

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pola hiburan dan interaksi sosial dalam kehidupan masyarakat telah bergeser seiring kemajuan teknologi digital. Salah satu fenomena yang berkembang pesat adalah *game online* yang kini telah menjadi bagian integral dari gaya masyarakat di era digital saat ini, khususnya generasi muda. Menurut data GWI dan Data Reportal (2023), sebanyak 95,3% pengguna internet Indonesia bermain *video games*, menempatkan Indonesia di peringkat kedua secara global dalam hal penguasaan pasar *gaming*. Pada tahun 2024, pasar *gaming* di Indonesia mencapai nilai sebesar \$4,83 miliar dan diperkirakan akan terus tumbuh dengan tingkat pertumbuhan tahunan gabungan (CAGR) sebesar 5,89% hingga tahun 2032 (Inkwood Research, 2024). Selain itu, 79,50% penduduk Indonesia sudah terhubung secara online, angka ini lebih tinggi dibandingkan rata-rata global sebesar 67,10%. Indonesia juga memberikan kontribusi sebesar 45,8% dari total *gamer* di wilayah Asia Tenggara.

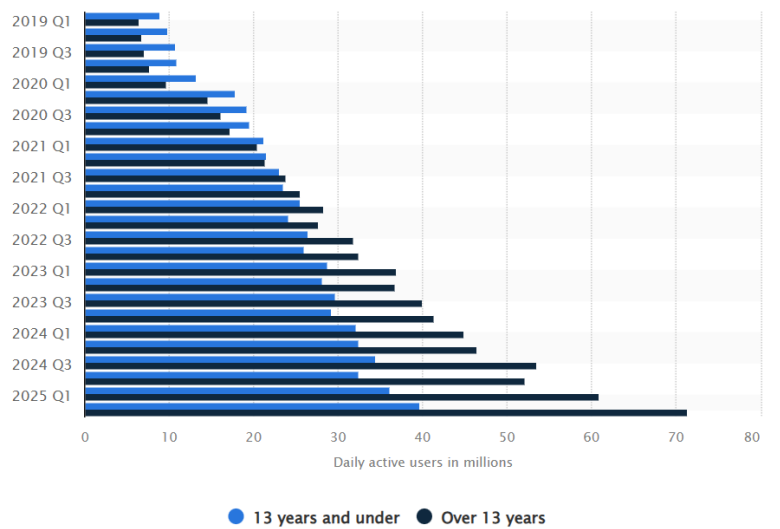
Gambar 1.1 Pasar Gaming Indonesia 2024



Sumber: Inkwood Research (2024)

Grafik diatas dapat dilihat bahwa pasar gaming Indonesia mengalami pertumbuhan yang konsisten. Kondisi ini menjadikan mahasiswa sebagai salah satu segmen pengguna yang sangat penting dalam ekosistem *gaming* di Indonesia. *Game online* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi *platform* interaksi sosial dan bahkan sarana pembelajaran dalam beberapa konteks.

Gambar 1.2 Roblox Users by Age

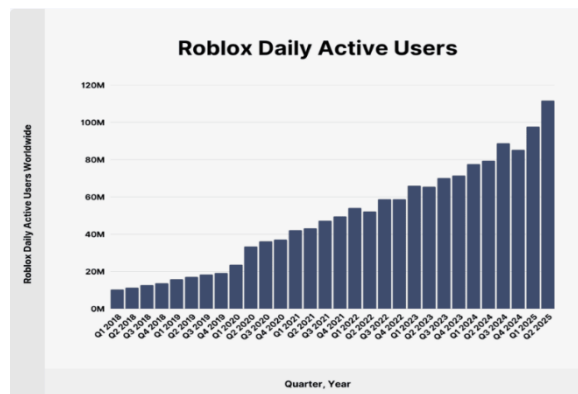


Sumber: Takeaway Reality (2024)

