

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, berbagai produk di dunia informasi dan teknologi berkembang dengan cepat, salah satunya adalah smartphone. Dalam survei yang dilakukan oleh Kemp (2019), ditemui bahwa jumlah pengguna smartphone di Indonesia mencapai 355,5 juta pengguna dengan pengguna yang mengakses internet sebanyak 150 juta. Melihat jumlah pengguna di kalangan masyarakat, internet seolah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau yang dikenal dengan APJII (2017) menyebutkan bahwa jumlah pengguna layanan internet yang bermain game online sebanyak 54,13%. Game online menjadi salah satu sarana hiburan yang dapat diakses dengan menggunakan internet secara online dan dapat dimainkan oleh siapa saja dalam bentuk video games.

Dalam perkembangannya saat ini *E-Sport* video games berkembang menjadi pilihan karier bagi para pemain yang menekuni dunia game untuk menjadi *player E-Sports* (Bányai, Griffiths, Király, & Demetrovics, 2018).

Menurut Oxford Dictionary dalam (Cheng, dkk, 2018), *e-sports*, atau kepanjangan dari *electronic sports*, didefinisikan sebagai permainan bersifat kompetitif yang dimainkan oleh pemain profesional multiplayer (dalam jumlah banyak). *E-sports* adalah salah satu cabang olahraga elektronik digital yang

mempunyai pelatihan khusus dan terorganisir, sama seperti atlet profesional lainnya seperti sepak bola, bulu tangkis, dan basket (Wahyudi dalam Kurniawan, 2019). Yougov (dalam Chung dkk., 2018) menambahkan bahwa *E-Sports* dimainkan oleh pemain profesional video game secara kompetitif, baik secara tunggal maupun berkelompok, serta disiarkan secara melalui media online dan media massa. Atlet yang menekuni bidang ini dikenal sebagai *player E-Sports*. Istilah ini akan berkembang menjadi *professional player E-Sports*, jika atlet sudah memiliki pengalaman berkarier dalam turnamen, dan mempunyai jam terbang yang lebih tinggi dari *player E-Sports* (Wijanarko, 2020).

Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Lahat adalah institusi pemerintahan daerah yang berperan dalam mengelola, mengembangkan, dan membina sektor kepemudaan serta olahraga. Lembaga ini menaungi berbagai cabang olahraga yang berkembang di wilayahnya, termasuk *E-sport*. Dispora Kabupaten Lahat juga menyediakan wadah bagi pemuda yang memiliki potensi dan keterampilan di bidang *E-sport*, guna mendukung pengembangan serta prestasi mereka dalam industri olahraga digital.

Chung dkk. (2018) berpendapat bahwa seorang pemain *E-Sports* profesional dan *player E-Sports* membutuhkan waktu latihan yang lama dan dilakukan setiap hari untuk mendapatkan hasil yang baik dalam berbagai turnamen. Para pemain profesional menggunakan waktu selama 12 hingga 15 jam tanpa pergerakan motorik kasar yang banyak.

Beberapa konsekuensi dari tingginya intensitas bermain game online antara lain berkurangnya kemampuan dalam menetapkan skala prioritas dalam menjalani

aktivitas sehari-hari, meningkatnya kecenderungan untuk bersikap asosial, serta menurunnya motivasi dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 15- 17 Januari 2025 yang telah dilakukan tempat ditemukan Fenomena yang terjadi pada atlet *E-Sports* Dispora Kabupaten Lahat menunjukkan kecenderungan untuk menunda latihan dengan dalih ingin menikmati keberhasilan yang telah dicapai. Jadwal latihan yang sebelumnya terstruktur dengan baik mulai terabaikan, sementara beberapa pemain lebih memilih menghabiskan waktu dengan bermain game secara kasual, bersosialisasi di media digital, atau melakukan live streaming untuk kepentingan pribadi. Pergeseran fokus ini mengurangi tingkat kesiapan mereka dalam menghadapi kompetisi yang lebih tinggi.

