

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan jaman dan teknologi merambah ke segala bidang, termasuk fasilitas hiburan yang mencakup permainan (*game*) di dalamnya. Salah satu bentuk permainan (*game*) tersebut adalah *computer game*. *Computer game* adalah sebuah program atau *software* dimana satu atau lebih pemain berusaha untuk membuat keputusan lewat kontrol terhadap objek dan seluruh sumber daya guna memenuhi satu tujuan tertentu (<http://cgrg.wordpress.com/2008/03/12/definisi-computer-game/>; Prayudi, 2008). *Computer game* berbeda dengan jenis *game* yang lain karena tidak ada pergerakan secara fisik atau interaksi langsung dengan objek kecuali lewat perantara komputer. Kompleksitas *game* bergantung dari kemampuan merepresentasikan aturan dan lingkungan *games* dalam program yang dibuat dengan maksud bahwa setiap pemain akan masuk ke dalam lingkungan *games* seperti kehidupan nyata.

Computer game merupakan salah satu manifestasi kebudayaan universal yang tidak membutuhkan persyaratan suku, agama, atau ras tertentu. Lewat *computer game*, semua orang dapat meluangkan waktu dan menemukan hiburan atau bahkan menghabiskan waktu juga materi untuk membeli *computer game*, mengunduh *computer game*, dan memainkan *computer game* di warnet (warung internet), kos, rumah, atau tempat lain. Menurut Asosiasi Warung Internet Indonesia (AWARI), pada awal tahun 2008 jumlah warnet di seluruh Indonesia sekitar 10.000, dan diperkirakan mencapai 12.000 di akhir tahun

(<http://staff.blog.ui.ac.id/harrybs/2013/11/26/e-learning-kemitraan-momentum-universitas-merangkul-sekolah/>; Harrybs, 2013). Saat ini sudah terdapat banyak sekali jenis *computer game*, baik *game online* yang dapat dimainkan bersama secara kelompok maupun individual maupun *game offline* yang biasanya dimainkan secara sendiri atau berkelompok jika memungkinkan. Individu yang sering memainkan *online gaming* biasanya disebut *gamer*. *Gamer* adalah sebutan bagi seorang individu yang bermain sebuah *game*. *Game* yang disebut disini dapat berarti *game* berjenis apapun juga. Mulai dari *game* yang kita lakukan di *real life* (bermain kartu, petak umpet, dan sebagainya), dan juga *game* yang kita lakukan secara virtual (*video game*) (<http://xyzlonewolf.blogspot.com/2013/02/mengenal-gamer-dan-video-games.html>; M. Setio, 2013). Berdasarkan survei awal yang dilakukan oleh peneliti pada 3 warung internet dengan fasilitas *game online*, dari 45 *gamers* 38 atau 84,4 % *gamers* adalah mahasiswa. Survei peneliti pun dilanjutkan pada pengamatan pada *gamer* dan ditemukan kekhasan pada *gamer*. Mereka gemar tidak tidur (begadang), memiliki bahasa-bahasa sendiri dalam komunitasnya, dan kebanyakan dari mereka mengeluarkan cukup banyak uang untuk bermain *game online*. Selain itu mereka pun terbiasa dengan komputer dan segala kelengkapannya, asap rokok yang memenuhi ruangan, suara hingar bingar, baik musik maupun *sound effect* dari *speaker* masing-masing komputer yang dimainkan, ruangan yang penuh dengan orang-orang yang saling bersahutan, berteriak, ataupun meluapkan kemarahannya dengan berbagai gaya sesuai dengan *games* yang dimainkannya.

Dari wawancara yang dilakukan kepada 10 mahasiswa *gamers* mengenai alasan mereka bermain *game online*, diperoleh data sebanyak 5 *gamers* atau 50% beralasan untuk melepas stres dan mencari kesenangan atau *refreshing* di akhir pekan. Sebanyak 3 *gamers* atau 30% merasa sudah tergantung dengan *online games* yang dimainkannya. Mereka mengaku bermain *game online* selama lebih dari 3 jam perhari setiap harinya, rela tidak masuk dalam perkuliahan atau tidak mengerjakan tugas kuliah demi bermain *game online*, dan terlebih mereka akan merasa kesal atau marah jika ada yang mengganggu atau melarang bermain *game online*. Sisanya sebanyak 2 *gamers* atau 20% mengaku mencari nafkah dari *game online* yang dimainkannya. Dua *gamers* ini menjabarkan bagaimana mereka memperoleh uang dari bermain *games online*. Biasanya mereka memperoleh uang dengan menjual *game money* atau *credit points*. *Game money* itu bisa saja berupa *credit points* untuk *game* tertentu, misalnya *chips* pada permainan *online poker/casino* dan sebagainya. *Chips* inilah yang mereka jadikan penghasilan dengan menjualnya ke *online gamers* lainnya. Selain dengan menjual *game money*, biasanya juga mereka mengikuti perlombaan atau turnamen *online game* dan berburu hadiah yang biasanya berupa uang.