Platform gaming yang mengalami pertumbuhan pesat salah satunya adalah Roblox. Berbeda dengan *game* konvensional, Roblox merupakan *platform user-generated content* yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan dan memainkan berbagai jenis permainan. Menurut data resmi Roblox Corporation (2024), *platform* ini memiliki lebih dari 70 juta pengguna aktif harian di seluruh dunia dengan jutaan *game* yang tersedia. Di Indonesia, Roblox menjadi salah satu *platform gaming* yang populer di kalangan anak

muda dan mahasiswa karena difatnya yang gratis, mudah diakses, dan menawarkan variasi konten yang tidak terbatas. Popularitas Roblox di kalangan mahasiswa dapat dilihat dari tingginya diskusi tentang *game* ini di berbagai media sosial dan komunitas *online* kampus.

Gambar 1.3 Pertumbuhan Daily Active Users Roblox 2018-2024



Sumber: Backlinko (2024)

Karakteristik Roblox yang unik membuatnya sangat *engaging* bagi penggunanya. *Platform* ini menawarkan interaksi sosial yang kuat, dimana pemain dapat berkomunikasi dan bermain bersama teman-temannya secara *real-time*. Sistem penghargaan yang terintegrasi, ekonomi *virtual* dengan mata uang Robux, serta fitur kustomisasi avatar dan konten pribadi memberikan pengalaman bermain yang sangat imersif. Beragam konten tanpa batas di Roblox, mulai dari game simulasi, petualangan, permainan peran (*role-playing*), hingga *game* kompetitif, menyediakan pilihan yang luas bagi pengguna sehingga mendorong mereka untuk menghabiskan waktu lebih lama di *platform* ini. Kombinasi dari berbagai elemen ini menciptakan pengalaman

yang sangat *engaging* dan berpotensi membuat pengguna mengalami kesulitan untuk berhenti bermain.

Mahasiswa akhir berada dalam fase kritis dalam perjalanan akademiknya. Mereka dituntut untuk menyelesaikan skripsi atau tugas akhir sebagai syarat kelulusan, yang umumnya harus diselesaikan dalam waktu satu hingga dua semester. Proses penyelesaian skripsi melibatkan berbagai tahapan yang kompleks, mulai dari perumusan masalah, kajian pustaka, pengumpulan data, analisis, hingga penulisan laporan akhir. Setiap tahapan membutuhkan konsistensi, manajemen waktu yang baik, serta dedikasi penuh. Mahasiswa akhir juga harus menjalani bimbingan rutin dengan dosen pembimbing dan melakukan revisi berkali-kali sebelum skripsi dapat disetujui untuk diujikan. Kompleksitas dan beban kerja yang tinggi dalam proses ini membuat produktivitas menjadi faktor krusial dalam keberhasilan penyelesaian skripsi tepat waktu.

Fenomena yang terjadi menunjukkan bahwa banyak mahasiswa akhir mengalami prokrastinasi dalam penyelesaian skripsi. *Gaming*, termasuk bermain Roblox, sering kali menjadi bentuk pelarian dari tekanan dan beban akademik yang dirasakan. Yang mengkhawatirkan, rata-rata pengguna Roblox menghabiskan 2,4 jam per hari di *platform* tersebut, menunjukkan engagement yang dapat berdampak pada *time displacement*. Apa yang dimulai sebagai aktivitas “bermain sebentar” untuk melepas stress, tidak jarang berubah menjadi sesi bermain berjam-jam yang menggeser waktu yang seharusnya dialokasikan untuk mengerjakan skripsi. Fenomena pergeseran waktu ini dapat

berdampak serius terhadap produktivitas akademik mahasiswa. Beberapa mahasiswa menyadari bahwa mereka kehilangan kontrol atas waktu bermain *game*, namun mengalami kesulitan untuk menghentikan kebiasaan tersebut karena sifat *engaging* dari *game* yang dimainkan (Adi Kusuma, 2020).

