

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penggunaan teknologi oleh manusia saat ini sudah berkembang sangat pesat. Zaman sekarang sudah banyak teknologi baru yang diciptakan oleh manusia untuk memudahkan keperluan mereka. Kemajuan teknologi seperti televisi, dan *smartphone* (HP), bahkan sampai internet bukan hanya melanda masyarakat kota, namun juga telah dapat dinikmati oleh masyarakat di pelosok-pelosok desa. Menurut Paridawati et al., (2021), *smartphone* merupakan telepon genggam yang memiliki fitur dan fungsi yang mirip dengan komputer, dan salah satu manfaat *software smartphone* adalah kemampuan untuk mengakses data. Pertumbuhan teknologi mendukung adanya penciptaan lapangan kerja baru. Salah satu yang juga telah tumbuh besar dan pesat yaitu dunia *game*. Bermain *game* telah menjadi salah satu hiburan atau kegiatan rekreasi paling populer, tidak hanya di kalangan anak-anak dan remaja, tetapi juga di kalangan orang dewasa (Fitzgerald, 2020). *Game* berkembang seiring pertumbuhan teknologi yang sangat pesat dan juga berkembang seiring jumlah manusia yang memiliki perangkat teknologi seperti *handphone*, komputer, laptop, dan lain-lain. Adapun statistik pengguna *smartphone* yang bermain *game* mencapai 2,6 miliar pengguna di seluruh dunia dan dimana hal ini didominasi oleh benua Asia sebesar 48% dari total keseluruhan (Intelligence, 2021). Di Indonesia sendiri terdapat beberapa *game online* yang berbasis di *smartphone* yang menjadi favorit yaitu PUBG, Free Fire, dan Mobile Legends tetapi dari ketiga *game* tersebut yang paling banyak dimainkan oleh masyarakat Indonesia sendiri yaitu Mobile Legends (Social, 2021). Ukuran file dari *game* Mobile Legends yang sangat ringan sebesar 194 MB yang hanya memerlukan memori yang rendah sebesar 1 GB RAM menjadi alasan mengapa *game mobile legends* banyak diminati (Handayani, 2018). Jadi dengan banyaknya pemain *game* Mobile Legends saat ini dapat memberikan dampak negatif dan dampak positif. Adapun dampak negatif juga menurut Achab et al., (2011) *game* yang berbasis internet atau *game online* bisa menyebabkan kecanduan. Salah satu hal yang membuat kecanduan dalam

bermain *game* online adalah unsur kompetitif dalam sebuah *game* merupakan salah satu daya tarik tersendiri dalam hiburan bermain *game* (Vorderer et al., 2014). Hal ini juga bisa mempengaruhi cara seseorang dalam melakukan komunikasi interpersonal dimana seseorang yang memiliki kecanduan *game online* akan menghabiskan banyak waktunya lebih banyak bermain *game online* sehingga dapat mempengaruhi bagaimana seseorang tersebut melakukan komunikasi interpersonal. Kemudian, ada juga dampak positif dari *game online* yaitu membuka lapangan kerja baru seperti *proplayer*, *streamer*, penjoki, dan lain-lain.

Saat ini *game online* telah menjadi pilihan karir di dunia *game* kompetitif bagi sebagian pemain (Griffiths, 2017). Salah satu bidang *game online* yang menjadi banyak pilihan karir bagi sebagian orang yaitu *E-sports*. *E-sports* merupakan area baru dalam permainan dan mulai menjadi populer di kalangan dunia *game*, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda (Jasmine et al., 2021). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Newzoo (2019), perusahaan penyedia data analitik industri *game* dan *e-sports*, dalam laporan prediksi tahunan yang disebut "*Global Esports Market Report*" menyatakan bahwa industri *e-sports* masih akan terus tumbuh, berkembang, berinovasi, dan menarik investasi yang tidak bernilai kecil. Seiring perkembangan zaman juga stigma buruk tentang bermain *game* sudah mulai berkurang. *E-sports* juga sudah menjadi salah satu cabang olahraga yang dilombakan di berbagai turnamen olahraga besar seperti *Asian Games*. Atlet *E-sports* dikenal juga sebagai pemain profesional atau *pro player*. Ma et al., (2013) juga berpendapat bahwa para atlet *e-sports* berbeda dari para pemain biasa. Pemain *e-sports* adalah pemain profesional yang bermain untuk berkompetisi, bukan hanya untuk bersenang-senang dan menganggap *game* merupakan pekerjaan mereka. Semakin berkembangnya *e-sports* juga ditemani dengan semakin berkembangnya joki. Joki *game online* merupakan hal yang dilakukan oleh satu individu yang membayar individu lain dengan kemampuan lebih untuk bermain di akun dengan peringkat yang lebih rendah dari individu pertama (Conroy et al., 2021). Sederhananya, joki merupakan *platform* penyedia jasa layanan seperti pembuatan video, *game*, tugas, dan lain-lain. Jadi jasa joki atau penjoki disewa untuk