Akibat kurangnya disiplin dalam latihan, ketika berlaga, tim *E-Sports* Dispora Kabupaten Lahat tampil di bawah ekspektasi. Minimnya persiapan berdampak pada koordinasi tim yang tidak optimal, ketahanan fisik yang menurun, serta penerapan strategi yang kurang efektif. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam menghadapi lawan-lawan yang lebih siap, sehingga mereka harus menerima kekalahan sejak babak awal. Selain itu, akumulasi kelelahan yang dialami semakin meningkat saat bertanding di Kompetensi yang diadakan oleh dispora sumsel pada 25-26 Januari 2025, yang semakin memperburuk performa mereka dalam kompetisi tersebut.

Fenomena ini dalam literatur psikologi dikenal sebagai prokrastinasi (*procrastination*), yang merujuk pada perilaku menunda atau tidak menghargai waktu dalam menyelesaikan tugas. Menurut (Ghufron dan Risnawati, 2017), prokrastinasi didefinisikan sebagai kecenderungan untuk menunda suatu tindakan

atau tugas yang seharusnya dilakukan, dengan menanggungkannya hingga waktu atau hari lain.

Menurut *Steel* dalam (Pamungkas,2021) menjelaskan bahwa prokrastinasi adalah penundaan yang dilakukan dengan sengaja terhadap tugas yang harus diselesaikan, yang sering kali berhubungan dengan perasaan ketidaknyamanan. Selain itu *Pychyl* (2013) mendefinisikan prokrastinasi sebagai kecenderungan untuk menunda-nunda atau menghindari tugas atau pekerjaan, yang seharusnya dilakukan dalam waktu yang telah ditentukan, kemudian.

Menurut *Tucman* dalam (Putri,dkk 2023) prokrastinasi memiliki beberapa ciri-ciri yang dapat diidentifikasi dalam perilaku individu yang cenderung menunda-nunda tugas. Ciri-ciri tersebut diantaranya adalah: 1) menunda-nunda tugas dan kewajiban 2) menghindari tantangan atau kesulitan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada hari Selasa, 17 Januari 2025 dengan subjek MA (*Personal Communication*) atlet *E-sports* Dispora Kabupaten Lahat yang juga merupakan seorang mahasiswa aktif yang sedang menempuh Pendidikan dibangku perkuliahan, Dari hasil wawancara tersebut didapatkan fenomena berdasarkan ciri-ciri prokrastinasi pertama menunda-nunda tugas dan kewajiban. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh, MA kerap mengalami kesulitan dalam mengatur waktu antara perkuliahan dan latihan *E-Sports*. Meskipun menyadari bahwa terdapat jadwal latihan yang harus dijalankan, MA cenderung menunda tugas-tugas perkuliahannya dengan pemikiran masih memiliki waktu yang cukup sebelum deadline. Selain itu, Banyaknya aktivitas yang dilakukan sepanjang hari, MA sering merasa kelelahan dan jenuh sehingga memilih

untuk beristirahat atau bersantai sambil bermain game online. Kurangnya motivasi juga menjadi faktor yang mempengaruhi kebiasaan menunda-nunda pekerjaan, Terutama ketika tugas perkuliahan yang harus diselesaikan dirasa sulit atau kurang menarik. Akibatnya, MA sering menunda tugas-tugas perkuliahan hingga mendekati batas waktu *dealine*, yang kemudian berujung pada penyelesaian tugas secara terburu-buru dan mengerjakan tugas perkuliahan dengan kurang maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada subjek RA di kediamannya (*Personal Communication*, 17 Januari 2025) yang merupakan atlet *E-Sports* Dispora Kabupaten Lahat yang sedang menempuh Pendidikan perkuliahan. Berdasarkan ciri-ciri prokrastinasi Kedua yaitu menunda-nunda kewajiban, Dari hasil wawancara diketahui bahwa RA merasa sangat menyesal. RA sadar bahwa seandainya RA tidak menunda-nunda mengerjakan tugas perkuliahannya dan memilih mengerjakan tugas-tugas perkuliahan lebih awal sebelum *deadline*, RA dapat mengerjakan tugas-tugas dengan baik tanpa terburu-buru dikejar *deadline* sehingga mendapatkan nilai yang jauh lebih baik. Menurut RA ketika kalah dalam turnamen atau mendapatkan nilai rendah dalam kuliah, RA sering menyalahkan diri sendiri karena tahu bahwa itu sebenarnya bisa dihindari jika saya tidak menunda-nunda Pekerjaan yang harus dilakukan. Setelah mengalami hal tersebut berkali-kali, RA mulai merasa tidak percaya diri. RA takut mengulangi kesalahan yang sama, tetapi di sisi lain, RA juga kesulitan mengubah kebiasaan menunda. RA merasa terjebak dalam siklus di mana RA menyesal setelah menunda, tetapi tetap melakukannya lagi di lain waktu. RA mencoba membuat jadwal yang lebih terstruktur dan menetapkan target harian. Selain itu, RA juga berusaha mengurangi

