

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap masyarakat akan selalu mendidik generasi mudanya supaya dapat mewarisi kehidupan sekaligus membangun masa depannya. Sebagai penerus nilai-nilai itu, generasi muda diharapkan mampu menyusun gambaran masa depannya yang mana nilai-nilai yang diwarisinya akan terbina dengan baik serta berkembang menuju pembaharuan. Hal itu juga diharapkan melekat pada mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di Universitas.

Menurut ahli pendidikan Indonesia, Daoed Joesoef, secara objektif menilai bahwa peran pendidikan sebagai bidang penghidupan, dalam memilih dan membina hidup yang baik, yang sesuai dengan martabat manusia. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak bisa lepas dari kehidupan (Hariyanto, 2012). Bagi masyarakat Indonesia, tujuan individu menempuh pendidikan tinggi adalah memperoleh pekerjaan yang baik, memenuhi prestise sosial dan demi mencapai tingkat kesejahteraan hidup paling tinggi (Darmaningtyas, 2011). Oleh karena itu pilihan jurusan di bangku universitas selalu diarahkan untuk tujuan-tujuan tadi. Dengan kata lain, dapat diasumsikan bahwa pada setiap individu yang sedang menempuh pendidikan di Universitas, proses penentuan orientasi masa depan sedang terjadi dalam dirinya.

Di luar sistem pendidikan, orientasi masa depan pastilah ditentukan sendiri oleh tiap-tiap individu. Mahasiswa sebagai pelajar pada level perguruan tinggi diharapkan telah menetapkan orientasi masa depannya sejak duduk di tahun pertama. Namun pada kenyataannya, mahasiswa cenderung memilih jurusannya berdasarkan

saran dari orang tua, teman, atau dikarenakan nama baik fakultas tempatnya akan menempuh jenjang pendidikan dan bukan berdasarkan orientasi bidang pekerjaan yang akan dijalannya nanti (Romadoni, 2012). Bila hal itu terjadi maka proses belajar di perguruan tinggi akan menjadi sebuah proses yang tidak jelas dan tanpa makna (Tilaar, 2012; bdk. Hutabarat, 1992).

Seperti dinyatakan oleh Santrock (2002), individu berusia antara 20-40 tahun berada pada proses penetapan orientasi masa depan yang konsisten, dan penetapan itu menjadi sebuah resolusi riil pada tahun-tahun akhir periode usia ini. Dalam periode ini, pemenuhan kewajiban selama masa studi di tingkat universitas dan setelahnya (pekerjaan awal) menjadi satu indikator yang perlu diperhatikan. Karir yang diinginkan biasanya terkait dengan minat pribadi, atau kalaupun tidak persis sama, pilihan langsung mengarah pada pemenuhan kebutuhan hidup; dan kebutuhan dimaksud yang terutama adalah finansial. Dengan demikian individu diharapkan dapat menyelesaikan tugas perkembangannya pada masa tersebut. Namun pada kenyataannya banyak mahasiswa yang berada pada kisaran usia ini belum dapat menyelesaikan tugas perkembangannya seperti merencanakan jenjang karir kedepan atau merancang masa depan dengan lawan jenis (berkeluarga) yang tentu saja nantinya akan menghambat tugas-tugas perkembangan lainnya. Hal ini bisa saja dialami oleh mahasiswa tingkat akhir yang belum menyelesaikan tugas akhir perkuliahannya dengan alasan-alasan tertentu.

Berdasarkan penjelasan dari Santrock (2002) tersebut dapatlah dikatakan bahwa usia dewasa muda secara faktual berada pada proses penentuan orientasi masa depan bidang pekerjaan. Pada saat subyek masih berada dalam proses studi, orientasi masa depan dapat dipengaruhi paradigma kebijakan institusi tempatnya kuliah.

Sebagai anggota masyarakat, orientasi masa depan dipengaruhi oleh paradigma sosial yang dianut masyarakat yang memangkunya (Hardiyanto, 1996).

