

Rasionalitas Mahasiswa Tingkat Akhir Bermain *Game Online*

Faza Nuevo Nuryawan¹ dan Pambudi Handoyo²

^{1,2}Program Studi Sosiologi, Jurusan Ilmu Sosial, FISIP-Unesa

faza.18055@mhs.unesa.ac.id

Abstract

The phenomenon of final-year university students engaging in online gaming is prevalent in Indonesia. Previous studies often emphasize the negative impacts of this activity. This research aims to explore the rationality behind online gaming among final-year students in Condongcatut Village. Using a qualitative descriptive approach, in-depth interviews were conducted with five students actively involved in online gaming. The collected data were analyzed through Max Weber's theory of social action. The findings indicate that instrumental rationality, value-oriented rationality, and affective actions dominate the reasons for online gaming, while traditional actions are absent. In conclusion, final-year students in Condongcatut Village engage in online gaming due to pragmatic considerations, adherence to specific values, or to fulfill emotional needs. This study provides new insights into the multifaceted motivations behind online gaming among students, challenging the general perception of its negative effects.

Fenomena mahasiswa tingkat akhir yang bermain game online banyak ditemui di Indonesia. Berdasarkan penelitian sebelumnya, aktivitas bermain game online lebih sering dianggap memberikan dampak negatif. Penelitian ini bertujuan untuk memahami rasionalitas mahasiswa tingkat akhir dalam bermain game online di Kalurahan Condongcatut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan wawancara mendalam terhadap lima mahasiswa tingkat akhir yang bermain game online. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teori tindakan sosial Max Weber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindakan rasional instrumental, rasionalitas nilai, dan tindakan afektif menjadi dominan dalam aktivitas bermain game online, sementara tindakan tradisional tidak ditemukan. Kesimpulannya, mahasiswa tingkat akhir di Kalurahan Condongcatut bermain game online dengan pertimbangan pragmatis, keyakinan terhadap nilai tertentu, atau untuk memenuhi kebutuhan emosional.

Keywords: Final-year students, Online Game, Rationality, Social action

1. Pendahuluan

Permainan daring, atau yang sering dikenal dengan sebutan *game online*, merupakan bentuk permainan yang dimainkan melalui perangkat elektronik seperti gawai, komputer atau laptop yang terhubung ke jaringan, baik melalui *Local Area Network* (LAN) maupun *internet* (koneksi *mobile data* maupun *Wi-Fi*). Permainan ini dapat dimainkan secara individu, berdua, atau bahkan dalam kelompok yang lebih besar secara bersamaan. *Game online* memiliki jenis dan *genre* yang beragam, secara umum *game online* dimainkan untuk tujuan hiburan.

Pada masa pasca COVID-19, *game online* menjadi semakin populer di Indonesia, hal ini dipengaruhi oleh peningkatan penggunaan *internet* serta kebiasaan masyarakat dalam mengakses *internet*, menjadikan *game online* lebih dikenal dan dimainkan sebagai hiburan oleh masyarakat Indonesia. Namun, kesadaran akan dampak negatifnya juga semakin meningkat. Dikarenakan dengan bernain *game online* dapat menyebabkan kecanduan, membuat seseorang menjadi malas, dan membuang-buang waktu. Seperti yang sudah dijelaskan dalam artikel "*Dampak Buruk Bermain Game Online*", dijelaskan bahwa siswa yang telah kecanduan *game online* mengalami perubahan sikap yang mencakup kemungkinan mudah marah, penurunan waktu untuk berkomunikasi dengan lingkungan

sekitar, kecenderungan menjadi lebih *introvert*, serta keengganan untuk melakukan aktivitas lain selain bermain *game online*, termasuk partisipasi dalam kegiatan sekolah atau akademik[1]. Hal ini menjadikan sebagian masyarakat Indonesia memandang negatif kegiatan bermain *game online*.

Sudah banyak penelitian yang membahas fenomena bermain *game online*. Temuan dari berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aktivitas bermain *game online* lebih banyak memberikan dampak buruk. Seperti penelitian yang dilakukan pada tahun 2022 oleh Lu'luatuz Zuafah dkk, penelitian mereka telah membuktikan bahwa bermain *game online* memberikan dampak buruk terhadap perilaku, sifat, serta motivasi belajar siswa kelas lima di Demak [2].

Meskipun bermain *game online* memiliki sejumlah dampak negatif, kegiatan ini sering dilakukan oleh anak-anak, remaja bahkan orang dewasa yang sudah bekerja. Namun seringkali yang ditemui berasal dari pelajar dan mahasiswa. Kebanyakan penelitian yang terkait dengan *game online* lebih berfokus pada pengaruh *game online* terhadap perkembangan anak dan fenomena kecanduan *game online* di kalangan pelajar atau remaja, akan tetapi masih belum ada penelitian yang menitikberatkan pada nilai-nilai yang mendasari mahasiswa melakukan kegiatan bermain *game online*.