Memperoleh uang menjadi salah satu target mahasiswa *online gamers*. Dengan melakukan kegiatan yang digemarinya yaitu bermain *game online* beberapa mahasiswa memperoleh penghasilan tanpa harus bekerja. Dari kesenangan dan keuntungan yang diperoleh, bahkan hingga mahasiswa *gamers* ini rela mengabaikan pendidikan perkuliahannya, hal ini tentunya berkaitan dengan pemikiran para mahasiswa tersebut mengenai masa depan pekerjaannya. Orientasi

masa depan menurut Nurmi (1989:14) adalah gambaran yang dimiliki individu tentang dirinya dalam konteks masa depan yang memungkinkan individu untuk menentukan tujuan, menyusun rencana untuk mencapai tujuan dan mengevaluasi sejauh mana tujuan-tujuan tersebut dapat dilaksanakan. Individu harus memikirkan dengan baik hal-hal apa saja yang seharusnya dilakukan untuk mencapai orientasi masa depan yang jelas dan memahami pentingnya masa depan bagi kelangsungan hidupnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti terhadap sejumlah orang, dapat dikatakan bahwa beberapa mahasiswa *online gamers* terlalu terpaku dengan kegiatan bermainnya dan melupakan hal-hal lain yang bisa saja menjadi prioritasnya di kehidupan nyata. Salah satu kasus yang paling signifikan dalam observasi yang dilakukan adalah pada seorang subjek yang berusia 30 tahun belum menyelesaikan studi perkuliahannya karena sibuk dengan *games online* yang dimainkannya, padahal dengan usia yang sudah seharusnya produktif, dia lebih baik memikirkan bagaimana mengaktualisasikan dirinya ke masa depan pekerjaannya yaitu dengan menyelesaikan kuliahnya. Subjek menghabiskan waktu hampir keseluruhan harinya untuk terus bermain *game online*, hanya meluangkan tidak sampai 1 jam untuk membeli makan dan makan di depan komputer untuk melanjutkan *game online* yang dimainkan dan mungkin hanya mempergunakan waktu paling banyak 3-4 jam untuk tidur dan keesokan harinya kembali ke warnet tempat dia bermain *game online* tersebut. Hal ini juga terjadi pada beberapa orang yang merupakan *online gamers* yang masih memiliki status sebagai mahasiswa.

Internet yang selama ini kita ketahui hanya untuk *browsing*, *e-mail*, *chatting* ternyata sekarang sering digunakan oleh mahasiswa untuk bermain *game* yang lebih dikenal dengan *game online*. *Game online* sebagai bagian dari budaya juga berpengaruh terhadap motivasi berprestasi. Dari hal tersebut dapat kita lihat bahwa, *game online* yang ada sangat berdampak negatif bagi subjek. *Game* yang tidak mendidik, sebab gambar-gambarnya hanya fantasi belaka, sehingga sifatnya hanya menyenangkan, dan *game* hanya membuang-buang uang, waktu, dan membuat seseorang menjadi malas, sebab pekerjaan-pekerjaan yang lain akan terbengkalai. Subjek juga merasa bahwa pengaruh *game online* tersebut tentunya bersifat negatif dan dapat membuat motivasi subjek menjadi rendah atau turun sehingga membuat nilai pelajaran atau prestasi akademisnya menurun, semenjak subjek mengenal *game online*. Jika datang ke kampus, subjek tidak atau bolos kuliah, tetapi malah datang ke warnet terdekat untuk bermain *game online* (<http://library.gunadarma.ac.id/repository/view/10662/dampak-bermain-game-online-terhadapmotivasi-berprestasi-bidang-akademik-padamahasiswa.html/>; Livvi A Yovanka, 2011).