distraksi saat harus menyelesaikan tugas atau latihan. Meskipun belum sempurna, RA perlahan-lahan belajar untuk lebih disiplin agar tidak lagi menyesal di kemudian hari.

Berdasarkan hasil wawancara (*Personal Communication*, 17 Januari 2025) yang dilakukan peneliti kepada subjek JK seorang atlet *E-Sports* Dispora Kabupaten Lahat yang sedang aktif menempuh Pendidikan perkuliahan. Berdasarkan ciri-ciri prokrastinasi ketiga yaitu menghindari tantangan atau kesulitan, Didapatkan hasil bahwasannya ketika JK harus mempelajari strategi baru dalam *E-Sports* atau menghadapi lawan yang lebih kuat dalam latihan, JK merasa itu terlalu sulit. Alih-alih berusaha mengatasinya, JK malah mencari alasan untuk tidak segera melakukannya, Seperti menghabiskan waktu membuka media sosial atau bermain game yang lebih Santai. Biasanya JK akan merasa panik karena belum cukup mempersiapkan diri. Ketika harus menerapkan strategi baru dalam kompetisi, JK sering kesulitan karena kurang latihan. JK juga merasa tidak percaya diri saat menghadapi lawan yang lebih unggul karena JK belum cukup berlatih menghadapi situasi sulit sebelumnya.

Berdasarkan angket awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 Januari 2025 yang diberikan pada 50 responden pada atlet *E-Sports* Dispora Kabupaten Lahat yang juga sedang aktif menempuh pendidikan perkuliahan. Angket tersebut disesuaikan dengan ciri-ciri prokrastinasi Menurut Tucman dalam (Putri,dkk 2023). Pada ciri pertama yaitu menunda-nunda tugas dan kewajiban sebanyak 38 responden menjawab “YA” dan 12 orang menjawab “TIDAK” berdasarkan alasan yang paling dominan muncul yaitu kurangnya motivasi dan

kelelahan dan akhirnya responden memilih untuk bersantai menikmati waktunya untuk aktif disosial media.

Berdasarkan angket awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 Januari 2025 yang diberikan pada 50 responden pada atlet *E-Sports* Dispora Kabupaten Lahat. Angket tersebut disesuaikan dengan ciri-ciri prokrastinasi Menurut Tucman dalam (Putri,dkk 2023). Pada ciri Kedua yaitu perasaan bersalah atau menyesal 29 responden menjawab “YA” dan 21 menjawab “TIDAK” berdasarkan alasan yang paling dominan muncul yaitu merasa menyesal telah membuang buang waktu yang seharusnya untuk belajar dan berlatih namun digunakan untuk bersantai- santai.

Berdasarkan angket awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 Januari 2025 yang diberikan pada 50 responden pada atlet *E-Sports* Dispora Kabupaten Lahat. Angket tersebut disesuaikan dengan ciri-ciri prokrastinasi Menurut Tucman dalam (Putri,dkk 2023). Pada ciri Ketiga yaitu menghindari tantangan atau kesulitan didapatkan hasil sebanyak 15 responden menjawab “YA” Dan 35 menjawab “TIDAK” berdasarkan alasan yang paling dominan muncul yaitu mereka menyukai tantangan dan menjadikan kesulitan yang dihadapi menjadikan mereka bertumbuh dan berkembang.