Secara faktual, proses perkuliahan tidak selamanya menunjukkan proses penataan orientasi masa depan. Menurut Ibrahim (2003), mengungkapkan bahwa salah satu penyebab dari tingginya tingkat pengangguran adalah karena kalangan terdidik tidak memiliki rencana hidup. Sejak kecil, mereka belum terlatih untuk merencanakan masa depan sehingga tidak mampu melihat hubungan antara apa yang dipelajari di bangku pendidikan dengan masa depan yang diimpikan. Selain itu, proses studi juga banyak dipengaruhi aktivitas lain, seperti bermain *game* yang justru bertentangan dengan tujuan kuliah itu sendiri.

Salah satu aktivitas beberapa tahun belakangan ini yang banyak dilakukan oleh para mahasiswa di Indonesia adalah bermain *game* baik secara *offline* maupun *online* (Tri Kurnia, 2015). *Game online* merupakan permainan yang dapat dilakukan secara serentak (pada waktu yang sama) oleh beberapa orang sekaligus melalui jaringan komunikasi *online* WAN (*Wide Area Network*) internet dan tidak harus berada pada ruangan yang sama. Sedangkan *game offline* adalah *game* yang bisa digunakan pada komputer atau *smartphone* tanpa harus terhubung ke internet. Hal tersebut dimungkinkan untuk dilakukan karena semua perintah dan data *game* sudah terpasang di dalam komputer atau *smartphone* (Harrys, 2015).

Bagi para penggemar *game* (*gamers*), diyakini bahwa bermain *game* memberi dampak positif, antara lain: (i) pemecahan masalah dan logika, (ii) perhatian dan motivasi yang lebih, (iii) koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan spasial, (iv) mengajarkan mengenai sumber daya dan manajemen keterampilan, (v) *multitasking*, (vi) membuat analisa dan keputusan yang cepat, (vii) penalaran induktif dan pengujian hipotesis, (viii) kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang

lain. Tetapi di sisi lain, bermain *game* juga memiliki dampak negatif atau kurang baik. Dampak negatif dimaksud adalah: (i) meningkatkan pikiran, perasaan dan perilaku agresif, (ii) menyebabkan terisolasi dari sosial, (iii) penurunan prestasi akademik, (iv) terganggunya fungsi fisik dan penurunan kualitas kesehatan, (v) menyebabkan kecanduan pada *game* (Suveraniam, 2011).

Terkait dengan situasi ketagihan atau kecanduan, Chen dan Chang (dalam *Asian Journal of Health and Information Science*, 2008: 45-48) menyebutkan bahwa sifat kecanduan *game* sebetulnya sama dengan *addict* yang lain. Namun begitu, ketagihan bermain *game* digolongkan sebagai kecanduan psikologis ketimbang kecanduan fisik. Penggolongan ini muncul karena ditemukannya empat aspek pada kecanduan bermain *game*, yaitu: (1) *Compulsion* (kompulsif), yakni dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri untuk bermain *game* secara terus-menerus; (2) *Withdrawal* (penarikan diri), yakni ketidakmampuan untuk menjauhkan diri dari *game*; (3) *Tolerance* (toleransi), yakni sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu tindakan/ perilaku tertentu seperti alokasi waktu yang dihabiskan dimana pelaku hanya akan berhenti jika sudah merasa puas; (4) *Interpersonal related and Health problems* (masalah hubungan antar pribadi serta kesehatan), yaitu para pecandu *game* cenderung menghiraukan relasi pribadi dengan orang lain, begitupun dengan kesehatan fisik yang kurang mendapat perhatian (termasuk akibat mengkonsumsi kopi, gula, serta minuman perangsang stamina) secara berlebihan.

Melalui survei, Kimberly Young (2006) menyusun delapan pertanyaan yang dapat mendeteksi apakah individu dapat dikategorikan sebagai pecandu *game*. Jika responden memberi jawaban “ya” atas lima butir pertanyaan saja, subyek sudah dapat dikategorikan pecandu *game*.