Orientasi masa depan bidang pekerjaan sendiri menarik untuk dilihat pada mahasiswa *online gamers*, karena ternyata mahasiswa *online gamers* cenderung lebih memilih untuk bermain *game online* dan cenderung memilih untuk mendapatkan nafkah dalam bentuk uang dari *game online* itu sendiri. Akan tetapi, hal ini juga seringkali terbentur oleh kondisi dimana mahasiswa juga dituntut untuk melakukan tugasnya sebagai mahasiswa. Dalam hal ini, tentunya jika mahasiswa tidak melakukan tugas-tugasnya sebagai mahasiswa yaitu,

melaksanakan kegiatan perkuliahan dan menyelesaikan tugas-tugas perkuliahannya, maka dapat dikatakan bahwa pada akhirnya mereka akan kesulitan untuk menyelesaikan pendidikan perkuliahannya dan mungkin akan berpengaruh pada kemungkinan untuk mendapatkan pekerjaan di masa yang akan datang.

Nurmi (1989:14) mengatakan bahwa Orientasi Masa Depan merupakan suatu siklus yang terbagi menjadi tiga proses, yaitu motivasi (*motivation*), perencanaan (*planning*) dan evaluasi (*evaluasi*). Tahap motivasi menggambarkan bagaimana mahasiswa membentuk tujuan yang realistis mengenai pekerjaannya yang akan ditekuninya setelah lulus dari perkuliahan. Tahap perencanaan menggambarkan bagaimana mahasiswa mencari informasi mengenai hal-hal yang menunjang pengembangan dirinya untuk mendukung pilihan pekerjaan yang diharapkannya di masa depan. Tahap evaluasi menggambarkan bagaimana mahasiswa melakukan penilaian terhadap kemungkinan tujuan dan perencanaan yang telah dibuat.

Orientasi masa depan dalam bidang pekerjaan dapat membantu mahasiswa dalam mengantisipasi mengenai kesulitan-kesulitan yang mungkin mereka hadapi dalam dunia kerja pada saat mereka lulus. Mahasiswa yang memiliki orientasi masa depan bidang pekerjaan akan lebih terfokus dalam pengambilan mata kuliah pilihan yang dapat melengkapi persyaratan dalam bidang pekerjaan tertentu sehingga pada saat lulus dirinya akan lebih yakin dalam melamar pekerjaan. Sebaliknya mahasiswa yang belum memiliki orientasi masa depan di bidang pekerjaan akan mengalami kesulitan dalam menentukan tujuan

karir mereka sehingga mereka kurang mampu dalam menentukan mata kuliah pilihan yang menjadi persyaratan dalam bidang pekerjaan tertentu, sehingga mereka tidak dapat membuat perencanaan yang tepat selama menempuh pendidikan di universitas. Pada akhirnya, ketika mereka lulus mereka mengalami kesulitan dalam melamar pekerjaan. Kondisi tersebut di atas menunjukkan bahwa mahasiswa gagal membentuk skemata kognitif untuk dapat mengantisipasi masa depannya. Skemata ini memberi gambaran mengenai diri dan lingkungan individu yang diantisipasi di masa mendatang (Nurmi, 1989:13).

Setiap individu dewasa awal harus melewati proses panjang untuk mencapai keberhasilan di bidang pendidikan atau akademik, dimana mereka harus senantiasa menjalankan dengan baik kewajiban sebagai mahasiswa serta melakukan penyesuaian akademik yang baik. Penyesuaian akademik adalah kemampuan seorang mahasiswa untuk dapat memenuhi tuntutan dan persyaratan akademis secara sehat dan memuaskan yang berkaitan dengan tanggung jawab mahasiswa di dalam kehidupan akademiknya (Schneiders, 1964:49). Apabila mahasiswa tidak mampu untuk melakukan penyesuaian akademiknya, mereka akan kesulitan untuk mencapai tujuan pekerjaan mereka di masa yang akan datang dan mereka juga akan kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan pekerjaan yang mereka dapatkan apabila mereka tenggelam dalam permainan *game online* mereka. Schneiders, (1964:49) mengatakan bahwa pendidikan merupakan suatu pekerjaan, dimana pendidikan yang dijalani di Perguruan Tinggi atau sekolah ditujukan untuk menjadi profesional, agar lapangan kerja menjadi jelas pada akhir proses belajar.

Dalam kriteria penyesuaian akademik dari Schneider (1964:49), salah satu poin yang berjudul “*Achievement of Academic Goal*”, menyebutkan bahwa untuk mencapai tujuan atau prestasi tertentu, dibutuhkan usaha yang terpusat pada bagaimana mencapai *goal*, termasuk bagaimana mengintegrasikan berbagai pengetahuan yang didapatkan, juga meningkatkan kemampuan intelektual. Hal ini diperuntukkan untuk mempersiapkan kelulusan dan pekerjaan juga kehidupan di masa depan.

