

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dalam dunia pekerjaan berjalan dengan sangat pesat. Setiap pekerja dituntut untuk mampu lebih produktif dalam bekerja. Hal ini sangat diperlukan agar setiap pekerja tersebut dapat bertahan dan bahkan dapat mencapai posisi kerja yang lebih baik. Para pekerja tentu memiliki target pribadi atau prestasi kerja yang ingin mereka capai. Usaha pencapaian prestasi kerja tersebut tentu tidak mudah dilalui oleh setiap pekerja.

Terdapat beberapa persoalan yang muncul ketika seseorang ingin meningkatkan kinerjanya menjadi lebih baik. Persoalan-persoalan yang dapat menghambat kinerja, diantaranya adalah rasa jenuh dan bosan saat melakukan pekerjaannya. Hal ini disebabkan karena para pekerja selalu mengerjakan rutinitas yang sama. Untuk menghilangkan kejenuhan ini, para pekerja membutuhkan hiburan di sela-sela waktu kerjanya. Salah satu hiburan yang sering dilakukan oleh para pekerja adalah dengan bermain *games*. Seperti pekerja pada Divisi Desain Grafis Universitas X yang selalu mengerjakan pekerjaannya menggunakan komputer dan dituntut untuk memiliki ketelitian yang tinggi. Para pekerja tersebut, pada waktu jam istirahat kerja meluangkan waktunya untuk bermain *games*, terutama *games* yang ada pada *Microsoft Windows*.

Dengan adanya kebiasaan bermain *games* pada saat jam istirahat kerja, terdapat dua kemungkinan yang dapat mempengaruhi kinerja seorang pekerja. Kemungkinan yang pertama memberikan dampak positif terhadap peningkatan kinerja. Dengan bermain *games* akan membuat para pekerja lebih fokus dan juga menghilangkan rasa *stress* atau kejenuhan mereka. Selain itu, bermain *games* juga akan melatih koordinasi antara mata, tangan, dan *skill* motorik. Kemungkinan yang kedua memberikan

dampak negatif terhadap peningkatan kinerja. Hal ini disebabkan karena dengan bermain *games* akan mengurangi waktu bekerja dan membuat pekerja menjadi kecanduan bermain *games* terus-menerus. Untuk mengetahui pengaruh dari *games* terhadap kinerja pekerja, maka peneliti melakukan penelitian mengenai hal tersebut dengan menggunakan *Uchida Kraepelin Test* (UKT) untuk mengukur kinerja pekerja.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang teridentifikasi adalah:

- Pada umumnya, para pekerja selalu melakukan rutinitas kerja yang sama. Rutinitas yang selalu dilakukan setiap hari ini menimbulkan rasa jenuh yang menghambat kinerja. Selain rasa jenuh, *stress* juga timbul akibat kesibukan-kesibukan kerja dari para pekerja tersebut. Untuk menghilangkan rasa jenuh dan *stress*, maka pekerja meluangkan waktu bermain *games* pada saat jam istirahat kerja yang memiliki dua kemungkinan terhadap kinerja para pekerja tersebut.
- Selain itu, variasi jenis *games* yang dimainkan dan lamanya waktu bermain *games* juga dapat memberikan pengaruh terhadap kinerja.
- Dalam penelitian ini, ingin diketahui pengaruh dari *games* terhadap kinerja pekerja.

### 1.3. Batasan dan Asumsi

#### Batasan

Agar penelitian memperoleh hasil yang baik serta bermanfaat, maka peneliti menetapkan batasan-batasan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Sampel sebanyak 4 orang pekerja pada Divisi Desain Grafis Universitas X.
2. Kinerja pekerja diukur berdasarkan hasil pencapaian dan *error*.
3. Waktu yang digunakan untuk setiap pengamatan yaitu 2, 4, dan 6 menit.
4. Waktu istirahat antar pengukuran ditentukan berdasarkan keadaan denyut jantung normal. Keadaan denyut jantung normal adalah keadaan dimana responden tidak terpengaruh dengan rasa tegang bermain *games*.
5. *Games* yang digunakan dalam pengukuran adalah *games-games* yang terdapat pada *Microsoft Windows*, seperti Solitaire, Spider Solitaire, Minesweeper, FreeCell, dan Hearts.
6. Pengolahan data dilakukan juga dengan menggunakan *software* SPSS 15.0, Statfit 2.0, dan Mathcad 14.0.
7. Pengumpulan data untuk UKT dilakukan selama 3 menit untuk masing-masing jenis *games* dan variasi lama waktu.
8. Pengukuran keadaan lingkungan untuk pencahayaan dan kebisingan dilakukan setiap kunjungan pengambilan data, yaitu pada saat sebelum dan sesudah dilakukan pengukuran.

#### Asumsi

Asumsi-asumsi yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pekerja yang menjadi sampel memiliki pengalaman bekerja yang sama.
2. Untuk pengolahan data menggunakan tingkat kepercayaan sebesar 95% dan taraf nyata sebesar 5%.

#### 1.4. Perumusan Masalah

Untuk mempermudah penelitian, maka beberapa masalah yang akan dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh variasi jenis *games* terhadap kinerja pekerja yang menjadi subjek penelitian?
2. Bagaimana pengaruh lama waktu bermain *games* terhadap kinerja pekerja yang menjadi subjek penelitian?
3. Bagaimana kinerja pekerja tanpa bermain *games* dan kinerja pekerja dengan bermain *games*?
4. Jenis *games* manakah yang memberikan pengaruh paling baik terhadap kinerja?
5. Bagaimana kebiasaan seseorang dalam memilih jenis *games* secara berurutan?
6. Bagaimanakah usulan bermain *games* yang baik bagi para pekerja?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh variasi jenis *games* terhadap kinerja pekerja yang menjadi subjek penelitian.
2. Mengetahui pengaruh lama waktu bermain *games* terhadap kinerja pekerja yang menjadi subjek penelitian.
3. Mengetahui kinerja pekerja tanpa bermain *games* dan kinerja pekerja dengan bermain *games*.
4. Mengetahui jenis *games* manakah yang memberikan pengaruh paling baik terhadap kinerja.
5. Mengetahui kebiasaan seseorang dalam memilih jenis *games* secara berurutan.
6. Memberikan usulan untuk bermain *games* yang baik bagi para pekerja.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab 1 berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah dan asumsi, tujuan penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab 2 berisi tinjauan pustaka yang berkaitan dengan penelitian dan digunakan sebagai dasar teoritis dalam pembahasan dan pemecahan masalah.

### **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Bab 3 berisi tentang langkah-langkah penelitian yang dilakukan secara sistematis dari mulai hingga selesai, sehingga penelitian yang dilakukan lebih terarah.

### **BAB 4 PENGUMPULAN DATA**

Bab 4 berisi tentang sekumpulan data-data yang diperoleh dari hasil penelitian, yang selanjutnya digunakan untuk pengolahan data.

### **BAB 5 PENGOLAHAN DATA DAN ANALISIS**

Bab 5 berisi tentang pengolahan data dan uraian analisis yang diperoleh dari pengumpulan dan pengolahan data-data penelitian.

### **BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab 6 berisi tentang kesimpulan yang diperoleh setelah dilakukan pengolahan data dan analisis serta saran yang dapat diusulkan yang berhubungan dengan kegiatan penelitian yang dilakukan.