Berdasarkan observasi awal terhadap mahasiswa akhir di FISIP Universitas Pasundan, ditemukan indikasi bahwa sebagian mahasiswa angkatan 2022 merupakan pengguna aktif Roblox. Beberapa mahasiswa mengungkapkan bahwa mereka sering kehilangan track waktu saat bermain, dimana yang awalnya berniat bermain 30 menit dapat berlanjut hingga beberapa jam tanpa disadari. Ada pula mahasiswa yang mengakui bahwa progres penyelesaian skripsi mereka terhambat karena terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game*.

Potensi pengaruh negatif gaming terhadap produktivitas akademik perlu dipahami sebagai fenomena yang tidak bersifat mutlak dan universal. Dampak yang ditimbulkan sangat bergantung pada intensitas bermain dan karakteristik individual masing-masing mahasiswa. Mahasiswa dengan intensitas bermain yang tinggi dan kemampuan *self-regulation* yang rendah cenderung lebih rentan mengalami *time displacement*, sementara mahasiswa dengan intensitas bermain yang terjaga dan motivasi akademik yang kuat masih dapat mempertahankan produktivitas penyelesaian skripsi mereka. Fenomena ini menunjukkan adanya potensi pengaruh negatif dari aktivitas *gaming* terhadap produktivitas penyelesaian skripsi, yang perlu dikaji secara lebih mendalam dan sistematis.

Data dari Bagian Akademik FISIP Universitas Pasundan menunjukkan bahwa dari total 1.090 mahasiswa angkatan 2022, terdapat 854 mahasiswa berstatus aktif (78,3%), 232 mahasiswa non-aktif (21,3%), dan 4 mahasiswa berstatus cuti (0,4%). Mahasiswa aktif yang sedang dalam fase penyelesaian skripsi ini menjadi populasi target penelitian, mengingat mereka berada pada periode kritis yang membutuhkan produktivitas tinggi dan manajemen waktu yang baik. Dengan mempertimbangkan tingginya penetrasi *gaming* di kalangan mahasiswa dan popularitas *platform* Roblox pada kelompok usia 17-24 tahun, penelitian ini penting untuk mengidentifikasi seberapa besar pengaruh *Level game engagement* terhadap produktivitas penyelesaian skripsi pada populasi mahasiswa angkatan 2022 FISIP Universitas Pasundan.

Gambar 1.4 Data Jumlah Mahasiswa angkatan 22 FISIP Universitas Pasundan 2026

Angkatan	Aktif	Cuti	Sedang Double Degree	Kampus Merdeka	Menunggu Ukom	Non Aktif	Hanya TA/Skripsi	Tidak Memiliki AKM	● AKM Tidak Sesuai	Total
2025	863	0	0	0	0	5	0	0	0	868
2024	809	4	0	39	0	99	0	0	0	951
2023	855	2	0	0	0	105	0	0	0	962
2022	854	4	0	0	0	232	0	0	0	1.090
2021	71	2	0	0	0	170	0	0	0	243
2020	38	0	0	0	0	155	0	0	0	193
2019	20	0	0	0	0	132	0	1	0	153
TOTAL	3.510	12	0	39	0	898	0	1	0	4.460

Sumber: Akademik FISIP Universitas Pasundan (2026)

Fenomena penggunaan *gaming* yang berdampak pada produktivitas akademik dapat dijelaskan melalui *Uses and Effect Theory*. Teori ini menekankan bahwa cara individu menggunakan media (*uses*) akan

menentukan jenis dan intensitas efek (*effect*) yang terjadi. Dalam konteks ini, penggunaan Roblox oleh mahasiswa baik dari segi durasi maupun intensitas keterlibatan psikologis dapat menghasilkan berbagai efek terhadap perilaku akademik mereka. Semakin intens penggunaan *platform gaming*, semakin besar potensi dampak negatif yang timbul, seperti *time displacement*, gangguan konsentrasi, dan prokrastinasi akademik. Untuk mengukur intensitas penggunaan ini secara lebih spesifik, penelitian ini mengadopsi *Game Engagement Theory* (Brockmyer et al., 2009) yang mengkategorikan keterlibatan dalam *gaming* menjadi empat *Level*, dari keterlibatan dasar hingga pendalaman total, dimana setiap *Level* memiliki konsekuensi yang berbeda terhadap produktivitas penyelesaian skripsi.