Sehubungan dengan benturan di atas, maka timbul pertanyaan mengenai apakah mahasiswa-mahasiswa ini memiliki orientasi masa depan bidang pekerjaan yang jelas atau tidak. Orientasi masa depan sendiri sebetulnya sangatlah penting, karena hal ini menyatakan bagaimana mahasiswa melihat dirinya di masa depan dan memungkinkan mereka untuk menentukan tujuan, rencana dan evaluasi terhadap kedua hal di awal. Keseimbangan tentunya dibutuhkan agar mahasiswa juga tetap dapat menentukan tujuan, rencana dan evaluasi terhadap aktifitas kuliahnya.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai orientasi masa depan bidang pekerjaan pada mahasiswa *online gamers* di warung internet di jalan Surya Sumantri kota Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Penelitian ini ingin melihat bagaimana gambaran orientasi masa depan bidang pekerjaan pada mahasiswa *online gamers* di Warung Internet di jalan Surya Sumantri kota Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai orientasi masa depan bidang pekerjaan pada mahasiswa *online gamers* di Warung Internet di jalan Surya Sumantri kota Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran orientasi masa depan bidang pekerjaan pada mahasiswa *online gamers* di Warung Internet di Jalan Surya Sumantri kota Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoretis

- a) Memberikan informasi mengenai orientasi masa depan bidang pekerjaan pada mahasiswa *online gamers* di warung internet di jalan Surya Sumantri kota Bandung bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada bidang Psikologi, khususnya pada Psikologi Pendidikan, Psikologi Sosial dan Psikologi Industri dan Organisasi.
- b) Memberikan masukan bagi peneliti lain yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai orientasi masa depan bidang pekerjaan serta menambah wawasan dan informasi khususnya pada mahasiswa Psikologi mengenai orientasi masa depan bidang pekerjaan pada mahasiswa *online gamers* di warung internet di jalan Surya Sumantri kota Bandung.

1.4.2 Kegunaan Praktis

- a) Sebagai bahan informasi bagi mahasiswa *online gamers* mengenai orientasi masa depan bidang pekerjaan, sehingga dapat menjadi masukan dalam mengambil keputusan untuk menunjang pekerjaan yang diharapkan di masa yang akan datang.
- b) Melalui penelitian ini, diharapkan agar bermanfaat bagi orang tua para mahasiswa *online gamers* sebagai masukan untuk mempertimbangkan hal-hal yang sebaiknya dilakukan untuk pengembangan diri mahasiswa *online gamers* untuk pekerjaan yang diharapkan di masa yang akan datang.
- c) Sebagai bahan pertimbangan bagi dosen wali atau pembimbing untuk memberikan pengarahan pada anak-anak walinya yang merupakan mahasiswa *online gamers* untuk peningkatan kualitas perkuliahannya merujuk pada pekerjaan yang diinginkan di masa yang akan datang.

1.5 Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian ini, kebanyakan mahasiswa *online gamers* adalah mahasiswa yang ada dalam kategori usia dewasa awal. (Santrock, 2011:16) Masa dewasa awal dimulai pada saat individu berada pada kisaran usia 20-an tahun sampai dengan 30-an tahun. Jeffrey Arnett (2006) dalam Santrock (2011:416) mengajukan lima kriteria untuk menunjukkan akhir masa muda dan permulaan dari masa dewasa awal, dimana individu akan mengeksplorasi identitasnya terutama dalam hal percintaan dan pekerjaan, ketidak-stabilan terutama dalam hal

percintaan, pekerjaan dan pendidikan, focus terhadap diri sendiri demi kemandiriannya, tidak menyadari posisi mereka apakah masih dalam tahap remaja atau sepenuhnya menjadi dewasa, dan membuka segala kemungkinan untuk melihat segala kesempatan untuk perubahan hidup mereka. Mungkin yang paling luas diakui sebagai tanda memasuki dewasa awal ketika seseorang mendapatkan pekerjaan penuh waktu yang kurang lebih tetap, sedangkan kemampuan untuk membuat keputusan adalah ciri lain yang tidak sepenuhnya terbangun pada kaum muda. Peralihan untuk menjadi seorang dewasa ditandai dengan penentuan komitmen, berhubungan dengan pernikahan, anak, pekerjaan, ataupun gaya hidup.