Berdasarkan angket awal yang dilakukan pada 50 responden atlet *E-Sports* Dispora Kabupaten Lahat pada 17 Januari 2025, hasil penelitian menunjukkan bahwa prokrastinasi masih banyak terjadi di kalangan atlet. Pada ciri pertama, yaitu menunda-nunda tugas dan kewajiban, sebanyak 38 responden (76%) mengaku melakukannya, dengan alasan utama kurangnya motivasi dan kelelahan, yang

membuat mereka lebih memilih bersantai dan aktif di media sosial. Pada ciri kedua, yaitu perasaan bersalah atau menyesal, 29 responden (58%) mengaku mengalami hal tersebut setelah menyadari bahwa waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan berlatih justru terbuang untuk bersantai. Sementara itu, pada ciri ketiga, yaitu menghindari tantangan atau kesulitan, hanya 15 responden (30%) yang mengakui hal tersebut, sedangkan 35 responden (70%) menyatakan bahwa mereka justru menyukai tantangan dan menganggap kesulitan sebagai peluang untuk berkembang.

Secara keseluruhan, Hasil angket ini menunjukkan bahwa sebagian besar atlet *E-Sports* di Dispora Kabupaten Lahat mengalami prokrastinasi akademik, Terutama dalam menunda-nunda menyelesaikan tugas perkuliahan dan merasa menyesal setelahnya. Namun, Mayoritas atlet *E-Sports* di Dispora Kabupaten Lahat tetap memiliki sikap positif terhadap tantangan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fajrin Sakina (2022), hasil analisis regresi menunjukkan bahwa kecanduan game online memiliki pengaruh signifikan terhadap prokrastinasi akademik, dengan nilai signifikansi sebesar 0,0001 ($<0,05$) dan nilai R Square sebesar 0,176. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game online, maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk menunda tugas akademik. Kecanduan game online berkontribusi sebesar 17,6% terhadap prokrastinasi akademik, sementara 82,4% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik kecanduan game online maupun prokrastinasi akademik berada pada kategori sedang.

Menurut Gentile (2019) mengidentifikasi beberapa faktor yang berkontribusi terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik, terutama dalam kaitannya dengan kecanduan game. Faktor-faktor tersebut meliputi: (1) ketergantungan terhadap game online, (2) kecenderungan untuk menghindari ketidaknyamanan emosional, (3) kurangnya keterampilan dalam mengelola waktu secara efektif, dan (4) menurunnya kemampuan dalam mengendalikan diri atau *self-regulation*.

Menurut Young dalam (Putri, dkk 2023) Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh kecanggihan teknologi internet atau disebut *internet addiction disorder*. Internet juga dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addictive*.

Menurut penjelasan (Ulfa & Risdayati, 2021) bahwa *game online* juga merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi yang dapat menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Menurut Arthur dalam (Pamungkas, 2021), kecanduan adalah *an activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)* yang artinya suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang – ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif.

Menurut Ghuman dan Griffith dalam (Novrialdy, 2019) kecanduan game online dapat diidentifikasi dengan ciri-ciri sebagai berikut: 1) peningkatan durasi bermain 2) perasaan tidak puas 3) merasa cemas saat tidak melakukan aktivitas tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 17 Januari 2025 kepada subjek MA, RA, dan JK dari observasi ini dapat dilihat berdasarkan perilaku

subjek dimana para subjek yang awalnya memainkan game online hanya sebagai hiburan setelah menyelesaikan tugas kuliah. Namun, seiring waktu, durasi bermainnya meningkat drastis, dari dua jam sehari menjadi delapan hingga sepuluh jam tanpa henti. Subjek sering mengabaikan kewajibannya, seperti tugas kuliah, tugas kelompok, bahkan waktu istirahatnya yang digunakan untuk bermain game online, subjek juga terkadang merasakan tidak puas dikarena target pencapaian didalam game yang dimainkan belum tercapai sehingga subjek menambah waktu bermainnya sampai subuh, Ketika ia terpaksa tidak bermain misalnya karena tugas kuliah yang menumpuk atau masalah jaringan internet ia mulai merasa gelisah, sulit berkonsentrasi, dan terus memikirkan game tersebut.