Dalam kamus Ekonomi (Budiardjo, 1991), kecanduan diartikan sebagai keadaan individu yang bergantung secara fisik kepada zat tertentu, atau secara psikis mengenai perilaku tertentu, dan jika ketergantungan dihentikan subyek akan mengisolasi diri ataupun menunjukkan gejala alienasi (keterasingan) dari lingkungan sosialnya (Chaplin, 2009: 11; Schacht, 2006). Pada konteks Psikologi Klinis, kecanduan dinyatakan melalui istilah perilaku yang berlebihan (*excessive*), dan jika demikian *excessive* sesungguhnya dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi informasi (Yuwanto, 2010).

Hasil penelitian Griffiths (2004) menunjukkan, pemain *game online* remaja laki-laki 93,2% dan dewasa laki-laki 79,6%, serta remaja perempuan 6,8 % dan dewasa perempuan 20,4%. Menurut survei yang dilakukan oleh Yee (2004) di London menunjukkan, bahwa sebanyak 60,9% subyek menghabiskan waktu selama 10 jam berturut-turut ketika sudah login ke dalam sistem *game online*. Menurut Aqila Smart (2010), rata-rata subyek bisa menghabiskan waktu sebanyak 14 jam untuk bermain *game*.

Berdasarkan teori Seginer (2008,1), orientasi masa depan merupakan sebuah “Model masa depan” atas diri seseorang yang menjadi dasar penyusunan tujuan, rencana, eksplorasi berbagai pilihan serta komitmen dirinya untuk berkembang yang memungkinkan dia untuk menentukan tujuan, menyusun rencana, sekaligus mengevaluasi sejauh mana rencana tersebut dapat dilaksanakan dan mungkin tercapai, atau secara singkat untuk menentukan akan jadi apa dia kelak. Dalam penentuan “model masa depan” ini ada tugas-tugas perkembangan yang diharapkan untuk dipenuhi oleh individu agar dalam proses penentuannya tidak mengalami hambatan. Bila mahasiswa *gamers* yang telah kecanduan bermain *game* tidak dapat

menentukan maupun merencanakan masa depannya, maka mahasiswa ini akan mengalami ketidakjelasan dalam menentukan orientasi masa depannya.

Di Universitas “X” Bandung, terdapat mahasiswa pemain *game* baik secara *online* maupun *offline*. Para mahasiswa ini bahkan membentuk sebuah komunitas dunia maya dimana anggotanya terdiri dari mahasiswa-mahasiswi yang tergabung di dalam Universitas “X” Bandung dan secara rutin berkomunikasi dan bermain bersama dalam sebuah kelompok atau yang lebih dikenal dengan sebutan *clan* di dunia maya. Komunitas ini terbagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan jenis-jenis *games* yang dimainkan mahasiswa. Terdapat kurang lebih sebanyak 300 mahasiswa yang berada pada komunitas-komunitas *gamers* di Universitas “X” Bandung dan sebagian besar dari para mahasiswa ini terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Ekonomi. Perilaku bermain *game* ini awalnya bertujuan untuk mengisi waktu kosong sebelum memulai kuliah namun lama kelamaan bermain *game* menjadi kegiatan rutin yang harus dilakukan dikarenakan mahasiswa mulai kecanduan bermain *game* tersebut. Untuk membuktikan bahwa telah terjadi kecanduan bermain *game*, peneliti melakukan survey awal pada mahasiswa pemain *game* usia dewasa awal di fakultas ekonomi yang sedang mengontrak skripsi tahun akademik 2015/2016 di Universitas “X” sebanyak sebelas orang. Dari hasil survey awal menggunakan delapan pertanyaan dari Kimberly Young, peneliti mendapatkan sebanyak 81,81% menjawab “ya” pada pertanyaan apakah subjek memikirkan kapan bermain *game* ketika sedang tidak bermain *game*? Pada pertanyaan kedua sebanyak 45,45% menjawab “ya” pada pertanyaan apakah subjek berbohong kepada orang lain (teman/keluarga) demi menyembunyikan sejauh mana aktivitasnya bermain *game*? Terdapat 90,90% mahasiswa *gamers* menjawab “tidak” pada pertanyaan apakah subjek merasa gelisah bahkan marah ketika ada upaya mengurangi ataupun