Individu yang berusia 20-an tahun sampai dengan 30-an tahun yang berada pada tahap perkembangan dewasa awal berada pada tahap *formal operational*, tahap dimana individu mulai berpikir secara abstrak dan logis. Individu banyak memikirkan mengenai keadaan yang ideal bagi dirinya. Individu juga lebih sistematis dalam menyelesaikan masalahnya dan mempertimbangkan berbagai macam hipotesis dan juga mencoba hipotesis yang dimilikinya. Pada mahasiswa *online gamers*, bila *game online* merupakan salah satu upaya mereka melarikan diri dari masalah yang sedang dihadapi misalnya saja permasalahan perkuliahan, maka akan lebih baik bila mereka mampu menyelesaikan apa yang menjadi permasalahan dalam hidupnya dengan berbagai alternatif solusi dan tindakan tepat (bukan bermain *game online*) agar dapat mencapai tujuan pekerjaannya di masa depan sesuai dengan keinginan, baik dalam bidang pekerjaan maupun hal lainnya. Klineberg (1967) dan Shanon (1975) dalam Trommsdorf (1983:389) menyebutkan data empiris memperlihatkan seiring

dengan penambahan usia dan kematangan kognitif, individu akan membentuk orientasi masa depannya yang kompleks dan realistik.

Orientasi masa depan menurut Nurmi (1989:14) adalah gambaran yang dimiliki individu tentang dirinya dalam konteks masa depan yang memungkinkan individu untuk menentukan tujuan, menyusun rencana untuk mencapai tujuan dan mengevaluasi sejauh mana tujuan-tujuan tersebut dapat dilaksanakan. Mencermati definisi tersebut berarti mahasiswa *online gamers* memikirkan dengan baik hal-hal apa saja yang seharusnya dilakukan untuk memiliki orientasi masa depan yang jelas dan memahami pentingnya masa depan bagi kelangsungan hidupnya. Salah satu bentuknya adalah orientasi masa depan bidang pekerjaan yang pada umumnya setelah menyelesaikan jenjang perguruan tinggi, mahasiswa akan mencari pekerjaan. Orientasi masa depan menurut Nurmi (1989:14) dapat dikarakteristikan sebagai siklus yang meliputi tiga proses, yakni : motivasi (*motivation*), perencanaan (*planning*), dan evaluasi (*evaluation*).

Motivasi (*Motivation*) berkaitan dengan apa yang menjadi minat, perhatian, dan tujuan pekerjaan mahasiswa di masa depan. (Nurmi, 1989:15) Penempatan tujuan-tujuan ini didasarkan pada nilai-nilai dan motif-motif yang dimiliki mahasiswa, serta pengetahuan yang mereka miliki mengenai perkembangan selama rentang kehidupan yang diantisipasi. Proses motivasi, mengacu pada energi yang dimiliki mahasiswa *online gamers*, kemauan untuk bertindak secara sadar dan penuh tanggung jawab yang meliputi motif, minat dan harapan yang berhubungan pekerjaannya di masa depan. Menurut Emons (dalam Nurmi, 1989:15) individu yang memiliki motivasi yakni individu yang memiliki

minat dan usaha dalam mewujudkan pekerjaan tertentu. Bila mahasiswa *online gamers* memiliki motivasi yang tinggi untuk mendapatkan pekerjaan sesuai cita-citanya, maka mahasiswa *online gamers* akan mengurangi kuantitasnya bermain *online game* dan mulai menyusun dan mengarahkan tujuannya yang berkaitan dengan pekerjaannya di masa depan. Proses motivasi akan mengarahkan mahasiswa *online gamers* untuk menentukan tujuan (*goal*) yang dalam hal ini adalah pekerjaan yang diinginkan di masa yang akan datang.

Setelah mahasiswa menetapkan tujuan yang ingin dicapai, diperlukan suatu aktifitas perencanaan (*Planning*) yang dimaksudkan untuk memikirkan cara untuk merealisasikan motivasi mengenai pekerjaan yang diinginkan di masa yang akan datang dan keterampilan apa yang harus dimilikinya untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. (Nurmi, 1989:15) Pada proses ini tercakup penetapan sub tujuan, penyusunan rencana-rencana dan strategi untuk mencapai tujuan tersebut. Jika mahasiswa *online gamers* sudah memiliki kemampuan dalam menetapkan tujuannya dengan menyusun rencana untuk mewujudkan cita-cita pekerjaannya di masa mendatang, maka mahasiswa akan mampu untuk menentukan hal-hal apa saja yang akan mendukung harapan pekerjaannya di masa yang akan datang. Mahasiswa *online gamers* akan mulai mengarahkan hal-hal yang menunjang terwujudnya pekerjaan yang dicita-citakannya seperti kuliahnya. Dalam proses ini, akan memunculkan rencana untuk merealisasikan cita-cita pekerjaannya di masa yang akan datang.