membantu para *customer* untuk memudahkan atau meringankan dalam mencapai kepentingan atau tujuan tertentu.

Penjoki bisa dari kalangan mana saja seperti siswa di sekolah sampai kepada karyawan. Menjadi penjoki dan menjadi karyawan merupakan hal yang tidak mudah. Menurut Herjati et al., (2022) menjelaskan bahwa penjoki bisa bermain *game online* 6-10 jam untuk menyelesaikan joki *game online* bahkan ketika banyak orderan atau pesanan bisa sampai 23 jam per hari. Selain itu, ketika seorang penjoki *game* Mobile Legends dan juga masih bersekolah akan kesulitan dalam membagi waktunya untuk belajar dan bekerja. Sesuai dengan hasil penelitian Kurniawan (2017) mengemukakan bahwa semakin tinggi intensitas seseorang dalam bermain *game online* maka semakin tinggi juga kecenderungan seseorang untuk melakukan prokrastinasi akademik. Kemudian, untuk seorang karyawan yang bekerja pada bidang IT khususnya *cyber security* di perusahaan bisa bekerja 40-80 jam per minggu (Black, 2020). Seorang karyawan di bidang IT yang bekerja yang menjadi *cyber security* membutuhkan waktu 6-13 jam per harinya (Sobers, 2023). Jadi ada waktu tertentu seorang karyawan tidak bisa bermain atau menyelesaikan joki karena diharuskan untuk bekerja sehingga terjadi konflik pengaturan waktu terhadap bekerja di bidang IT dan menjadi penjoki *game* Mobile Legends. Menurut Ambarita et al., (2022) karyawan IT memiliki permasalahan khusus terkait *time management* yaitu adanya proyek yang terus berubah dimana ada perubahan baik itu dalam persyaratan dan desain, permintaan darurat dimana adanya permintaan mendadak untuk perbaikan *bug* atau masalah sistem yang harus segera ditangani yang dapat mengganggu alur kerja yang sudah direncanakan, dan gangguan teknis dimana ada masalah teknis seperti masalah jaringan yang dapat mengganggu pekerjaan yang sudah direncanakan. Menurut Solikhawati (2022) menyebutkan bahwa karyawan yang beralih diantara 2 tugas membutuhkan waktu 50% lebih banyak. Dari hal ini, bisa menunjukkan ketika seseorang bekerja dengan 2 pekerjaan menjadi karyawan dan penjoki *game online* membutuhkan *time management*. Menurut Adebisi (2013) menjelaskan bahwa di dalam dunia bisnis, waktu merupakan hal yang sangat penting bagi perusahaan atau organisasi. Kemudian, *time management* berkorelasi dengan produktivitas individu

(Darmayanti, 2016). Semakin individu mempunyai *time management*, semakin tinggi juga produktivitas individu tersebut. Selain itu, menurut Adebisi (2013) menyebutkan bahwa *time management* mampu mengatasi tekanan dan dapat membantu menghindari stres. Ketika individu dapat mengelola waktu dengan baik, maka individu akan mampu menetapkan prioritas dan tetap konsentrasi pada pekerjaannya (Forsyth, 2022). Dengan melihat fenomena di atas maka penelitian ini penting untuk dilakukan. Penelitian ini dapat digunakan untuk melihat gambaran *time management* pada penjoki *game* Mobile Legends yang menjadi karyawan di bidang IT. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan informan T menyebutkan bahwa:

“dulu pernah kerja bisa sampai 15 jam sehari karena orderan joki lagi banyak akhirnya kurang tidur dan istirahat”

“terus untuk kesusahan selama menjadi karyawan dan penjoki yaa mungkin susah bagi waktu karena kan jasa joki game ini lebih bergerak dibidang jasa jadi harusnya bisa menghabiskan waktu yang lebih banyak”

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan T dapat disimpulkan bahwa informan T kurang bisa menentukan dimana hal yang mendesak dan hal yang penting. Dimana bisa dilihat dampak dari informan kurang bisa menentukan hal yang mendesak dan hal yang penting menyebabkan kurang tidur dan istirahat. Adapun juga hasil wawancara kepada informan N menyebutkan bahwa:

“kerja tuh bisa lebih dari 12 jam sehari akhirnya ngebuat waktu sama pacar itu gak ada, waktu buat diri sendiri juga dan malah bisa sakit karena kan kerjanya ya duduk aja jadi kerjanya ga butuh banyak gerak”

Berdasarkan jawaban dari informan N dapat disimpulkan bahwa tidak bisa membagi waktu secara efektif untuk melakukan kegiatan yang lain, istirahat, dan makan yang akhirnya mengakibatkan sakit. Aspek *time management* yang pertama yaitu menetapkan tujuan dan prioritas, dimana seseorang bisa memiliki prioritas dan tujuan terhadap pekerjaannya. Hasil dari *preliminary* dari 2 informan dapat dilihat bahwa informan belum memiliki prioritas sehingga tidak bisa membagi waktu dengan hal yang lain yang menyebabkan kurang istirahat. Aspek *time*

management yang kedua yaitu teknik atau mekanisme manajemen waktu, dimana seseorang bisa membuat jadwal atau agenda untuk kegiatan sehari-harinya. Dilihat dari hasil *preliminary* dimana kedua informan tidak membuat jadwal sehingga menjoki hingga 10-15 jam bahkan bisa lebih dari 12 jam sehari. Aspek *time management* yang ketiga yaitu preferensi untuk terorganisasi, dimana seseorang membuat evaluasi dalam seminggu untuk melihat apakah kegiatan yang dilakukan sudah sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Dapat dilihat dari *preliminary* kedua informan dimana tidak membuat evaluasi terbukti informan bekerja kurang lebih 12 jam sehari yang menyebabkan selalu kurang tidur atau kurang istirahat.

Seharusnya para penjoki *game* Mobile Legends yang menjadi karyawan di bidang IT bisa lebih mengatur waktu secara efisien agar tidak timbul sakit, kurang istirahat, dan lain-lain. Jadi pekerjaan menjadi penjoki *game* Mobile Legends yang menjadi karyawan di bidang IT membutuhkan waktu lebih banyak sehingga dibutuhkan juga *time management* yang efektif agar ada waktu untuk istirahat, berjalan, dan lain-lain.

Time management merupakan proses perencanaan, pengorganisasian, dan *controlling* produktivitas waktu (Syelviani, 2020). Selain itu, menurut Hoffmann (1994) *time management* memiliki aspek yaitu, menetapkan tujuan dan prioritas, mekanik manajemen waktu, dan preferensi untuk terorganisasi. Jadi individu menempatkan kebutuhan sesuai prioritas tugas seperti membuat rencana penjadwalan dan dilakukan selama seminggu yang nantinya akan menjadi sumber evaluasi seberapa banyak kegiatan yang menjadi prioritas sudah berorientasi kepada tujuan yang telah ditetapkan. Kemudian, menurut Nisa et al. (2019) *time management* berperan dalam menyelesaikan tugas-tugas dengan baik. *Time management* berperan dalam meningkatkan produktivitas individu (Darmayanti, 2016). Selain itu, *time management* juga berfungsi untuk membantu mengurangi rasa stres (Adebisi, 2013). Kemudian, adapun dampak buruk dari seseorang yang tidak memiliki *time management* yaitu kualitas tidur tidak baik, kesehatan terganggu, hasil pekerjaan kurang maksimal, dan meningkatnya stres (Sampoernauniversity, 2022). Selain itu, adapun bentuk ketika tidak memiliki *time management* yang baik yaitu timbulnya prokrastinasi. Hal ini sejalan dengan hasil