Skripsi atau tugas akhir adalah salah satu tanggung jawab yang harus dipenuhi oleh mahasiswa tingkat akhir. Proses pengerjaan skripsi melibatkan beberapa tahapan yang harus dilalui oleh mahasiswa, seperti pemilihan topik, pencarian referensi, konsultasi intensif dengan dosen pembimbing, proses pengumpulan dan analisa data, serta presentasi dalam sidang skripsi. Namun, pengerjaan skripsi atau tugas akhir tidaklah satu-satunya permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa tingkat akhir [3]. Mahasiswa tingkat akhir dihadapkan pada permasalahan yang lebih kompleks, dimana mereka mulai mempertimbangkan masa depannya pasca kelulusan. Dalam konteks pengerjaan skripsi, manajemen waktu menjadi salah satu kunci penting agar kegiatan penelitian dan penulisan dapat diselesaikan dengan efisien. Ketika mahasiswa tingkat akhir tidak memanajemen waktunya dengan baik maka proses penelitian dan penulisan akan terhambat, dampaknya adalah durasi studi mahasiswa menjadi lebih panjang. Secara umum bermain *game online* menjadi kegiatan yang tidak ideal untuk mahasiswa tingkat akhir, karena aktifitas ini akan mempersulit mereka dalam memanajemen waktu.

Salah satu lokasi dimana fenomena mahasiswa tingkat akhir yang bermain *game online* dapat ditemukan adalah di Kalurahan (Desa) Condongcatur, Kapanewon (Kecamatan) Depok, Kabupaten Sleman, D.I Yogyakarta. Dalam hal akses *internet*, D.I Yogyakarta menempati urutan ke-5 dalam presentase penduduk yang mengakses internet, dengan sekitar 75,38% penduduk di D.I Yogyakarta pernah mengakses *internet*. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Sleman pada tahun 2022, di wilayah tersebut setidaknya terdapat 239.035 mahasiswa aktif di bawah naungan kementerian pendidikan dan kebudayaan serta 31.075 mahasiswa aktif di bawah naungan kementerian agama [4]. Pada Kapanewon Depok sendiri, terdapat tiga perguruan tinggi yang beroperasi dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sebagian besar penduduk yang datang ke wilayah Kalurahan Condongcatur adalah mahasiswa dari luar kota bahkan luar provinsi. Hal ini menyebabkan banyak rumah warga disewakan dan dijadikan kos-kosan sebagai tempat tinggal mahasiswa.

Mahasiswa, terutama yang sudah tingkat akhir, memiliki pemahaman yang mendalam mengenai dampak negatif dari bermain *game online*. Namun, mereka masih tetap menjalankan kegiatan tersebut. Mungkin terdapat nilai-nilai khusus yang mendasari tindakan mereka. Untuk dapat memahami nilai-

nilai dari tindakan mahasiswa tersebut maka penelitian ini akan menggunakan teori tindakan sosial Max Weber.

2. Kajian Pustaka

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terkait *game online* bukan kali pertama ini dilakukan, sudah banyak penelitian lain yang mengangkat topik serupa. Fungsi dari penelitian terdahulu adalah sebagai referensi serta acuan dasar peneliti dalam menyusun rencana dasar penelitian. Penelitian terdahulu dapat berupa jurnal, artikel dan skripsi yang relevan. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Abdi Sabil Adela dan Abdul Aziz (2020) yang berjudul “Religiusitas dan Identitas Diri Studi Fenomenologi pada Remaja Pecandu Game Online di Desa Kedung Waringin Kota Bogor”, dalam penelitiannya subjek yang dituju adalah tiga orang remaja di Desa Kedung Waringin Kota Bogor, penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa setelah subjek mengalami kecanduan game online, dalam hal religiusitas mereka mulai lupa dan meninggalkan praktik ibadahnya, terlebih dalam konteks identitas diri, subjek masih bingung dalam menjelaskan eksistensi status mereka sebagai pelajar atau sebagai gamer [5].

Selanjutnya, studi yang dilakukan oleh Andi Asywid Nur, Hadisaputra dan Sulfiana (2022) dengan judul “Fenomena Kecanduan *Game Online* di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan)” menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek merupakan 12 pelajar SMP, SMA, orang tua, guru dan tokoh masyarakat. Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa permasalahan kecanduan *game online* tidak terbatas pada wilayah perkotaan saja akan tetapi pedesaan juga, dimana terdapat perubahan perilaku sosial bagi remaja yang bermain *game online*, hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya interaksi dengan orang tua mereka, akan tetapi dalam penelitian tersebut juga menemukan sebuah fenomena baru dimana para remaja menjadi belajar berbisnis secara daring [6].

2.2 Tindakan Sosial Max Weber

Max Weber merupakan salah satu sosiolog yang berfokus pada tindakan sosial. Hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana Max Weber membedakan antara tindakan “action” dan perilaku “behavior”. Dalam tindakan pasti melibatkan proses berfikir dan menghasilkan suatu tindakan yang bermakna, berbeda dengan perilaku yang hanya melibatkan sedikit atau tanpa proses berfikir. Tindakan sosial menurut Weber adalah tindakan individu yang memiliki makna subjektif dan diarahkan kepada tindakan orang lain. Ini berarti, tindakan sosial adalah tindakan yang dipengaruhi oleh, dan pada gilirannya mempengaruhi, tindakan orang lain.