menghentikan kebiasaan bermain *game* dilakukan? Kemudian sebanyak 100% mahasiswa *gamers* menjawab “ya” pada pertanyaan apakah subjek mengulangi usaha-usaha yang tidak berhasil untuk mengontrol, mengurangi bahkan menghentikan kebiasaan bermain *game*? Pertanyaan selanjutnya terdapat 100% mahasiswa *gamers* menjawab “tidak” pada pertanyaan apakah subjek bermain *game* sebagai upaya melarikan diri dari masalah, demi mengurangi rasa tidak berdaya, rasa bersalah, kecemasan maupun depresi? Terdapat 72,72% mahasiswa *gamers* menjawab “ya” pada pertanyaan apakah hubungan dengan orang lain terganggu bahkan terancam akibat terlalu sering bermain *game*? Pada pertanyaan terakhir terdapat 100% mahasiswa *gamers* menjawab “ya” pada pertanyaan apakah subjek selalu merasa terancam dengan masalah pendidikan, pekerjaan ataupun karir akibat kebiasaan bermain *game*?

Dari hasil survey awal yang dilakukan didapati bahwa 63.63% mahasiswa *gamers* Fakultas Ekonomi yang sedang mengontrak Skripsi tahun akademik 2015/2016 di Universitas “X” Bandung dapat dikategorikan mahasiswa yang mengalami *gaming addiction*, jika faktanya demikian, bagaimanakah gambaran orientasi masa depan para mahasiswa *gamers* fakultas Ekonomi di Universitas “X” ini pada bidang pekerjaan yang akan dipilihnya kelak? Mengacu pada hasil penelitian Seginer (2003), sebuah orientasi masa depan pada bidang pekerjaan setidaknya mencakup 3 (tiga) komponen, yakni: komponen *motivational*, komponen *cognitive representation* dan komponen *behavioral*.

Motivational atau motivasi merujuk pada hal tertentu yang mendorong individu untuk memikirkan masa depannya. *Cognitive Representation* merujuk pada kejelasan konten ataupun skema masa depan yang ingin diraih sekaligus resiko-resiko yang berusaha untuk dihindari. *Behavioral* merupakan perilaku ataupun

kebiasaan-kebiasaan yang telah dieksplorasi, dipilih serta dijalankan saat ini dengan penuh komitmen, yang tentu sesuai dengan perencanaan pribadi. Terbentuknya suatu gambaran Orientasi Masa Depan (disingkat OMD) memungkinkan individu untuk terbimbing dalam menjalani proses perkembangan kepribadiannya hingga memasuki usia dewasa madya (Seginer, 2003).

Respon dari mahasiswa *gamers* Fakultas Ekonomi dari pertanyaan Kimberly Young juga menyinggung beberapa komponen orientasi masa depan bidang pekerjaan seperti pertanyaan 6 apakah mahasiswa bermain *game* sebagai upaya melarikan diri dari masalah, demi mengurangi rasa tidak berdaya, rasa bersalah, kecemasan maupun deperesi?, berkaitan dengan faktor yang mempengaruhi orientasi masa depan yaitu *optimisme*, pertanyaan 8 apakah subjek merasa terancam dengan masalah pendidikan, pekerjaan ataupun karir akibat kebiasaan bermain *game*?, berkaitan dengan komponen orientasi masa depan bidang pekerjaan bagian *cognitive representation (fear)*, pertanyaan 3 dan 7 mengenai apakah mahasiswa berdusta kepada orang lain untuk menyembunyikan kebiasaannya bermain *game* dan apakah hubungan dengan orang lain terganggu bahkan tearancam akibat bermain *game*?, berkaitan dengan faktor yang mempengaruhi orientasi masa depan bidang pekerjaan yaitu bagian *interpersonal relationship*, pertanyaan 5 apakah subjek mengulangi usaha-usaha yang tidak berhasil untuk mengontrol, mengurangi bahkan menghentikan kebiasaan bermain *game*?, berkaitan dengan komponen orientasi masa depan bidang pekerjaan bagian *behavioral*. Berdasarkan hasil survey ini peneliti merasa bahwa mahasiswa *gamers* Fakultas Ekonomi yang sedang mengontrak Skripsi tahun akademik 2015/2016 di Universitas “X” Bandung dapat dijadikan sasaran penelitian mengenai orientasi masa depan bidang pekerjaan.