Rasa cemas ini semakin terlihat ketika subjek mulai menunjukkan perubahan suasana hati yang drastis. Ia menjadi mudah tersinggung, merasa bosan dengan aktivitas lain. dan kehilangan minat terhadap kegiatan yang sebelumnya ia sukai. Bahkan, ia kerap mengabaikan kewajibannya dan mencari berbagai cara untuk bisa kembali bermain, seperti mengorbankan waktu tidur atau melewatkan pertemuan dengan teman.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada hari Selasa tanggal 17 Januari 2025, dengan subjek MA (*Personal Communication*), dari hasil wawancara tersebut didapatkan fenomena berdasarkan ciri-ciri kecanduan game online yaitu peningkatan intensitas bermain Didapatkan hasil bahwa MA awalnya saya hanya bermain sekitar satu hingga dua jam sehari, tapi sekarang bisa sampai enam hingga delapan jam, bahkan lebih kalau sedang libur atau ada *event* penting dalam game. MA merasa selalu ingin meningkatkan skill dan peringkat dalam

game. Selain itu, ada tekanan dari teman-teman dalam komunitas gaming untuk terus aktif. Kadang juga karena merasa bosan dengan kegiatan lain, MA lebih memilih bermain game lebih lama.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada subjek RA (*Personal Communication*, 17 Januari 2025), dari hasil wawancara tersebut didapatkan fenomena berdasarkan ciri-ciri kecanduan game online yaitu perasaan tidak puas mendapatkan hasil bahwasannya Awalnya, RA merasa puas saat berhasil naik peringkat atau memenangkan pertandingan. Tapi, semakin lama bermain, RA merasa pencapaian tersebut kurang berarti dan ingin lebih banyak menang. RA selalu merasa harus meningkatkan level atau skill saya lebih tinggi lagi. RA merasa harus terus bermain agar bisa lebih baik lagi. Kadang RA berpikir, "Kalau berhenti sekarang, nanti RA ketinggalan dari pemain lain." Itu membuat RA sulit berhenti, bahkan ketika sudah merasa lelah atau memiliki tugas lain yang harus diselesaikan dan pada saat RA berhasil mencapai rank tinggi atau mendapatkan item langka, awalnya RA merasa senang. Tapi setelah beberapa waktu, rasanya pencapaian itu tidak cukup, dan RA ingin mencapai yang lebih tinggi lagi. Jadi, RA terus bermain untuk mencari kepuasan yang lebih besar, meskipun pada akhirnya tetap merasa ada yang kurang.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada subjek JK (*Personal Communication*, 17 Januari 2025), dari hasil wawancara tersebut didapatkan fenomena berdasarkan ciri-ciri kecanduan game online yaitu merasa cemas saat tidak melakukan aktivitas tersebut didapatkan hasil bahwasannya JK sering. Setiap kali JK tidak bisa bermain, misalnya karena sedang ada kegiatan

kuliah atau jaringan internet bermasalah, JK merasa gelisah dan sulit fokus. Pikiran JK terus tertuju pada game, terutama jika ada event penting atau momen yang saya lewatkan. Kadang JK merasa tidak nyaman, seperti ada yang kurang. Jika JK sedang di luar rumah atau mengerjakan tugas, JK jadi sering mengecek ponsel atau berpikir kapan bisa kembali bermain. Kalau terlalu lama tidak main, JK merasa tertinggal dari pemain lain dan takut kehilangan progress yang sudah JK bangun dan JK biasanya mencoba mencari cara agar tetap terhubung dengan game, misalnya dengan menonton live streaming atau membaca forum tentang game tersebut. Tapi kalau benar-benar tidak bisa bermain, JK merasa kesal atau bahkan malas melakukan aktivitas lain.