Tindakan rasional instrumental adalah tindakan yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu melalui cara-cara yang rasional. Tindakan rasional berorientasi nilai dilakukan berdasarkan keyakinan atau nilai-nilai tertentu yang dianggap benar oleh individu, tanpa memperhatikan hasil akhirnya. Tindakan afektif didorong oleh emosi atau perasaan. Tindakan tradisional didasarkan pada kebiasaan atau adat istiadat yang telah lama berlangsung. Ini adalah tindakan yang dilakukan karena telah menjadi bagian dari rutinitas atau kebiasaan yang diwariskan dari generasi ke generasi.

2.3 Mahasiswa Tingkat Akhir

Mahasiswa tingkat akhir adalah individu yang berada pada tahap akhir dari program studi mereka, baik di tingkat sarjana, magister, maupun doktoral. Menurut penelitian oleh Schreiner (2010), mahasiswa tingkat akhir biasanya memiliki ciri-ciri seperti meningkatnya tekanan akademik, kebutuhan untuk menyelesaikan tugas akhir atau skripsi, dan persiapan untuk transisi ke dunia kerja

atau studi lanjutan [7]. Mereka sering kali mengalami perasaan ambivalen, antara keinginan untuk segera lulus dan kecemasan tentang masa depan setelah lulus.

Penyelesaian tugas akhir atau skripsi adalah salah satu tantangan terbesar bagi mahasiswa tingkat akhir. Berdasarkan penelitian oleh Kahu dan Nelson (2018), strategi yang efektif meliputi perencanaan yang matang, manajemen waktu yang baik, dan dukungan dari pembimbing serta teman sebaya [8]. Dosen pembimbing berperan penting dalam memberikan arahan, motivasi, dan dukungan moral kepada mahasiswa. Menurut Duff et al. (2004), kolaborasi dengan teman sebaya dalam kelompok studi juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan kinerja akademik [9].

Stres adalah faktor yang umum dihadapi oleh mahasiswa tingkat akhir. Penelitian oleh Beiter et al. (2015) menunjukkan bahwa stres dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan fisik mahasiswa, serta mengurangi kinerja akademik mereka [10]. Stres yang tinggi sering kali berasal dari tuntutan akademik, ketidakpastian masa depan, dan tanggung jawab pribadi. Mahasiswa yang memiliki tingkat stres yang tinggi cenderung mengalami *burnout* dan penurunan motivasi belajar.

Mengatasi stres adalah keterampilan penting yang harus dimiliki oleh mahasiswa tingkat akhir. Strategi yang efektif meliputi teknik relaksasi, olahraga, dan manajemen waktu yang baik. Meditasi dan yoga telah terbukti dapat mengurangi tingkat stres dan meningkatkan kesejahteraan mental. Selain itu, Regehr et al. (2013) menekankan pentingnya dukungan sosial dari keluarga dan teman-teman sebagai faktor protektif terhadap stres [11].

Dukungan sosial memainkan peran penting dalam kesuksesan akademik dan kesejahteraan emosional mahasiswa tingkat akhir. Berdasarkan penelitian oleh Eisenberg et al. (2007), dukungan dari keluarga, teman, dan dosen dapat mengurangi stres dan meningkatkan motivasi belajar [12]. Dukungan sosial juga dapat memberikan rasa keterhubungan dan keamanan emosional, yang penting untuk keberhasilan akademik. Menurut studi oleh Turner & Patrick (2008), mahasiswa yang merasa didukung secara sosial cenderung memiliki kinerja akademik yang lebih baik dan lebih sedikit mengalami masalah kesehatan mental [13].

Teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan akademik mahasiswa. Menurut penelitian oleh Selwyn (2007), penggunaan teknologi seperti perangkat lunak manajemen referensi, platform *e-learning*, dan alat kolaborasi *online* dapat membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir mereka [14]. Teknologi memungkinkan akses mudah ke sumber daya akademik, meningkatkan efisiensi kerja, dan memfasilitasi komunikasi dengan dosen pembimbing dan rekan mahasiswa.

2.4 *Game Online*

Game online adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan internet, memungkinkan pemain berinteraksi dengan pemain lain secara real-time. *Game online* dapat berupa permainan yang diakses melalui *browser*, permainan yang diunduh, atau aplikasi *mobile*. Definisi ini mencakup berbagai jenis permainan, mulai dari permainan sederhana hingga permainan yang membutuhkan strategi kompleks dan kolaborasi tim. *Game online* sering kali menawarkan pengalaman yang mendalam melalui grafis yang canggih, narasi yang menarik, dan fitur sosial yang memungkinkan interaksi dengan komunitas pemain. *Game online* mencakup berbagai *genre*, termasuk permainan peran (RPG), penembak orang pertama (FPS), strategi waktu nyata (RTS), dan banyak lagi (Craig A. Anderson & Karen E. Dill, 2000).