Proses terakhir, mahasiswa *online gamers* mengevaluasi kemungkinan-kemungkinan untuk merealisasikan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dan

rencana yang dibuat. (Nurmi, 1989:16) Proses evaluasi, yakni mengevaluasi tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dan rencana yang telah dibuat. Dalam tahap ini hal yang dilakukan yakni memperkirakan faktor-faktor apa saja yang dapat mendukung atau menghambat tujuan yang akan diwujudkan serta bagaimana mahasiswa memandang masa depannya dalam bidang pekerjaan, apakah optimistik atau pesimistik. Ketika mahasiswa *online gamers* memiliki motivasi yang tinggi untuk meraih pekerjaan tertentu di masa yang akan datang dan mulai merencanakan langkah-langkah untuk mewujudkannya, maka mahasiswa *online gamers* akan mulai mempertimbangkan hal-hal yang akan mendukung atau menghambat upaya mewujudkan cita-citanya dalam bidang pekerjaannya tersebut. Jika pekerjaan yang diharapkan oleh mahasiswa tidak berkaitan dengan *game online*, maka mahasiswa akan mengevaluasi kegiatan *gaming*-nya sebagai hal yang menghambat dan mulai mengurangi bahkan berhenti bermain *game online*. Apabila mahasiswa *online gamers* mampu untuk melewati ketiga proses dalam siklus tersebut, maka mahasiswa akan kembali ke proses awal dimana mahasiswa *online gamers* akan kembali menentukan target yang baru dan realistis, menentukan cara merealisasikan target tersebut, dan mengevaluasi apakah target dan rencana yang telah ditentukannya efektif atau tidak. Begitu pula apabila mahasiswa *online gamers* tidak mampu melewati satu proses, maka mahasiswa akan kembali ke proses awal untuk menentukan target yang realistis.

Orientasi masa depan dalam bidang pekerjaan dapat membantu mahasiswa dalam mengantisipasi mengenai kesulitan-kesulitan yang mungkin mereka hadapi dalam dunia kerja pada saat mereka lulus. Mahasiswa *online*

gamers yang memiliki orientasi masa depan bidang pekerjaan yang jelas akan lebih terfokus dalam pengambilan jurusan yang sesuai dengan bidang pekerjaan tertentu yang diharapkannya di masa yang akan datang sehingga pada saat lulus dirinya akan lebih yakin dalam melamar pekerjaan. Sebaliknya mahasiswa yang belum memiliki orientasi masa depan di bidang pekerjaan akan mengalami kesulitan dalam menentukan tujuan karir mereka sehingga mereka kurang mampu dalam menentukan jurusan yang sesuai yang akan mendukung dalam bidang pekerjaan tertentu, sehingga mereka tidak dapat membuat perencanaan yang tepat selama menempuh pendidikan di universitas yang akan berdampak pada penentuan pekerjaan apa yang akan mereka alami di masa yang akan datang setelah mereka lulus nanti. Kondisi tersebut di atas menunjukkan bahwa mahasiswa gagal membentuk skemata kognitif untuk dapat mengantisipasi masa depannya. Skemata ini memberi gambaran mengenai diri dan lingkungan individu yang diantisipasi di masa mendatang (Nurmi, 1989:14).

Sehubungan dengan tahap-tahap di atas, maka dapat dikatakan jika mahasiswa memiliki motivasi yang tinggi, dimana mahasiswa akan menjalani seluruh jadwal perkuliahannya dengan serius, perencanaan yang baik, dimana mahasiswa memiliki target untuk menyelesaikan kuliahnya dalam jangka waktu yang telah mereka tentukan, dan evaluasi yang baik, dimana mahasiswa mampu untuk mengevaluasi segala tujuan dan rencana yang telah dibuatnya sehingga mahasiswa lebih yakin dengan tujuan pekerjaannya di masa yang akan datang, dapat dikatakan bahwa mahasiswa memiliki orientasi masa depan yang jelas. Di sisi lain, apabila mahasiswa memiliki motivasi yang rendah, dimana mahasiswa

tidak mampu untuk mengikuti perkuliahan juga membolos, tidak memiliki perencanaan, dimana mahasiswa tidak memiliki target dalam pembelajaran dan perkuliahannya, dan tidak mengevaluasi segala tujuan dan rencana yang telah dibuatnya, maka dapat dikatakan bahwa mahasiswa memiliki orientasi masa depan yang tidak jelas.