Dengan demikian, berdasarkan pemaparan singkat , peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai gambaran Orientasi Masa Depan bidang pekerjaan pada mahasiswa *gamers* Fakultas Ekonomi yang sedang mengontrak Skripsi tahun akademik 2015/2016 di Universitas “X” Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, masalah yang hendak dijawab melalui penelitian ini ialah bagaimanakah gambaran Orientasi Masa Depan bidang pekerjaan pada mahasiswa *gamers* Fakultas Ekonomi yang sedang mengontrak Skripsi tahun akademik 2015/2016 di Universitas “X” Bandung?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini bermaksud memperoleh data mengenai Orientasi Masa Depan bidang Pekerjaan pada mahasiswa *gamers* Fakultas Ekonomi yang sedang mengontrak Skripsi tahun akademik 2015/2016 di Universitas “X” Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengetahui gambaran Orientasi Masa Depan bidang Pekerjaan pada mahasiswa *gamers* Fakultas Ekonomi yang sedang mengontrak Skripsi tahun akademik 2015/2016 di Universitas “X” Bandung , melalui tiga komponen yaitu *motivational*, *cognitive representation*, dan *behavioral* yang kemudian dikaitkan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi Orientasi Masa Depan.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

1. Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan tambahan informasi dalam ilmu Psikologi, khususnya Psikologi Perkembangan, Psikologi Sosial, serta Psikologi Klinis, terutama untuk memperkaya pemahaman mengenai orientasi masa depan mahasiswa *gamers*.
2. Penelitian ini juga bermanfaat sebagai salah satu acuan penelitian berikutnya yang akan mengkaji variabel orientasi masa depan, khususnya orientasi masa depan mahasiswa *gamers* bidang pekerjaan.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan evaluasi diri para mahasiswa *gamers*, secara khusus kesadaran atas gambaran orientasi masa depan mereka pada bidang pekerjaan untuk pemenuhan tugas perkembangan.
2. Memberikan gambaran bagi Universitas “X” di Kota Bandung bahwa terdapat mahasiswa *gamers* yang terdaftar dan menimba ilmu disana, sehingga Universitas “X” diharapkan dapat lebih berperan aktif dalam memperhatikan pendidikan mahasiswa *gamers* tersebut.

1.5 Kerangka Pikir

Para mahasiswa *gamers* Fakultas Ekonomi yang sedang mengontrak skripsi tahun akademik 2015/2016 di Universitas “X” Bandung berada pada usia 20 – 40 tahun. Menurut Santrock (2002), pada usia ini individu biasanya telah memasuki fase penyelesaian studi, tahun-tahun pertama bekerja dan membuat ragam keputusan dalam hidupnya, seperti karir, hubungan personal serta gaya hidup. Pada tahap ini

pula, individu akan membuat perencanaan terkait masa depannya (Santrock, 2002). Jika pada tahap ini, mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi belum menyelesaikan studi dan belum memulai suatu proses perjalanan karir, biasanya akan mengalami tekanan dari dalam diri.

