

BAB III

SUBJEK, BAHAN DAN METODE PENELITIAN

3.1 Bahan Penelitian

Bahan penelitian ini adalah kuesioner mengenai *the big five personality test* dan kecanduan *game online*.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek yang diamati adalah 40 orang yang sesuai dengan kriteria inklusi, khususnya yang kecanduan bermain *game online*.

3.2.1 Populasi Target

Populasi pada penelitian ini adalah anak remaja yang bermain *game online* di Warnet Queen di Kota Bandung.

3.2.2 Populasi Terjangkau

Populasi terjangkau pada penelitian ini yaitu remaja usia 10-19 tahun yang bermain *game online* di Warnet Queen di Kota Bandung pada bulan Maret 2015.

3.2.3 Besar Sampel dan Teknik pemilihan Sampel

Besar sample ditentukan berdasarkan Estimasi Proporsi.

$$n = \frac{Z_{1-\alpha/2}^2 P(1-P)}{d^2}$$

$$n = \frac{1,96^2_{1-\alpha/2} 0,5(1-0,5)}{0,155^2}$$

$$n = 40$$

n = jumlah sampel

$Z_{1-\alpha/2}^2$ = deviat baku alfa

P = proporsi kategori variable yang diteliti

D = presisi

Dari perhitungan dengan rumus diatas, didapatkan n = 40. Metode pemilihan sampel dengan menggunakan consecutive sampling. Consecutive sampling pada semua subjek yang data secara beurututan dan memenuhi kriteria pemilihan dimasukan kedalam penelitian sampai jumlah subjek terpenuhi. *Non probability sampling* setiap anggota populasi tidak mempunyai peluang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel.¹⁴

3.2.3 Kriteria Inklusi

- a. Remaja usia 10-19 tahun yang bermain *game online* di Warnet Queen.
- b. Menggunakan waktu rata-rata 20-25 jam dalam seminggu untuk bermain *game online*.

3.2.4 Kriteria Eksklusi

- a. Remaja yang tidak menjawab kuesioner dengan lengkap.
- b. Menolak menjadi responden.

3.3 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan penelitian deskriptif observasional dengan desain potong lintang, untuk memperoleh informasi mengenai gambaran kepribadian remaja yang kecanduan *game online* di Warnet Queen Bandung Maret 2015.

3.3.1 Variabel Penelitian

1. Tipe kepribadian.
2. Kecanduan *game online*.

3.3.2 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Cara Ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur
1.	Kepribadian	<p>Kepribadian adalah pola perilaku yang konsisten dan proses interpersonal yang terjadi dalam diri individu. Terdapat 5 tipe:</p> <p><i>Extraversion</i> <i>Agreeableness</i> <i>Conscientiousness</i> <i>Neuroticism</i> <i>Openness to Experience</i></p>	Responden diminta mengisi kuesioner untuk semua pertanyaan pada data kuesioner	Kuesioner	<ol style="list-style-type: none"> <i>Extraversion</i> skor tinggi: skor lebih tinggi dari median. Skor rendah: skor lebih kecil dari median. <i>Agreeableness</i> skor tinggi: skor lebih tinggi dari median. Skor rendah: skor lebih kecil dari median. <i>Conscientiousness</i> skor tinggi: skor lebih tinggi dari median. Skor rendah: skor lebih kecil dari median <i>Neuroticism</i> skor tinggi: skor lebih tinggi dari median. Skor rendah: skor lebih kecil dari median <i>Openness to Experience</i> skor tinggi: skor lebih tinggi dari median. Skor rendah: skor lebih kecil dari median
2.	Kecanduan	<p>Suatu gangguan yang sifatnya ditandai dengan perbuatan kompulsif yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan kepuasan pada aktifitas tertentu.</p>	Responden diminta mengisi kuesioner untuk semua pertanyaan pada data kuesioner	Kuesioner	<p>Kecanduan: Skor > 50</p> <ol style="list-style-type: none"> bermain dalam jangka waktu yang lama lebih dari 3 jam dan 2-10 jam per minggu bahkan 39 jam dalam seminggu.² Mencari kesenangan tak kenal lelah dan mudah tersinggung saat dilarang.² Mengorbankan aktifitas sehari-hari.² Mengurangi ketergantungannya tetapi tidak bisa.² <p>Tidak Kecanduan: Skor <50</p> <ol style="list-style-type: none"> Jangka waktu bermain kurang dari 3 jam Menghilangkan jenuh dan tidak mudah tersinggung saat dilarang Bisa melakukan aktifitas sehari-hari secara normal

3.3.3 Prosedur Penelitian

1. Persiapan penelitian

- a. Izin pengambilan sampel kepada pemain *game online* di Warnet Queen.
- b. dilakukan *informed consent* pada responden sebelum mengisi kuesioner.
- c. Pemilihan sampel yang sesuai dengan kriteria inklusi.
- d. disiapkan dua kuesioner mengenai tipe kepribadian dan kecanduan *game online*.
- e. pengumpulan data dengan cara dilakukan wawancara oleh peneliti kepada responden. Peneliti memberikan skor sesuai kuesioner berdasarkan jawaban, total skor ke dalam kriteria tipe kepribadian atau kriteria kecanduan *game online*.
- f. setiap *gamer* yang datang ke Warnet Queen Bandung langsung diambil datanya.

2. Pengolahan data

a. *Editing* data

Dalam tahap ini dilakukan pemeriksaan terhadap kuesioner yang telah terisis apakah jawaban yang ada sudah lengkap, jelas, relevan, dan konsistensi. Tahap ini langsung dilakukan pada hari yang sama dengan pengisian kuesioner. Jika data yang ada belum lengkap maka peneliti kembali menemui responden agar data dilengkapi kembali.

b. *Coding* data

Dalam tahap ini dilakukan perubahan jawaban kuesioner yang berbentuk huruf menjadi bentuk angka sehingga memudahkan proses pada saat *entry* dan analisis data.