Hasil wawancara pada 17 Januari 2025 menunjukkan bahwa kecanduan game online ditandai oleh tiga ciri utama yaitu peningkatan durasi bermain, perasaan tidak puas, dan kecemasan saat tidak bermain. Subjek MA mengalami peningkatan intensitas bermain karena dorongan untuk meningkatkan skill dan tekanan komunitas. Subjek RA terus bermain demi kepuasan yang tak kunjung terpenuhi, sementara subjek JK merasakan kecemasan dan sulit fokus saat tidak bermain. Temuan ini mengonfirmasi bahwa kecanduan game online dipengaruhi oleh motivasi internal dan eksternal yang mendorong individu untuk terus bermain meskipun berdampak negatif.

Berdasarkan angket awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 Januari 2025 yang diberikan pada 50 responden pada atlet *E-Sports* Dispora Kabupaten Lahat. Angket tersebut disesuaikan dengan ciri-ciri kecanduan game online yang pertama yaitu peningkatan durasi bermain didapatkan hasil bahwa

didapatkan hasil sebanyak 40 orang menjawab “YA” dan sebanyak 10 orang menjawab “TIDAK” berdasarkan alasan yang paling dominan muncul yaitu mereka merasakan senang dan dapat bermain sama dengan teman” dan mendapatkan kenikmatan tersendiri apabila dapat menang dalam pertandingan game tersebut.

Berdasarkan angket awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 Januari 2025 yang diberikan pada 50 responden pada atlet *E-Sports* Dispora Kabupaten Lahat. Angket tersebut disesuaikan dengan ciri-ciri kecanduan game online yang Kedua yaitu perasaan tidak puas didapatkan hasil sebanyak 45 orang menjawab “YA” dan sebanyak 5 orang menjawab “TIDAK” berdasarkan alasan yang paling dominan muncul yaitu mereka merasakan tidak puas saat mengalami kekalahan pada saat pertandingan hal ini mengakibatkan mereka terus bermain hingga mencapai kemenangan yang diinginkan.

Berdasarkan angket awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 Januari 2025 yang diberikan pada 50 responden pada atlet *E-Sports* Dispora Kabupaten Lahat. Angket tersebut disesuaikan dengan ciri-ciri kecanduan game online yang pertama yaitu merasa cemas saat tidak melakukan aktivitas tersebut didapatkan hasil sebanyak 22 orang menjawab “YA” dan sebanyak 28 orang menjawab “TIDAK” berdasarkan alasan yang paling dominan muncul yaitu mereka tidak terlalu mencemaskan apabila tidak melakukan permainan game terkadang mereka melakukan.

Hasil angket pada menunjukkan bahwa mayoritas atlet *E-Sports* Dispora Kabupaten Lahat memiliki kecenderungan kecanduan game online. Faktor utama yang mendorong perilaku ini adalah kesenangan bermain dan keinginan untuk

menang, yang menyebabkan peningkatan durasi bermain (80%) dan ketidakpuasan saat kalah (90%). Sementara itu, hanya 44% responden yang mengalami kecemasan ketika tidak bermain. Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi utama kecanduan game online pada atlet *E-Sports* adalah kepuasan dari kemenangan dan dorongan untuk terus meningkatkan kemampuan.

Berdasarkan tinjauan terhadap berbagai teori yang telah dipaparkan sebelumnya, kecanduan game online dapat didefinisikan sebagai suatu perilaku yang dilakukan secara berulang dan berlebihan, yang berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti kecenderungan untuk menunda tugas atau aktivitas penting (prokrastinasi).

Studi sebelumnya yang dilakukan oleh Desy Purnama Putri (2023) mendukung temuan ini. Hasil penelitian tersebut menunjukkan terdapat hubungan antara adiksi game online dan terhadap prokrastinasi akademik dengan nilai sig $0,036 < 0,05$, lalu adanya hubungan antara adiksi *smartphone* terhadap prokrastinasi akademik yaitu nilai sig $0,001 < 0,05$, dan adanya hubungan antara adiksi game online dan *smartphone* terhadap prokrastinasi akademik dengan nilai sig $0,001 < 0,05$. Kesimpulan adanya hubungan antara adiksi game online dan *smartphone* terhadap prokrastinasi akademik di SMKN 1 Martapura.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas yang maka peneliti tertarik melakukan riset mengenai “***Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Prokrastinasi Pada Atlet E-Sports Dispora Kabupaten Lahat***”.