Faktor internal yang terkadang menjadi kendala dalam penyelesaian skripsi yaitu kegiatan bermain *game* yang tidak dapat dikontrol. Dampak dari tekanan tersebut ialah timbulnya kekhawatiran dan stigma negatif dari individu-individu lain di sekitarnya. Namun asumsi tersebut bisa saja dibantah jika mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi dapat melakukan eksplorasi kesadaran atas diri sendiri. Eksplorasi tentu akan berlanjut dengan menentukan orientasi masa depan, termasuk melalui bantuan individu lain (orang tua, saudara, teman/ sahabat dan pacar/ kekasih). Dengan adanya gambaran orientasi masa depan pada mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi memungkinkan untuk menentukan tujuan, menyusun rencana, sekaligus mengevaluasi sejauh mana rencana tersebut dapat dilaksanakan dan mungkin tercapai.

Menurut Seginer (2008), menentukan orientasi masa depan di bidang pekerjaan ditentukan tiga komponen, yakni *motivational*, *cognitive representation* dan *behavioral*. Komponen *motivational* merujuk pada hal-hal tertentu yang mendorong mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi yang sedang menyusun skripsi untuk memikirkan masa depan dalam bidang pekerjaannya nanti. *Motivational* meliputi tiga aspek yaitu *value*, *expectance* dan *control*. *Value* merupakan nilai-nilai yang mendorong para mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi menjadi seseorang yang dapat menentukan bidang pekerjaan seperti apa yang sesuai dengan dirinya. Jika para mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi tidak dapat menyebutkan nilai-nilai yang mendorong dirinya memilih pekerjaan tertentu, orientasi masa depannya dapat

dikatakan tidak jelas. *Expectance* berhubungan dengan keyakinan diri mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi tentang terwujudnya harapan pada bidang pekerjaan yang akan dijalani. Dalam hal ini juga termasuk emosi dan terutama dari kemampuan seseorang untuk memutuskan terwujudnya satu rencana spesifik tentang perencanaan pekerjaan setelah menyelesaikan perkuliahan. *Control* adalah kemampuan pengendalian diri mengenai faktor internal maupun eksternal yang akan memengaruhi terwujud atau tidaknya rencana bidang pekerjaan yang telah disusun oleh mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi tersebut.

Cognitive representation dalam pengertian dua dimensi, yaitu *content* dan *valence*. *Content* berkaitan dengan masalah keberagaman *domain* kehidupan dimana mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi membangun masa depan dan *valence* didasarkan pada asumsi bahwa mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi berhubungan dengan masa depan dalam hal yang ingin didekati dan dihindari seperti yang diekspresikan dalam *hopes* dan *fears*. Oleh karena itu, penelitian akan difokuskan pada munculnya potensi *hopes* dan *fears* dalam suatu masa kehidupan mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi dalam menentukan bidang pekerjaannya.

Komponen *behavioral* merupakan perilaku ataupun kebiasaan dari mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi yang telah mengeksplorasi, memilih serta menjalankan rencana bidang pekerjaan dengan penuh komitmen, yang tentu sesuai dengan penetapan orientasi. *Behavioral* tersusun dari sub komponen *exploration* dan *commitment*. *Exploration* merupakan upaya mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi untuk menggali minat dan potensi diri melalui kebiasaan sehari-hari ataupun kreasi-kreasi yang dihasilkan secara sengaja yang mana dapat mendukung pencapaian bidang pekerjaannya. Sedangkan *commitment* berhubungan dengan kesadaran praktis (kemauan sekaligus disiplin) mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi untuk