Perkembangan *game online* dimulai pada tahun 1970-an dengan munculnya permainan berbasis teks seperti *Multi-User Dungeon (MUD)*. Seiring berjalannya waktu, teknologi internet yang semakin maju memungkinkan perkembangan *game online* dengan grafis yang lebih baik dan interaksi yang lebih kompleks. Tahun 1990-an menjadi titik penting dengan munculnya game *MMORPG (Massively*

Multiplayer Online Role-Playing Game) seperti "*Ultima Online*" dan "*EverQuest*". Pada awal 2000-an, game seperti "*World of Warcraft*" dan "*Runescape*" semakin mempopulerkan genre ini. Pada dekade terakhir, perkembangan teknologi *mobile* dan peningkatan kecepatan internet telah memperluas akses ke *game online*. Game seperti "*PUBG Mobile*" dan "*Fortnite*" menjadi fenomena global, menarik jutaan pemain dari berbagai kalangan usia. *eSports* menjadi semakin berkembang dengan meningkatnya popularitas turnamen *eSports* dan pengakuan sebagai olahraga resmi di berbagai negara (Scholz, 2019). Selain itu pada tahun 2020 terjadi peningkatan eksponensial pengguna *game online* akibat pandemi COVID-19 yang membatasi aktivitas fisik dan sosial di dunia nyata.

Game online memiliki beberapa fitur utama yaitu *Multiplayer*, Fitur yang memungkinkan interaksi dengan pemain lain. *Real-Time Interaction*, Interaksi yang terjadi secara langsung dan seketika. *Virtual Economies*, Sistem ekonomi dalam game yang memungkinkan perdagangan barang virtual. *In-Game Communication*, Fasilitas komunikasi dalam game, seperti obrolan teks dan suara [15]. *Game online* melibatkan berbagai pihak yang berperan dalam ekosistemnya, termasuk pemain, pengembang, dan pemasar. Untuk pemain dibedakan menjadi tiga kategori yaitu, *Casual Gamers* merupakan pemain yang bermain untuk hiburan tanpa komitmen waktu yang signifikan. *Hardcore Gamers*, pemain yang menghabiskan banyak waktu dan usaha untuk mencapai tingkat keterampilan tinggi. *Professional Gamers*, pemain yang bermain secara profesional dan berpartisipasi dalam turnamen *eSports* [16]. Untuk pengembang sendiri dibedakan menjadi, *Independent Developers*, pengembang kecil yang membuat game secara mandiri. *Major Studios*, perusahaan besar dengan sumber daya untuk mengembangkan game dengan anggaran besar. *Publishers*, perusahaan yang mendistribusikan dan memasarkan game ke pasar global [17]. Pemasar dan komunitas terbagi menjadi, *Influencers*, pemain populer yang memiliki pengaruh besar di media sosial dan *platform streaming*. *Streaming Platforms*, Platform seperti *Twitch* dan *YouTube Gaming* yang menjadi media utama untuk menyiarkan *gameplay*. *Community Managers*, Individu yang mengelola dan memfasilitasi komunitas pemain [18].

Game online telah menjadi fenomena global yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk budaya, ekonomi, dan sosial. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, *game online* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media interaksi sosial dan *platform* ekonomi yang signifikan. Kajian pustaka ini akan membantu memberikan gambaran komprehensif tentang dinamika, pengaruh, dan masa depan *game online* dalam konteks global.

3. Metode Penelitian

Metode kualitatif dipilih untuk penelitian ini berdasarkan pada kebutuhan akan data yang mendalam. Pada penelitian kualitatif, peneliti akan berinteraksi dengan subjek penelitian dan terlibat secara langsung di lapangan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kepekaan peneliti dan memungkinkannya untuk merasakan serta memahami nilai-nilai atau makna yang disampaikan oleh narasumber. Dimana dalam penelitian kualitatif proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan [19]. Dengan menggunakan metode kualitatif data yang didapatkan bisa lebih akurat dan mendalam.

Penelitian ini akan dilakukan di wilayah Kalurahan Condongcatur, Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman, D.I Yogyakarta. D.I Yogyakarta sendiri menempati urutan ke lima dalam presentase penduduk yang mengakses *internet*, dengan sekitar 75,38% penduduk di D.I Yogyakarta pernah mengakses *internet*. Pertimbangan pemilihan Kabupaten Sleman didasarkan pada data BPS tahun 2022 dimana Kabupaten Sleman merupakan wilayah dengan mahasiswa aktif terbanyak dengan total mencapai 270.110 mahasiswa aktif terdapat di wilayah tersebut. Pada tahun 2022 di Kapanewon Depok setidaknya terdapat tiga perguruan tinggi. Berdasarkan data observasi awal setidaknya terdapat lima mahasiswa

tingkat akhir yang masih bermain *game online* di Kalurahan Condongcatur, dimana salah satunya memiliki total durasi bermain sekitar 6 jam perharinya.