penelitian Khotimah et al (2022) dimana ditunjukkan adanya hubungan prokrastinasi dengan *time management*. Kemudian, ketika seorang karyawan tidak memiliki *time management* akan menimbulkan masalah bagi dirinya dan perusahaannya. *Time management* yang buruk memiliki dampak, yaitu kualitas tidur yang buruk. Kualitas tidur yang buruk akan menyebabkan performansi pekerjaan juga menurun yang akhirnya juga berdampak pada perusahaan dimana akan memperlambat laju dan pertumbuhan bagi perusahaan itu (Adebisi, 2013). Selain itu, ketika seorang karyawan tidak memiliki *time management* akan mengakibatkan sistem kerja yang sistem kebut semalam atau SKS dimana hal tersebut akan menyebabkan stres yang tinggi. Akhirnya dari stres yang tinggi juga akan menyebabkan terjadinya *turnover* bagi perusahaan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Claessens et al (2007) dimana kebanyakan orang akan mengalami peningkatan stres ketika pekerjaan mendekati waktu *deadline* yang akhirnya berdampak pada meningkatnya *turnover* karyawan. Ketika *turnover* karyawan meningkat akan mengakibatkan biaya yang tinggi, kehilangan produktivitas, dan ketidakstabilan di dalam perusahaan (Speaking, 2023). Jadi *time management* sangat berperan dalam kegiatan penjoki *game mobile legends* yang menjadi karyawan di bidang IT.

Dengan pembahasan yang di atas mengenai penjoki *game Mobile Legends* yang menjadi karyawan di bidang IT akan menimbulkan banyak masalah yang terjadi seperti stres, prokrastinasi, dan lain-lain. Kemudian, waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan joki *game online* bisa 6-10 jam sehari bahkan jika lagi banyak orderan bisa bermain *game online* hingga 23 jam sehari (Herjati et al., 2022). Kemudian, untuk seorang karyawan yang bekerja pada bidang IT bisa bekerja 40-80 jam per minggu (Black, 2020). Jadi, dibutuhkan *time management* dalam kerja sehari-harinya untuk bisa mengelola waktu dalam bekerja, beristirahat, dan kebutuhan untuk makan. Selain itu, fenomena penjoki *game online* yang menjadi karyawan di bidang IT banyak terjadi, namun pada kenyataannya penelitian mengenai penjoki *game online* masih terbatas. Penelitian yang sudah dilakukan lebih banyak membahas penjoki *game Mobile Legends* yang masih bersekolah sedangkan topik untuk penjoki *game Mobile Legends* yang menjadi karyawan

belum banyak dibahas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membahas “Gambaran *Time Management* pada penjoki *game* Mobile Legends yang menjadi karyawan di bidang IT”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana gambaran *time management* pada penjoki *game* Mobile Legends yang menjadi karyawan di bidang IT?

1.3. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui gambaran *time management* pada penjoki *game* Mobile Legends yang menjadi karyawan di bidang IT

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teori dan menjadi referensi dalam ilmu Psikologi Industri dan Organisasi pada pembahasan mengenai gambaran *time management* pada penjoki *game* Mobile Legends yang menjadi karyawan di bidang IT.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Informan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran dan refleksi bagi penjoki *game* Mobile Legends yang sedang bekerja sehingga mereka mampu memahami pentingnya *time management* dalam aktivitas sehari-harinya.

2. Bagi Penjoki *game* Mobile Legends dan karyawan di bidang IT

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi kepada penjoki *game* Mobile Legends dan karyawan di bidang IT untuk dapat menangani *time management* dalam aktivitas sehari-harinya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya pada bidang *game online*.