Penelitian tentang dampak *gaming* terhadap produktivitas akademik sebenarnya telah banyak dilakukan. Namun, mayoritas penelitian tersebut berfokus pada *game online* konvensional seperti Mobile Legends, PUBG, atau Genshin Impact. Penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh *platform* Roblox dengan karakteristik *user-generated content* dan *social platform* yang unik terhadap produktivitas mahasiswa, khususnya dalam konteks penyelesaian skripsi, masih sangat terbatas. Selain itu, pendekatan teoritis yang menggunakan *Game Engagement Model* untuk mengukur tingkat keterlibatan dalam *gaming* dan mengaitkannya dengan produktivitas akademik juga belum banyak digunakan dalam konteks mahasiswa Indonesia. Gap penelitian ini membuka peluang untuk memberikan kontribusi baru dalam literatur akademik tentang dampak *gaming* terhadap produktivitas mahasiswa.

Pentingnya penelitian ini karena bertujuan untuk memahami secara empiris sejauh mana *Level game engagement* memengaruhi produktivitas dalam penyelesaian skripsi. Pemahaman tersebut dapat menjadi sistem peringatan dini bagi mahasiswa agar lebih sadar akan potensi risiko yang muncul dari keterlibatan berlebihan dalam *gaming*. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan *insights* bagi institusi pendidikan dalam mengembangkan program bimbingan atau konseling yang lebih efektif untuk membantu mahasiswa akhir mengelola waktu dan prioritas mereka dengan lebih baik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memiliki nilai akademik, tetapi juga nilai praktis yang signifikan.

Penelitian ini menggunakan dua kerangka teoritis yang saling melengkapi. Pertama, *Use and Effects Theory* (McQuail, 2010) yang menjadi *grand theory* dalam penelitian ini. Teori ini menjelaskan bahwa cara individu menggunakan media akan menentukan jenis dan intensitas efek yang ditimbulkan. Teori ini berangkat dari asumsi bahwa audiens bersifat aktif dalam memilih media yang mereka gunakan, namun penggunaan tersebut tetap menghasilkan berbagai efek baik kognitif, afektif, maupun behavioral. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan *platform* Roblox oleh mahasiswa baik dari segi durasi maupun tingkat keterlibatan psikologis merupakan aspek *uses* yang berpotensi menghasilkan berbagai efek terhadap produktivitas akademik mereka sebagai aspek *effects*. Semakin intens penggunaan media *gaming*, semakin besar pula potensi dampak yang ditimbulkan terhadap perilaku akademik mahasiswa.

Kedua, *Game Engagement Theory* yang dikembangkan oleh Brockmyer et al., (2009) yang berfungsi sebagai instrumen pengukuran dalam variabel X penelitian ini. Teori ini menjelaskan tingkat keterlibatan psikologis pemain dalam aktivitas *gaming* yang dibedakan menjadi empat *Level* berdasarkan intensitasnya: *engagement* (keterlibatan dasar), *engrossment* (penyerapan perhatian), *immersion* (pendalaman), dan *total immersion* (pendalaman total). *Game Engagement Theory* melengkapi *Uses and Effects Theory* dengan menyediakan operasionalisasi yang lebih konkret untuk mengukur intensitas penggunaan *platform* Roblox oleh mahasiswa.