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui serta menjelaskan hubungan antara kecanduan game online dengan prokrastinasi pada atlet *E-Sports* Dispora Kabupaten Lahat yang sedang menempuh Pendidikan perkuliahan.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara Teori penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi penulis maupun pembaca, serta bermanfaat untuk perkembangan kajian ilmu psikologi khususnya dibidang psikologi klinis.

2. Manfaat Teoritis

a) Bagi Atlet E-Sports Dispora Kabupaten Lahat

Diharapkan kedepannya dapat melakukan manajemen waktu sehingga terhindar dari perilaku prokrastinasi dalam kegiatan sehari-hari, latihan terlebih saat sedang fokus untuk persiapan kejuaraan.

b) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi bahan acuan ataupun sebagai tambahan referensi untuk penelitian berikutnya

c) Bagi Penulis

Riset penelitian ini diharapkan menjadi sarana untuk meningkatkan pengetahuan bagi peneliti khususnya pada psikologi klinis dan psikologi perkembangan, serta menjadi ilmu pengetahuan peneliti selama proses perkuliahan.

D. Keaslian Penelitian

Berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan Ulfolia Hardi (2021), Tingginya intensitas bermain game online sangat berpengaruh terhadap tingginya tingkat prokrastinasi akademik yang terjadi pada mahasiswa.

Penelitian milik Kurniawan (2017) juga mengemukakan hasil yang serupa bahwa yang dilakukan bahwa kecanduan game online memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi pada mahasiswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain game online maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku prokrastinasi akademik. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau.

Pada riset yang dilakukan Alborzi (2019) dapat diketahui hasil penelitiannya menyatakan bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan dalam bermain game komputer maka semakin sedikit waktu yang mereka gunakan untuk belajar, yang menyebabkan peningkatan penundaan akademik.

Kemudian berdasarkan penelitian milik Husna (2017) ketika mahasiswa bermain game online dengan dengan rata-rata jam yang sangat lama membuat mahasiswa mengesampingkan atau mengabaikan tugas yang seharusnya dikerjakan. Mahasiswa yang memiliki frekuensi tingkat keseringan bermain game online dalam sehari dapat mempengaruhi terhadap prokrastinasi.

Hubungan antara kecanduan game online dengan prokrastinasi dibahas dalam penelitian yang dilakukan oleh (Syazira Nira Sandya & Ayunda Ramadhani,

2021). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh positif antara intensitas bermain game online dengan prokrastinasi akademik dengan nilai $\beta = 0.529$; $t_{hitung} = 5.504 > t_{tabel} = 1.363$ dan $p = 0.000$. nilai $\beta = 0.529$; $t_{hitung} > t_{table} (5.504 > 1.990)$ dan nilai $p = 0.000$ ($p < 0.05$), Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecandungan game online dengan prokrastinasi pada mahasiswa dimana semakin tinggi intensitas bermain game online maka semakin tinggi tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa, begitu pula sebaliknya apabila mahasiswa memiliki intensitas bermain game online yang rendah maka akan semakin rendah pula prokrastinasi akademik mahasiswa.

Hasil analisis regresi penelitian oleh (Fajrin, Imammul & Hendrayadi, 2022), Menunjukkan bahwa kecanduan game online berpengaruh terhadap prokrastinasi akademik dengan nilai sig. 0.0001 ($< 0,05$) dan R Square sebesar 0,176 yang artinya semakin tinggi kecanduan game online maka semakin tinggi prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Kecanduan game online memberikan pengaruh 17.6 % dan 82,4% dipengaruhi variable lain diluar penelitian, dan dari hasil penelitian secara umum kecanduan game online dan prokrastinasi akademik berada pada kategori sedang.