Data yang diperoleh dari proses wawancara akan disusun kedalam kategori yang relevan, kemudian diuraikan menjadi point-point terperinci. Data yang telah diformat menjadi point-point ini akan disintesis dan dianalisis untuk mengidentifikasi pola-pola yang muncul. Selanjutnya, data diseleksi yang kemudian akan dianalisis secara mendalam. Tahapan terakhir adalah menyusun kesimpulan berdasarkan temuan dari data yang telah dikumpulkan, sehingga hasilnya dapat dipahami oleh pembaca yang memiliki latar belakang beragam. Seperti yang sudah dijelaskan dalam buku *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, bahwa dalam penelitian kualitatif proses analisis data dapat menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi *data reduction, data display* dan *conclusion drawing/verification* [20].

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil

Kondisi Sosial-Ekonomi Mahasiswa

Semua mahasiswa yang diwawancarai sedang berada di tahap akhir pendidikan mereka, fokus pada penyelesaian skripsi. Beberapa mahasiswa juga terlibat dalam kegiatan di luar perkuliahan, seperti bekerja sambil sebagai penjaga konter HP, membuka jasa servis HP, menjadi sukarelawan, atau berkumpul dengan teman-teman di warung kopi. Kegiatan ini menunjukkan kemampuan mereka untuk mengelola waktu antara studi dan aktivitas lainnya.

Mayoritas mahasiswa yang diwawancarai berasal dari keluarga dengan kondisi ekonomi yang cukup, yang memungkinkan mereka untuk memiliki akses ke perangkat dan internet untuk bermain *game online*. Kondisi ekonomi mereka mencakup berbagai tingkat, dari keluarga yang berkecukupan hingga menengah ke atas. Sumber pendapatan keluarga bervariasi, mulai dari pensiunan PNS, mandor kuli bangunan, pengusaha, hingga pemilik usaha kontrakan dan perkebunan. Biaya sehari-hari dan kebutuhan kuliah mahasiswa masih bisa ditanggung oleh orang tua mereka. Keluarga mereka memiliki kemampuan finansial yang cukup untuk mendukung pendidikan tinggi anak-anaknya, sehingga para mahasiswa tidak perlu khawatir mengenai biaya kuliah dan kebutuhan hidup sehari-hari. Dukungan finansial dari orang tua memungkinkan mereka untuk fokus pada studi dan aktivitas lain, termasuk bermain *game online*.

Meskipun sebagian besar biaya hidup dan kuliah sudah ditanggung oleh orang tua, beberapa mahasiswa memilih untuk bekerja sambil. Pekerjaan paruh waktu ini tidak dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan pokok mereka, melainkan untuk menambah uang saku. Dengan pendapatan dari pekerjaan sambil, mereka dapat menikmati lebih banyak kebebasan finansial untuk kegiatan non-esensial seperti membeli peralatan *gaming*, mengikuti acara lain, atau memenuhi hobi yang memerlukan biaya tambahan.

Secara umum, mahasiswa tingkat akhir di Kalurahan Condongcatur yang bermain *game online* memiliki latar belakang ekonomi yang memungkinkan mereka menikmati aktivitas tersebut tanpa tekanan finansial yang signifikan. Dukungan orang tua yang stabil dan penghasilan tambahan dari pekerjaan sambil memberikan mereka fleksibilitas untuk mengejar minat pribadi sambil tetap fokus menyelesaikan studi. Situasi ini mencerminkan bagaimana kondisi ekonomi dapat mempengaruhi pola hidup dan pilihan mahasiswa di lingkungan akademik.

Motif Mahasiswa Bermain *Game Online*

Mahasiswa tingkat akhir yang dalam proses pengerjaan skripsi serta memilih bekerja sambilan seringkali menghadapi tekanan yang cukup tinggi. Tanggung jawab ganda antara menyelesaikan skripsi dan bekerja paruh waktu membuat mereka harus pintar mengatur waktu dan energi. Dalam kondisi ini, mencari cara untuk melepaskan stres dan menjaga keseimbangan hidup menjadi sangat penting. Salah satu cara yang sering dipilih oleh mahasiswa adalah bermain *game online*, yang menawarkan hiburan serta pelarian sementara dari rutinitas yang padat. Penting bagi mahasiswa untuk menjaga keseimbangan antara waktu yang dihabiskan untuk bermain game dan menyelesaikan tugas akademik serta pekerjaan. Manajemen waktu yang baik dan disiplin dalam menjalankan aktivitas sehari-hari menjadi kunci agar mereka tetap produktif dan tidak terjebak dalam kebiasaan yang menghambat progres akademik.