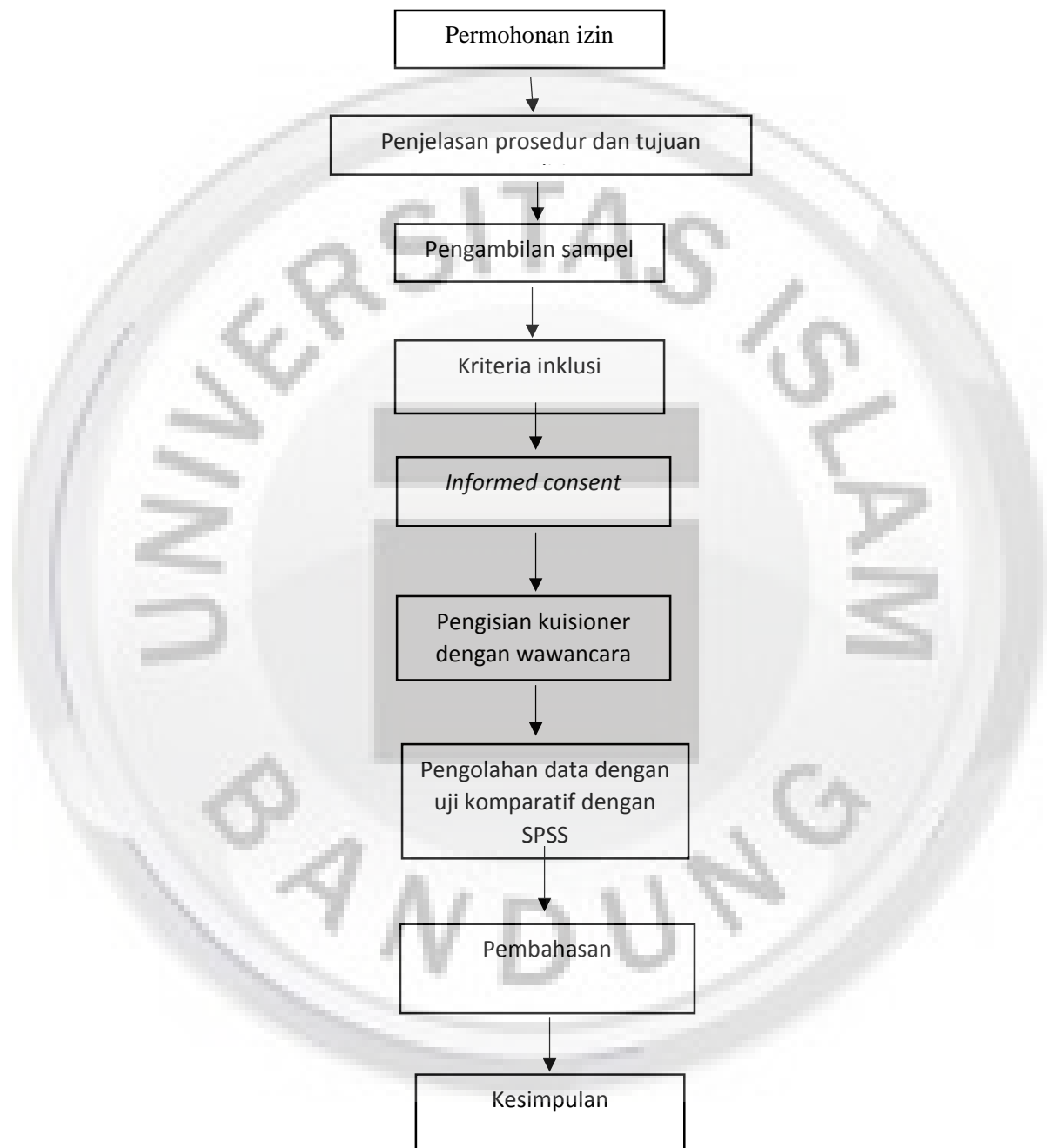
c. *Entry* data

Setelah semua form terisi penuh dan benar serta pengkodean telah dilakukan maka langkah selanjutnya adalah memproses data dengan memasukan ke program computer yaitu SPSS.

d. *Cleaning* data

Setelah data dimasukkan ke dalam program SPSS selanjutnya dilakukan kegiatan pemeriksaan ulang apakah ada kesalahan dalam memasukan data.

3.3.4 Alur Penelitian



Gambar 3.1 Alur penelitian

3.3.5 Analisis Data

Analisis data skor kecanduan menggunakan uji normalitas menurut Shapiro Wilk. Dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05.¹⁴. Untuk menentukan tinggi rendahnya tipe kepribadian berdasarkan nilai median, skor dari setiap tipe kepribadian.

3.3.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dilakukannya pengambilan di Warnet Queen Bandung berlangsung pada bulan Maret 2015.

3.3.7 Aspek Etik Penelitian

Selama melakukan penelitian, peneliti memegang empat prinsip yaitu:

1. Menghormati harkat dan martabat manusia (*respect for human dignity*).
2. Menghormati privasi dan kerahasiaan objek penelitian (*respect for privacy and confidentiality*).
3. Keadilan dan inklusivitas atau keterbukaan (*respect for justice and inclusiveness*).
4. Memperhitungkan manfaat dan kerugian yang ditimbulkan (*balancing harms and benefits*). Penelitian juga harus mengandung aspek etika seperti *beneficence* (subjek mendapatkan informasi mengenai penelitian dan

memperoleh manfaat dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti), dan *non malficience* (subjek tidak dirugikan atas penelitian yang dilakukan)¹⁷.