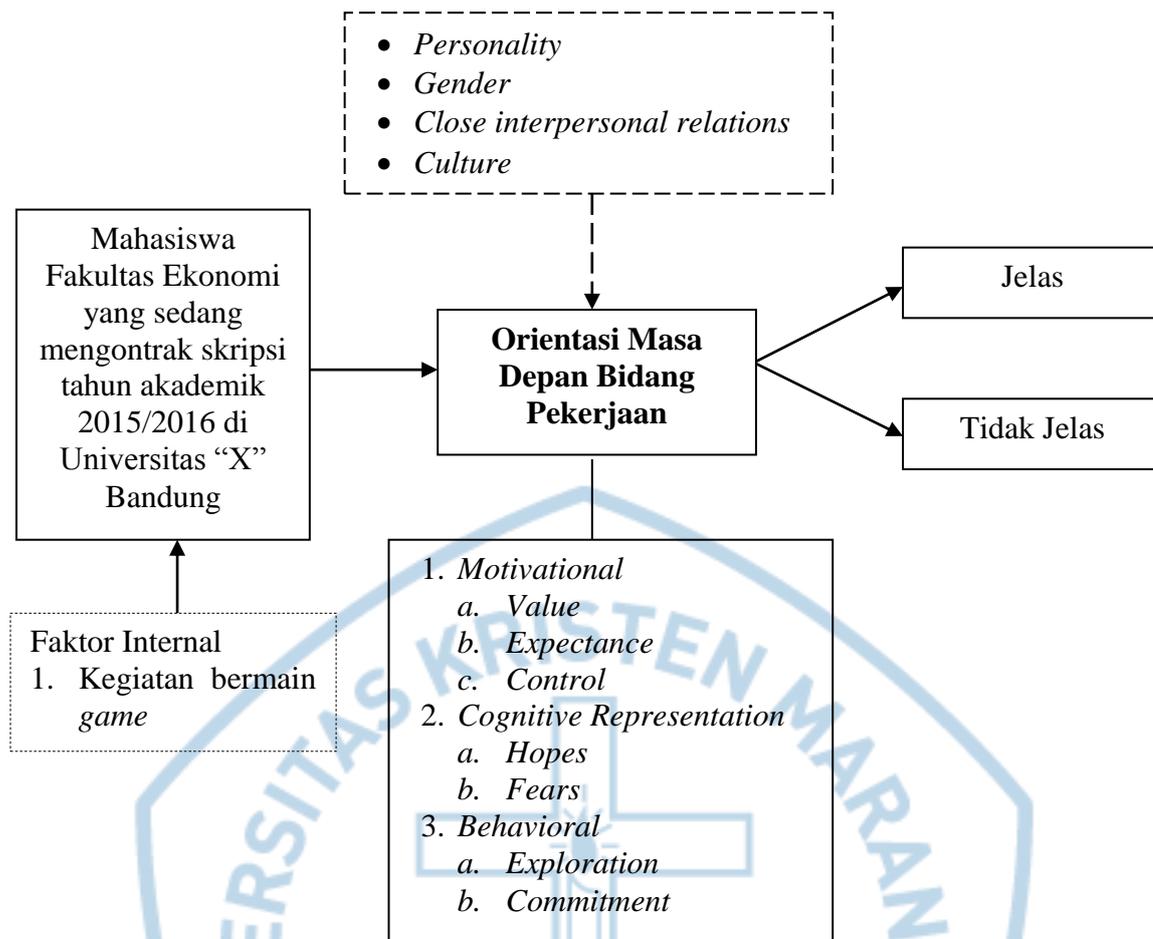
mempertahankan kebiasaan demi mencapai bidang pekerjaan yang diinginkan. Misalnya jika mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi menetapkan orientasi masa depannya pada bidang bisnis, kemauan dan komitmen dalam memahami dan mengeksplorasi dunia seputar bisnis menjadi sulit dipengaruhi oleh situasi apapun.

Berdasarkan tiga komponen tersebut, orientasi masa depan di bidang pekerjaan terbagi menjadi dua kategori yaitu jelas dan tidak jelas (Seginer, 2008). Kejelasan orientasi masa depan mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi pada bidang pekerjaan tercapai saat memiliki minat terhadap suatu bidang pekerjaan (*motivational*), mampu merencanakan pencapaian atas pekerjaan tersebut (*cognitive representation*), dan bertindak serta berusaha untuk menjalankan perencanaan yang telah disusun (*behavioral*). Sebaliknya, ketidakjelasan orientasi masa depan bidang pekerjaan terjadi saat mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi tidak mengetahui minat mereka terhadap suatu bidang pekerjaan (*motivational*), tidak memiliki perencanaan (*cognitive representation*), dan tidak berusaha untuk mendapatkan suatu bidang pekerjaan (*behavioral*).