Menurut teori ini, semakin tinggi *Level game engagement* seseorang, semakin besar kemungkinan terjadinya kehilangan kesadaran akan waktu (*time distortion*) dan kesulitan untuk berhenti bermain. Kondisi ini dapat menyebabkan *time displacement*, di mana waktu yang seharusnya dialokasikan untuk aktivitas produktif seperti mengerjakan skripsi tersita oleh aktivitas *gaming*. GEQ menyediakan pengukuran yang reliabel dan valid untuk menilai tingkat keterlibatan dalam *video game*, sehingga dapat digunakan untuk mengidentifikasi individu yang lebih terpengaruh oleh dampak negatif dari konten *game* (Brockmyer et al., 2009). Dengan menggunakan kerangka teoritis ini, penelitian dapat mengukur tingkat keterlibatan mahasiswa dalam bermain Roblox dan menganalisis dampaknya terhadap produktifitas penyelesaian skripsi.

Urgensi penelitian ini semakin diperkuat oleh fakta bahwa keterlambatan penyelesaian skripsi merupakan masalah serius yang berdampak

pada berbagai aspek kehidupan mahasiswa. Keterlambatan tidak hanya berarti perpanjangan masa studi yang mengakibatkan beban biaya tambahan, tetapi juga dapat mempengaruhi kesehatan mental mahasiswa yang mengalami tekanan berkepanjangan. Dengan menggunakan Teori *Game Engagement*, penelitian ini dapat mengidentifikasi pada *Level engagement* mana mahasiswa mulai mengalami dampak negatif maupun positif terhadap produktivitas akademik mereka. Tanpa adanya *awareness* yang memadai tentang bahaya *over-engagement* dalam *gaming*, masalah ini akan terus berulang pada generasi mahasiswa berikutnya. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi preventif melalui penyediaan data empiris dan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti **Pengaruh *Level Game Engagement* dalam Bermain Roblox Terhadap Produktivitas Penyelesaian Skripsi Studi pada Mahasiswa Akhir Angkatan 2022 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka yang menjadi masalah pokok dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana produktivitas penyelesaian skripsi mahasiswa akhir Angkatan 2022 FISIP Universitas Pasundan dilihat dari progress penulisan, konsistensi pengerjaan, ketepatan waktu bimbingan, manajemen waktu, dan target penyelesaian?
2. Bagaimana *Level* game engagement (keterlibatan dasar, penyerapan perhatian, pendalaman, dan pendalaman total) mahasiswa akhir Angkatan 2022 FISIP Universitas Pasundan dalam bermain Roblox?
3. Bagaimana pengaruh *Level* game engagement dalam bermain Roblox terhadap produktivitas penyelesaian skripsi pada mahasiswa akhir Angkatan 2022 FISIP Universitas Pasundan?

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang perlu dikaji lebih mendalam, yaitu:

1. Seberapa besar pengaruh *Level game engagement* secara keseluruhan dalam bermain Roblox terhadap produktivitas penyelesaian skripsi mahasiswa akhir angkatan 2022 FISIP Universitas Pasundan.
2. Seberapa besar pengaruh *Level engagement* (keterlibatan dasar) dalam bermain Roblox terhadap produktivitas penyelesaian skripsi, khususnya terhadap progress penulisan dan manajemen waktu mahasiswa.

3. Seberapa besar pengaruh *Level engrossment* (penyerapan perhatian) dalam bermain Roblox terhadap produktivitas penyelesaian skripsi, khususnya terhadap konsistensi pengerjaan dan ketepatan waktu bimbingan mahasiswa.
4. Seberapa besar pengaruh *Level immersion* (pendalaman) dalam bermain Roblox terhadap produktivitas penyelesaian skripsi, khususnya terhadap manajemen waktu dan target penyelesaian skripsi mahasiswa.
5. Seberapa besar pengaruh *Level total immersion* (pendalaman total) dalam bermain Roblox terhadap produktivitas penyelesaian skripsi, khususnya terhadap seluruh aspek produktivitas (progress penulisan, konsistensi pengerjaan, ketepatan waktu bimbingan, manajemen waktu, dan target penyelesaian) mahasiswa.
6. Seberapa besar pengaruh intensitas penggunaan platform Roblox (durasi 2,4 jam per hari) terhadap terjadinya *time displacement* pada aktivitas akademik mahasiswa yang sedang menyelesaikan skripsi.
7. Seberapa besar pengaruh karakteristik *engaging platform* Roblox (*user-generated content, social platform, virtual economy*) terhadap tingkat keterlibatan psikologis mahasiswa yang berdampak pada produktivitas penyelesaian skripsi.
8. Seberapa besar pengaruh fenomena *time distortion* yang dialami mahasiswa saat bermain Roblox terhadap kemampuan mereka dalam mengalokasikan waktu untuk mengerjakan skripsi.