Orientasi masa depan bidang pekerjaan merupakan hal yang penting bagi setiap mahasiswa. Hal ini dikarenakan dengan memiliki orientasi masa depan, mahasiswa akan selalu berpikir bagaimana caranya mencapai cita-cita pekerjaan yang diinginkan agar terwujud khususnya pada mahasiswa *online gamers*. Apabila mahasiswa memikirkan orientasi masa depannya di bidang pekerjaan, maka ia akan berusaha untuk dapat memperoleh pekerjaan yang layak baginya dan sukses dalam menjalani hidup. Dalam rangka pembentukan orientasi masa depan ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi, antara lain tuntutan situasional, kematangan kognitif, *social learning* dan proses interaksi (Trommsdorf, 1983:381-406).

Dampak tuntutan situasional, merupakan gambaran yang dimiliki mahasiswa mengenai situasi saat ini sampai masa yang akan datang. (Trommsdorf, 1983:394) Dalam hal ini mahasiswa *online gamers* dapat memperkirakan bagaimana keadaan dirinya bila sampai di masa mendatang tetap dengan kebiasaannya yang saat ini dan tanpa ada kesadaran untuk melakukan perubahan ke arah yang lebih baik. Dalam hal ini, individu yang selain berperan sebagai *online gamers* juga berperan sebagai mahasiswa, diharuskan untuk lulus dari pendidikannya.

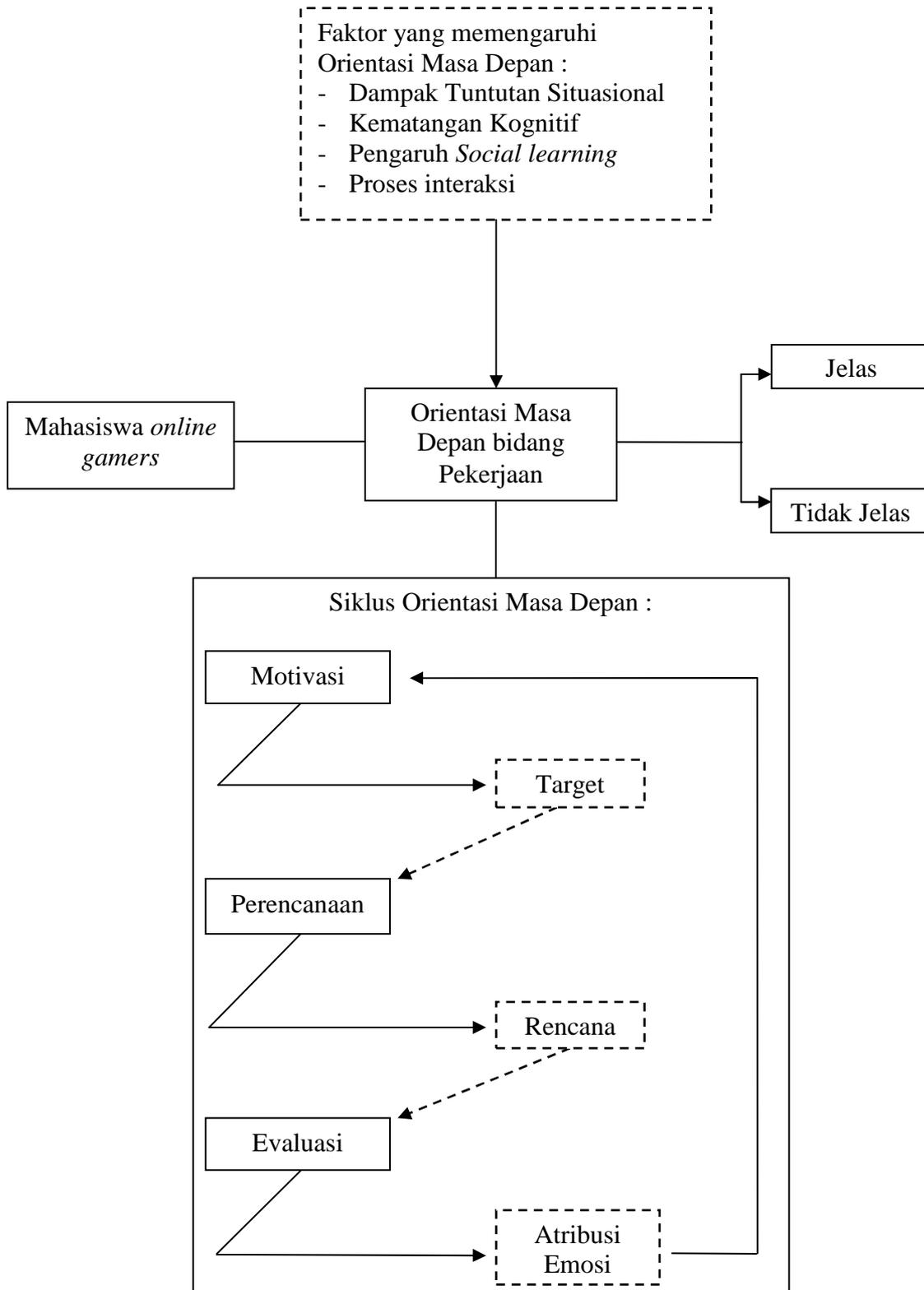
Selanjutnya kematangan kognitif, mampu menyelesaikan masalah dalam hambatan untuk mencapai tujuan (Trommsdorff, 1983:394-396). Individu berada di tahap *formal operations* yakni suatu tahap dimana seseorang sudah mampu berpikir secara abstrak. Dengan mencapai tahap operasi formal remaja dapat berpikir dengan fleksibel dan kompleks, memiliki keterampilan untuk merumuskan hipotesis-hipotesis. Mahasiswa *online gamers* yang berada pada tahap ini diharapkan mampu mencari berbagai alternatif untuk penyelesaian masalah disaat mereka menghadapi hambatan dalam mencapai tujuan, dan dapat menyusun strategi untuk mengatasi hambatan yang menghalangi dirinya untuk memperoleh kehidupan yang lebih baik dari sebelumnya seperti dapat mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan harapan di masa yang akan datang. Sebaliknya, bila kematangan kognitifnya belum matang maka mahasiswa *online gamers* akan mengalami kesulitan dalam menghadapi dan menyelesaikan hambatannya, karena tidak tahu apa yang harus dilakukannya. Semua itu mengarah pada proses pembentukan orientasi masa depan yang tidak jelas.

