *video game*.



Gambar 1.6 Grafik Apakah Bermain Video Game?

*Sumber:* Olahan penulis, 2019.

Selanjutnya, tingkat intensitas bermain *video game* pada mahasiswa bisa terbilang cukup tinggi. Dibuktikan oleh hasil survei awal yang bisa dilihat di Gambar 1.7, dimana 80% atau 16 responden menyatakan bermain *video game* setiap hari, 15% atau 3 responden menyatakan bermain *video game* setidaknya 3 kali dalam seminggu, dan hanya 5% atau 1 responden yang bermain *video game* hanya satu kali dalam satu minggu.

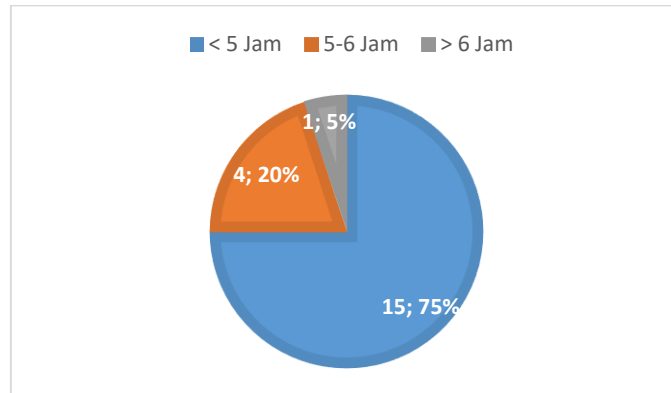


Gambar 1.7 Grafik Intensitas Bermain Video Game

*Sumber:* Olahan penulis, 2019.

Menurut Young (1996), penggunaan *internet* yang termasuk sebagai “*internet addict*” adalah dengan durasi 38,5 jam per minggu atau 5,5 jam per hari, dibulatkan menjadi 5 jam per hari. Karakteristik kecanduan internet dan kecanduan *video game* memiliki konsep yang sama, sehingga batasan waktu kecanduan Internet menurut Young (1996) bisa digunakan untuk batasan waktu kecanduan *video game* (Indahtiningrum, 2013).

Pada survei awal ini, durasi seorang pemain *video game* dibagi menjadi tiga bagian dengan menyesuaikan batasan waktu yang ditentukan Young (1996), yaitu di bawah 5 jam per hari, 5-6 jam per hari, dan di atas 6 jam per hari. Dapat dilihat pada Gambar 1.8, hasil dari survei awal ini adalah 75% atau 15 responden bermain di bawah 5 jam dalam satu hari, 20% atau 4 responden bermain di antara 5-6 jam dalam satu hari, dan 5% atau 1 responden bermain selama lebih dari 6 jam dalam satu hari. Melihat dari tingginya intensitas bermain *video game* pada mahasiswa seperti pada Gambar 1.7, hal ini menandakan sebanyak 25% responden yang termasuk kecanduan *video game* berdasarkan durasi bermain. Menurut Lemmens et al. (2009), 25% pecandu *video game* dalam suatu populasi adalah frekuensi yang termasuk tinggi.



Gambar 1.8 Grafik Durasi Bermain Video Game dalam Satu Hari

*Sumber:* Olahan penulis, 2019.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, walaupun rata-rata angka prestasi akademik mahasiswa Universitas Telkom sudah dalam kategori baik tapi tingginya angka stres mahasiswa menandakan adanya ketidaksesuaian dengan penelitian sebelumnya. Selain itu tingginya angka mahasiswa yang dianggap kecanduan akan *video game* membuat peneliti merasa perlu melakukan penelitian untuk mengetahui hubungan stres, kecanduan *video game*, dan prestasi akademik pada mahasiswa Universitas Telkom dengan judul “Pengaruh Stres dan Kecanduan Video Game Terhadap Prestasi Akademik (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Telkom)”.

### 1.3 Perumusan Masalah

Bermain *video game* kini menjadi salah satu aktivitas *coping* untuk menghilangkan stres, terutama pada mahasiswa. Aktivitas *coping* dengan bermain *video game* yang tidak dikontrol dengan baik berpotensi menyebabkan seseorang kecanduan dengan *video game*. Bagi mahasiswa, bermain *video game* bisa memberikan dampak yang buruk terutama pada bidang kesehatan dan prestasi akademis.