9. Seberapa besar pengaruh *priority shift* dari aktivitas akademik ke aktivitas *gaming* terhadap penurunan produktivitas penyelesaian skripsi mahasiswa akhir.
10. Seberapa besar pengaruh *difficulty stopping* (kesulitan berhenti bermain) yang dialami mahasiswa terhadap konsistensi dan kontinuitas pengerjaan skripsi mereka.

1.4 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui dan mendeskripsikan produktivitas penyelesaian skripsi mahasiswa akhir angkatan 2022 FISIP Universitas Pasundan dilihat dari progress penulisan, konsistensi pengerjaan, ketepatan waktu bimbingan, manajemen waktu, dan target penyelesaian.
2. Mengetahui dan mendeskripsikan *Level game engagement* (keterlibatan dasar, penyerapan perhatian, pendalaman, dan pendalaman total) mahasiswa akhir angkatan 2022 FISIP Universitas Pasundan dalam bermain Roblox.
3. Mengetahui dan menganalisis pengaruh *Level game engagement* dalam bermain Roblox terhadap produktivitas penyelesaian skripsi pada mahasiswa akhir angkatan 2022 FISIP Universitas Pasundan.

1.4.2 Kegunaan Penelitian

Kegunaan teoritis: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang media digital dan perilaku komunikasi di era digital. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya studi tentang penerapan Teori *Game engagement* dalam konteks *gaming* dan produktivitas akademik, khususnya di lingkungan perguruan tinggi Indonesia. Berharap penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan dampak *platform gaming* modern terhadap perilaku dan produktivitas mahasiswa.

Kegunaan praktis: Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan *awareness* mahasiswa tentang dampak *game engagement* terhadap produktivitas penyelesaian skripsi, sehingga mahasiswa dapat lebih waspada terhadap kebiasaan *gaming* mereka. Penelitian ini juga dapat membantu mahasiswa mengenali tanda-tanda *over-engagement* dalam *gaming* yang dapat mengganggu proses akademik mereka. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan *insight* untuk pengembangan strategi manajemen waktu yang lebih baik, terutama dalam menyeimbangkan aktivitas hiburan dan tanggung jawab akademik.

Bagi Institusi Pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan data empiris yang dapat dijadikan dasar untuk

pengembangan kebijakan terkait produktivitas akademik mahasiswa. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan program bimbingan atau konseling bagi mahasiswa akhir yang mengalami kesulitan dalam penyelesaian skripsi. Lebih lanjut, penelitian ini dapat membantu dosen pembimbing memahami tantangan kontemporer yang dihadapi mahasiswa di era digital, sehingga dapat memberikan bimbingan yang lebih relevan dan efektif. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengalaman peneliti dalam melakukan penelitian kuantitatif dengan topik yang relevan dan kontekstual. Selain itu, penelitian ini juga dapat meningkatkan pemahaman peneliti tentang metodologi penelitian komunikasi, khususnya dalam mengkaji fenomena media digital dan perilaku pengguna. Lebih lanjut, penelitian ini dapat mengasah kemampuan peneliti dalam analisis data, interpretasi hasil penelitian, dan penyusunan karya ilmiah yang sistematis.