Mahasiswa yang memilih untuk bermain *game online* sebagai sarana untuk berinteraksi sosial. Biasanya mereka berkumpul di warung kopi dan memainkan game bersama-sama. Warung kopi menjadi tempat favorit karena menyediakan suasana yang santai dan fasilitas yang memadai, seperti Wi-Fi yang cepat dan tersedianya makanan ringan, menjadikan warung kopi sebagai tempat yang ideal untuk menghabiskan waktu bersama teman-teman. Bermain *game online* bersama di tempat ini juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk berkomunikasi dan bekerja sama. Menariknya, mahasiswa ini tidak tertarik bermain *game online* secara individual. Mereka menganggap bahwa bermain game sendirian tidak memberikan manfaat sosial yang sama. Aktivitas ini lebih mereka pandang sebagai alat untuk menjalin hubungan sosial yang lebih erat dengan teman-teman. Dengan berkumpul dan bermain bersama, mereka dapat saling berbagi pengalaman, bercanda, dan menikmati momen kebersamaan yang mungkin sulit didapatkan dalam rutinitas yang sibuk.

Mahasiswa tingkat akhir seringkali mencari berbagai cara untuk mendukung kebutuhan finansial mereka di tengah kesibukan akademis. Salah satu cara yang kreatif adalah melalui jasa rawat akun *game online*. Dengan keterampilan dan pengetahuan mendalam tentang *game online*, mereka menawarkan jasa untuk meningkatkan *level*, memperoleh *item*, atau menyelesaikan tantangan tertentu bagi pemain lain yang tidak memiliki waktu atau kemampuan untuk melakukannya sendiri. Melalui layanan ini, mereka bisa mendapatkan penghasilan tambahan.

Memilih bisnis jasa rawat akun *game online* maupun menjadi konten kreator memberikan fleksibilitas yang sangat dibutuhkan oleh mahasiswa. Mereka dapat mengatur jadwal kerja mereka sendiri, menyesuaikan dengan jadwal pengerjaan tugas akhir. Selain itu, pekerjaan ini juga bisa dilakukan di rumah atau warung kopi yang menyediakan akses internet. Mahasiswa ini memanfaatkan keterampilan bermain *game online* yang telah mereka kembangkan selama bertahun-tahun untuk memberikan layanan berkualitas kepada pelanggan mereka, yang merupakan pemain kasual atau individu yang sibuk akan tetapi ingin menikmati pencapaian dalam *game online* tanpa harus menghabiskan banyak waktu.

Selain sebagai sarana mencari tambahan uang, jasa rawat akun serta menjadi konten kreator *game online* juga memberikan mahasiswa pengalaman berharga dalam manajemen waktu, kewirausahaan, dan pelayanan pelanggan. Mereka belajar bagaimana mengelola beberapa akun secara efisien, berkomunikasi dengan pelanggan untuk memahami kebutuhan spesifik, dan mempromosikan layanan mereka di *platform* media sosial atau forum *game*. Pengalaman ini tidak hanya bermanfaat untuk finansial mereka saat ini, tetapi juga memperkaya keterampilan yang dapat mereka gunakan di dunia kerja setelah lulus. Dengan demikian, bermain *game online* merupakan sebuah peluang bisnis yang menguntungkan dan mendidik bagi mahasiswa tingkat akhir.

Bagi mahasiswa tingkat akhir, pengakuan sosial dari teman-teman dan komunitas tertentu bisa menjadi motivasi yang kuat dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Salah satu cara untuk memperoleh pengakuan ini adalah melalui *game online*. Tidak sedikit dari mereka yang berambisi untuk menaikkan peringkat akun mereka. Dengan memiliki peringkat tinggi, mereka tidak hanya menunjukkan keterampilan dan dedikasi, tetapi juga mendapatkan pengakuan dari lingkaran pertemanan mereka. Dalam komunitas *game*, prestasi dan peringkat tinggi sering kali menjadi tolak ukur keahlian dan status, yang bisa memperkuat posisi sosial mereka di mata teman-teman.

4.2 Pembahasan

Rasionalitas Mahasiswa

Teori tindakan sosial Max Weber mampu menjelaskan makna subjektif dari tindakan bermain *game online* oleh mahasiswa tingkat akhir. Dimana dalam tindakan sosial yang dilakukan oleh individu/aktor hanya bisa dimengerti dan dipahami menurut arti subjektifitas. Max Weber mempunyai cara yang dikenal dengan *Verstehen* untuk dapat memahami arti subjektifitas tindakan seseorang, dimana peneliti diharuskan berempati terhadap peran orang lain.

Tindakan rasional berorientasi tujuan atau Rasionalitas Instrumental (*zweckrational*) adalah tindakan yang dilakukan dengan mempertimbangkan tujuan dan cara yang paling efektif untuk mencapainya. Mahasiswa tingkat akhir yang bermain *game online* lebih sering menunjukkan dominasi rasionalitas instrumental, hal ini dapat diartikan bahwa ketika bermain *game online* mereka cenderung memanfaatkan aktivitas tersebut untuk mencapai tujuan yang spesifik dan terukur. Seperti, mereka bermain *game* sebagai cara yang efisien untuk meningkatkan keterampilan tertentu, dan memperoleh penghasilan tambahan. Dalam konteks ini, keputusan mereka untuk bermain *game online* didasarkan pada evaluasi manfaat dan hasil yang dapat diperoleh dari aktivitas tersebut, menunjukkan pola pikir yang praktis dan tujuan yang jelas.