Social learning, meliputi apa yang dialami individu dalam lingkungan keluarga, teman sebaya maupun masyarakat memengaruhi orientasi masa depannya (Trommsdorf, 1983:392-395). Misalnya pada mahasiswa *online gamers*, bila dirinya melihat temannya yang juga sering bermain *game online* tidak memiliki orientasi masa depan bidang pekerjaan yang jelas, maka ia akan mempelajari jika *game online* dapat memengaruhi pandangan seseorang terhadap masa depannya, maka mahasiswa akan berusaha agar kejadian tersebut tidak

terjadi padanya dengan cara-cara tertentu untuk memaksimalkan harapannya terhadap pekerjaan yang diinginkan di masa yang akan datang.

Beberapa penelitian mengenai orientasi masa depan menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat antara harapan yang diberikan lingkungan kepada individu dengan pembentukan orientasi masa depan individu itu sendiri. Hal ini dinamakan proses interkasi. Individu yang diharapkan lingkungan untuk berhasil dalam kehidupannya dan mendapat bantuan dari orang tuanya serta dukungan dalam pengambilan keputusan akan membuat individu tersebut lebih percaya diri dengan kemampuannya, lebih memiliki harapan, lebih optimis memandang masa depannya dan memiliki orientasi masa depan yang lebih jelas (Trommsdorff, 1983:384-385). Untuk dapat mendukung dalam proses pembentukan orientasi masa depan bidang pekerjaan pada mahasiswa *online gamers*, komunikasi antara dirinya dengan lingkungan sekitar sebaiknya terjalin dengan baik satu sama lainnya agar hal tersebut dapat membantu dirinya untuk mencapai orientasi masa depan yang baik pula. Komunikasi yang terjalin dengan baik ini dapat berbentuk dukungan yang secara tidak langsung akan membantu mahasiswa dalam menyusun dan mewujudkan orientasi masa depannya dalam bidang pekerjaan, misalnya dukungan dari orang tua dan orang-orang terdekatnya untuk masa depannya.

Dengan demikian, gambaran orientasi masa depan bidang pekerjaan pada mahasiswa *online gamers* di warung internet di jalan Surya Sumantri kota Bandung, dapat dilihat melalui bagan di halaman selanjutnya:



Bagan 1.1 Skema Kerangka Pemikiran

1.6 Asumsi

- Kejelasan orientasi masa depan bidang pekerjaan pada *online gamers* dapat berbeda-beda.
- Orientasi masa depan bidang pekerjaan dapat diukur melalui tahap motivasi, perencanaan, dan evaluasi.
- Orientasi masa depan bidang pekerjaan mahasiswa *online gamers* berkaitan dengan dampak tuntutan situasional, kematangan kognitif, pengaruh *social learning*, proses interaksi.