Orientasi masa depan pada bidang pekerjaan juga dipengaruhi beberapa faktor lain, yaitu *personality*, *gender*, *close interpersonal relations*, dan *culture*. *Personality* mengarah pada *self-esteem* (seberapa besar pengenalan diri mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi terhadap dirinya yang akan mempengaruhi dalam penentuan bidang pekerjaannya), *self-agency* (dimana mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi dapat merasakan ketergantungan diri, kontrol dan tanggung jawab atas dirinya maupun tindakannya dalam mencapai bidang pekerjaan), *optimism* (dimana mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi akan mengandalkan pengalaman yang baik pada masa lalu dan hal itu akan menimbulkan pengaruh positif dalam penentuan bidang pekerjaan yang telah direncanakan), *psychological empowerment* (berkaitan

dengan bagaimana kemampuan mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi dapat mengatasi setiap hambatan dalam penentuan rencana bidang pekerjaan yang telah dipilih), dan *primary control* (berkaitan dengan bagaimana kemampuan mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi yang sengaja mengubah lingkungan sekitarnya untuk dapat menyelesaikan hambatan dalam mencapai bidang pekerjaan). *Gender* berkaitan dengan faktor jenis kelamin *gamers* yang mana biasanya gadis remaja akan lebih mementingkan domain *relational* seperti pernikahan dan keluarga sedangkan anak laki-laki akan lebih mementingkan domain *instrument* seperti pekerjaan dan karir. *Close interpersonal relations* mengarah pada hubungan mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi dengan lingkungan terdekatnya (: orang tua, saudara kandung dan teman sebaya) yang memiliki hubungan positif sehingga dapat membantu mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi untuk lebih fokus mencapai bidang pekerjaan yang telah ditentukan. Sedangkan *culture* mengarah pada budaya-budaya yang berlaku di lingkungan mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi, dimana hal ini dapat/tidak memengaruhi pencapaian bidang pekerjaan yang telah direncanakan.

Upaya memperoleh gambaran orientasi masa depan pada bidang pekerjaan dapat dijelaskan melalui skema penelitian sebagai berikut:



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pikir

1.6 Asumsi

1. Mahasiswa *gamers* Fakultas Ekonomi yang sedang mengontrak skripsi tahun akademik 2015/2016 di Universitas "X" Bandung diharapkan telah menetapkan orientasi masa depan bidang pekerjaannya
2. Orientasi Masa depan bidang pekerjaan mahasiswa *gamers* Fakultas Ekonomi yang sedang mengontrak skripsi tahun akademik 2015/2016 di Universitas "X" Bandung dapat terukur melalui tiga komponen yaitu *motivational*, *cognitive representation*, dan *behavioral*

3. Orientasi masa depan bidang pekerjaan pada mahasiswa *gamers* Fakultas Ekonomi yang sedang mengontrak skripsi tahun akademik 2015/2016 di Universitas “X” Bandung dipengaruhi empat faktor yaitu *personality*, *gender*, *close interpersonal relations*, dan *culture*.
4. Orientasi masa depan mahasiswa *gamers* fakultas ekonomi pada bidang pekerjaan dapat dikatakan jelas apabila memiliki minat (*motivational*), mampu merencanakan (*cognitive representation*), dan menjalankan perencanaan yang telah disusun (*behavioral*). Sebaliknya, ketidakjelasan dapat dilihat dari tidak mengetahui minatnya (*motivational*), tidak memiliki perencanaan (*cognitive representation*), dan tidak berusaha untuk mendapatkan suatu bidang pekerjaan (*behavioral*).