Tindakan rasional berorientasi nilai atau rasionalitas nilai (*wertrational*) adalah tindakan yang dilakukan berdasarkan keyakinan atau nilai-nilai yang dipercaya, terlepas dari hasil akhirnya. Tindakan rasional berorientasi nilai menunjukkan bahwa nilai-nilai pribadi dan keyakinan memiliki peran penting dalam keputusan mahasiswa tingkat akhir untuk bermain *game online*. Aktivitas ini tidak hanya sekadar hiburan tetapi juga mencerminkan komitmen mereka terhadap prinsip dan keyakinan yang lebih mendalam. Misalnya, beberapa mahasiswa bermain *game online* sebagai sarana untuk mendapatkan pengakuan di komunitas *game* atau untuk interaksi dan menjaga hubungan sosial. Mereka melihat aktivitas ini sebagai cara untuk mengekspresikan diri, mencapai status sosial tertentu, atau mengasah keterampilan yang mereka anggap penting. Tindakan ini dilakukan bukan semata-mata untuk hasil akhir yang praktis tetapi karena mereka menghargai proses dan nilai-nilai yang terlibat. Keyakinan ini memberikan mereka motivasi untuk terus terlibat dalam aktivitas ini, meskipun hasil akhirnya tidak selalu dapat diprediksi.

Tindakan afektif adalah tindakan yang didorong oleh emosi atau perasaan. Tindakan afektif yang muncul dalam data menunjukkan bahwa emosi dan perasaan memiliki peran signifikan dalam keputusan mahasiswa tingkat akhir untuk bermain *game online*. Merasa tidak enak untuk menolak ajakan teman-temannya, menunjukkan bahwa perasaan berpengaruh terhadap keputusan untuk terlibat dalam aktivitas ini. Selain itu, bermain *game online* bersama teman-teman bisa menjadi cara penting bagi mahasiswa untuk berbagi kebahagiaan, mengurangi rasa kesepian, dan memperkuat ikatan sosial,

terutama di tengah tekanan akademis yang berat. Emosi positif yang mereka rasakan selama bermain game memberikan motivasi untuk terus terlibat dalam aktivitas ini.

Tindakan tradisional adalah tindakan yang dilakukan karena kebiasaan atau tradisi yang telah mendarah daging. Tidak ada subjek yang menunjukkan tindakan tradisional dalam konteks bermain *game online*. Hal ini mungkin disebabkan oleh fakta bahwa bermain *game online* bukan sebuah tradisi atau kebiasaan yang mendarah daging dalam masyarakat. Selain itu, motivasi bermain *game* yang ditunjukkan oleh subjek-subjek ini lebih terkait dengan tujuan spesifik, nilai-nilai pribadi, atau respon emosional, daripada kebiasaan atau tradisi yang turun-temurun. Kesimpulan dari analisis ini adalah bahwa mahasiswa tingkat akhir yang bermain *game online* melakukannya dengan pertimbangan yang sangat pragmatis, keyakinan akan nilai-nilai yang dipercayai dan berdasarkan kebutuhan emosional saat ini. Mereka tidak didorong oleh tradisi, melainkan oleh efisiensi dalam mencapai tujuan, keyakinan akan nilai yang dipercayai serta pengalaman emosional yang mereka dapatkan.

5. Kesimpulan

Dalam menghadapi tantangan akhir masa studi, mahasiswa tingkat akhir sering kali dihadapkan pada tekanan yang luar biasa, mulai dari penyelesaian tugas akhir hingga persiapan memasuki dunia kerja. Di tengah beban akademis yang berat, mereka mencari cara untuk meredakan stres dan menjaga keseimbangan hidup. Salah satu metode yang semakin populer di kalangan mahasiswa adalah bermain *game online*. Kegiatan ini bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki aspek rasionalitas yang mendalam. Bermain *game online* menawarkan berbagai manfaat yang relevan bagi mahasiswa tingkat akhir. Pertama, *game online* menyediakan pelarian sementara dari rutinitas akademis yang menuntut, memberikan mereka waktu untuk melepaskan diri dari tekanan dan *merefresh* pikiran. Kedua, *game online* sering kali melibatkan tantangan strategis dan kerjasama tim, yang dapat mengasah keterampilan kognitif dan sosial mahasiswa. Keterampilan ini tidak hanya bermanfaat dalam permainan, tetapi juga dalam kehidupan nyata dan karir mereka di masa depan.

Selain itu, rasionalitas di balik bermain *game online* juga dapat dilihat dari peluang ekonomi yang ditawarkannya. Banyak mahasiswa yang berhasil memonetisasi keterampilan bermain dan menghasilkan pendapatan tambahan untuk mereka. *Game online* juga menjadi platform untuk membangun jejaring sosial dan komunitas, di mana mahasiswa dapat memperoleh pengakuan dan dukungan dari sesama pemain. Dengan demikian, bermain *game online* bukan sekadar aktivitas rekreasional, tetapi juga strategi rasional yang mendukung kesejahteraan emosional, pengembangan keterampilan, dan stabilitas ekonomi mahasiswa tingkat akhir.