Di Universitas Telkom, nilai IPK yang didapatkan mahasiswa didominasi pada rentang 3,00-4,00 dan hanya terdapat sekurang-kurangnya 1100 atau 3,8% mahasiswa yang memiliki nilai IPK dibawah 2,00, yang prestasi akademik di Universitas Telkom sudah bisa di anggap baik. Selain itu, penelitian-penelitian sebelumnya tentang

hubungan antara stres dan performa akademik memberikan hasil yang bertentangan dan tingginya angka mahasiswa pecandu *video game* membuat peneliti tertarik mengkaji hubungan antara stres dan bermain *video game* terhadap prestasi akademik.

#### **1.4 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang telah diterangkan diatas, maka dihasilkan beberapa pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana hubungan antara Stres dengan Kecanduan Video Game pada mahasiswa?
2. Bagaimana pengaruh Stres terhadap Prestasi Akademik pada mahasiswa secara parsial?
3. Bagaimana pengaruh Kecanduan Video Game terhadap Prestasi Akademik pada mahasiswa secara parsial?
4. Bagaimana pengaruh Stres dan Kecanduan Video Game terhadap Prestasi Akademik pada mahasiswa secara simultan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dari beberapa pertanyaan penelitian diatas, menghasilkan tujuan penelitian yaitu:

1. Mengetahui apakah terdapat hubungan antara Stres dan Kecanduan Video Game pada mahasiswa;
2. Mengetahui apakah terdapat pengaruh Stres terhadap Prestasi Akademik pada mahasiswa secara parsial;
3. Mengetahui apakah terdapat pengaruh Kecanduan Video Game terhadap Prestasi Akademik pada mahasiswa secara parsial;
4. Mengetahui apakah terdapat pengaruh Stres dan Kecanduan Video Game terhadap Prestasi Akademik pada mahasiswa secara simultan.



## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Aspek Teoritis**

Manfaat teoritis yang didapatkan dari penelitian ini untuk menambahkan referensi yang bermanfaat pada topik Kecanduan Video Game, stres dan prestasi akademik agar dapat dikembangkan untuk penelitian-penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat bagi peneliti untuk menambah wawasan tentang Kecanduan Video Game, stres, dan prestasi akademik serta mengaplikasikan teori yang telah didapatkan selama masa perkuliahan, khususnya dalam prodi Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika (MBTI).

### **1.6.2 Aspek Praktis**

Manfaat praktis yang didapatkan dari penelitian ini diharapkan memberi informasi pada universitas tentang salah satu penyebab kecanduan *video game* dan stres serta dampak-dampak yang dapat disebabkan oleh *video game* dan stres terutama pada prestasi akademik mahasiswa.

## **1.7 Ruang Lingkup Penelitian**

### **1.7.1 Lokasi dan Objek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Telkom yang beralamat di Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buah Batu, Sukapura, Dayeuhkolot, Bandung, Jawa Barat, 40257.

### **1.7.2 Waktu dan Periode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober tahun 2019 sampai dengan bulan April tahun 2020.

## **1.8 Sistematika Penulisan Tugas Akhir**

Sistematika dan penjelasan ringkas laporan penelitian dari Bab I sampai Bab V dalam laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **a. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan penjelasan secara umum, ringkas, dan padat yang menggambarkan penelitian ini. Bab ini meliputi: Gambaran Umum Objek Penelitian, Latar Belakang Penelitian, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Ruang Lingkup Penelitian, dan Sistematika Penulisan Tugas Akhir.

**b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi teori dari umum sampai ke khusus, disertai penelitian terdahulu dan dilanjutkan dengan kerangka pemikiran penelitian yang diakhiri dengan hipotesis.

**c. BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menegaskan pendekatan, metode dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis temuan yang dapat menjawab masalah penelitian. Bab ini meliputi uraian tentang: Jenis Penelitian, Operasional Variabel, Populasi dan Sampel, Pengumpulan Data, Uji Validitas dan Reliabilitas, serta Teknik Analisis Data.

**d. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pembahasan diuraikan secara sistematis sesuai dengan perumusan masalah serta tujuan penelitian dan disajikan dalam sub judul tersendiri. Bab ini berisi dua bagian: bagian pertama menyajikan hasil penelitian dan bagian kedua menyajikan pembahasan atau analisis dari hasil penelitian. Setiap aspek pembahasan hendaknya dimulai dari hasil analisis data, kemudian diinterpretasikan dan selanjutnya diikuti oleh penarikan kesimpulan. Dalam pembahasan sebaiknya dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya atau landasan teoritis yang relevan.

**e. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan merupakan jawaban dari pertanyaan penelitian, kemudian menjadi saran yang berkaitan dengan manfaat penelitian.