Penelitian yang dilakukan oleh (Pamungkas & Bima yoga, 2021), Menunjukkan bahwa bahwa sebanyak 71 orang dari 100 orang partisipan penelitian terindikasi mengalami adiksi game online. Hasil penelitian juga menunjukkan sebanyak 13 orang (13%) memiliki tingkat prokrastinasi tinggi dengan jenis kelamin seluruhnya laki-laki. Sebanyak 74 orang (74%) memiliki tingkat prokrastinasi

sedang dengan rincian 13 orang perempuan dan 61 orang laki-laki. Dan 13 orang (13%) perempuan sisanya memiliki tingkat prokrastinasi rendah. Pengaruh kecanduan game online terhadap prokrastinasi akademik adalah 63,7% dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,789 dan taraf signifikansi 0,00. Artinya kecanduan game online memiliki pengaruh yang kuat terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa UIN Malang.

Hubungan antara kecanduan game online dengan prokratinasi dari penelitian yang dilakukan oleh (Desi, Muhammad & Eka, 2023) didapatkan hubungan positif antara adiksi game online terhadap prokrastinasi akademik dengan nilai sig $0,036 < 0,05$, Hal ini memiliki arti bahwa semakin tinggi adiksi game online yang dilakukan oleh peserta didik maka semakin tinggi juga tingkat prokrastinasi akademik.

Penelitian hubungan antara kecanduan game online dengan prokratinasi akademik dilakukan oleh Miftakhul, Blasius & Irene, 2022), Didapatkan hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh antara kecanduan media sosial dan game online terhadap prokrastinasi akademik pada peserta didik di SMP Brawijaya Smart School. Hal tersebut dibuktikan dari nilai signifikannya sebesar 0,000, dimana nilai signifikan 0,000 kurang dari 0,05. Sehingga dapat diartikan bahwa adanya pengaruh variabel kecanduan media sosial dan game online terhadap prokrastinasi akademik.

Terdapat hubungan yang positif antara kecanduan game online dengan prokratinasi akademik hal ini berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Jayanto & Ayom, 2022) , Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik di SMP N 17 Kota Jambi kategori cukup kuat. Variabel

kecanduan game online (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Perilaku Prokrastinasi Akademik (Y).

Hasil dari penelitian yang dilakukan (Latuconsina, 2018), Hasil penelitian menunjukkan tingkat prokrastinasi akademik tinggi pada pecandu game online sebesar 30%, sedangkan kategori sedang 15% dan kategori rendah sebesar 18,7%. Dari hasil tersebut, terlihat persentase tertinggi adalah pada kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan tingkat prokrastinasi akademik mahasiswa yang kecanduan game online berada pada kategori tinggi.

Didapatkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan game online siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya berada dalam kategori tinggi (10,4%), sedang (89,6%), dan rendah (0%). 2) Prokrastinasi akademik siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya berada dalam kategori tinggi (29,9%), sedang (62,7%), dan rendah (7,5%). 3) Hasil analisis data diperoleh r hitung sebesar 0,718. Melihat taraf signifikansi 5% pada tabel r product moment dengan $dk = n-2 = 67-2 = 65$ diperoleh nilai 0,244 pada taraf 5%. Dengan kata lain, bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf signifikansi 5%. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara penggunaan game online terdapat prokrastinasi akademik siswa. (Anisa, Romyati & Oktamia, 2021).

Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan oleh para peneliti terdahulu terletak pada subjek penelitian, Lokasi penelitian, Dan data yang digunakan. Dari beberapa hasil penelitian terdahulu didapatkan hubungan yang positif antara kecanduan game online dengan prokrastinasi akademik, Dimana semakin tinggi intensitas bermain game online maka semakin tinggi tingkat prokrastinasi akademik

mahasiswa, begitu pula sebaliknya apabila mahasiswa memiliki intensitas bermain game online yang rendah maka akan semakin rendah pula prokrastinasi akademik mahasiswa