Daftar Pustaka

- [1] S. Gultom, "Dampak Buruk Bermain Game Online," <https://bkpsdmd.babelprov.go.id/content/dampak-buruk-bermain-game-online>, Jul. 06, 2017. .
- [2] L. Zuafah, Kiswoyo, and F. Agustini, "ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MORAL SISWA KELAS 4 SDN UNDAAN KIDUL 01 DEMAK Informasi Artikel," *Praniti J. Pendidikan, Bahasa, Sastra*, vol. 2, no. 1, Jan. 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.unw.ac.id:1254/index.php/praniti/index>.
- [3] M. Prastiwi and D. Ihsan, "5 Permasalahan yang Kerap Ditemui Mahasiswa Tingkat Akhir," <https://www.kompas.com/edu/read/2022/10/20/164616571/5-permasalahan-yang-kerap-ditemui-mahasiswa-tingkat-akhir?page=all>, Oct. 20, 2022. .
- [4] Badan Pusat Statistik Provinsi D.I Yogyakarta, *Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Dalam Angka 2024*, vol. 46. Yogyakarta: Badan Pusat Statistik Provinsi D.I Yogyakarta, 2024.
- [5] A. Sabil Adela and A. Azis, "RELIGIUSITAS DAN IDENTITAS DIRI STUDI

- FENOMENOLOGI PADA REMAJA PECANDU GAME ONLINEDI DESA KEDUNG WARINGIN KOTA BOGOR,” *J. Psikol. JAMBI*, vol. 5, no. 1, 2020.
- [6] Hadisaputra, A. A. Nur, and Sulfiana, “Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan),” *Edu Cendikia J. Ilm. Kependidikan*, vol. 2, no. 2, Aug. 2022, doi: 10.47709/educendikia.v2i2.1690.
- [7] L. A. Schreiner, “The Thriving Quotient: A New Vision for Student Success,” *About Campus Enrich. Student Learn. Exp.*, vol. 15, no. 2, pp. 2–10, 2010, doi: 10.1002/abc.20016.
- [8] E. R. Kahu and K. Nelson, “Student engagement in the educational interface: understanding the mechanisms of student success,” *High. Educ. Res. Dev.*, vol. 37, no. 1, pp. 58–71, 2018, doi: 10.1080/07294360.2017.1344197.
- [9] A. Duff, E. Boyle, K. Dunleavy, and J. Ferguson, “The relationship between personality, approach to learning and academic performance,” *Pers. Individ. Dif.*, vol. 36, no. 8, pp. 1907–1920, 2004, doi: 10.1016/j.paid.2003.08.020.
- [10] R. Beiter *et al.*, “The prevalence and correlates of depression, anxiety, and stress in a sample of college students,” *J. Affect. Disord.*, vol. 173, pp. 90–96, 2015, doi: 10.1016/j.jad.2014.10.054.
- [11] C. Regehr, D. Glancy, and A. Pitts, “Interventions to reduce stress in university students: A review and meta-analysis,” *J. Affect. Disord.*, vol. 148, no. 1, pp. 1–11, 2013, doi: 10.1016/j.jad.2012.11.026.
- [12] D. Eisenberg, S. E. Gollust, E. Golberstein, and J. L. Hefner, “Prevalence and correlates of depression, anxiety, and suicidality among university students,” *Am. J. Orthopsychiatry*, vol. 77, no. 4, pp. 534–542, 2007.
- [13] J. C. Turner and H. Patrick, “How does motivation develop and why does it change? Reframing motivation research,” *Educ. Psychol.*, vol. 43, no. 3, pp. 119–131, 2008, doi: 10.1080/00461520802178441.
- [14] N. Selwyn, “The use of computer technology in university teaching and learning: A critical perspective,” *J. Comput. Assist. Learn.*, vol. 23, no. 2, pp. 83–94, 2007, doi: 10.1111/j.1365-2729.2006.00204.x.
- [15] B. Paaßen, T. Morgenroth, and M. Stratemeyer, “What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture,” *Sex Roles*, vol. 76, no. 7–8, pp. 421–435, 2017, doi: 10.1007/s11199-016-0678-y.
- [16] T. L. Taylor, *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton University Press, 2018.
- [17] P. Zackariasson and T. L. Wilson, *The video game industry: Formation, present state, and future*. Routledge, 2012.
- [18] M. R. Johnson, “Behind the Streams: The Off-Camera Labour of Game Live Streaming,” *Games Cult.*, vol. 0, no. 0, pp. 1–20, 2021, doi: 10.1177/15554120211005239.
- [19] J. Noor, *METODOLOGI PENELITIAN: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, 1st ed. Jakarta: K E N C A N A, 2015.
- [20] Sugiyono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*. Bandung: ALFABETA, 2013.