

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Rancangan Penelitian

Penelitian mengenai *self discrepancy* pada *roleplayer* di *entertainment 'x'* ini merupakan penelitian yang menggunakan studi deskriptif. Metode studi deskriptif merupakan penelitian yang menggambarkan dan menganalisis suatu penelitian tetapi tidak digunakan simpulan yang lebih luas. (Sugiyono, 2005)

3.2. Variabel Penelitian

3.2.1. Identifikasi Variabel

Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian atau faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa yang akan diteliti (Rahayu, 2015: 32). Penelitian ini mengukur satu variabel yaitu *Self Discrepancy*. Adapun variabel *Self Discrepancy* tersebut mengacu pada teori Tory Higgins (2000).

3.2.2 Definisi Konseptual

Menurut Tory Higgins (2000) *Self discrepancy* adalah adanya ketidakcocokan persepsi pada sifat pemain *roleplayer* terhadap empat self yaitu *actual self*, *ideal self*, *ought self* dan *virtual self* tersebut.

3.2.3 Definisi Operasional Variabel

Self Discrepancy (Higgins, 2000) adalah adanya ketidakcocokan persepsi para pemain *roleplayer* di *entertainment 'x'* terhadap empat self yaitu *actual self*, *ideal self*, *ought self* dan *virtual self* tersebut.

Lebih rincinya dijelaskan sebagai berikut:

- a. *Actual Self*: persepsi *roleplayer* terhadap dirinya sendiri yang ia yakini merupakan gambaran sifat diri aslinya.
- b. *Ideal Self*: persepsi diri *roleplayer* yang diinginkan di masa depan, Sifat yang ingin dimiliki pemain *roleplayer* di masa depan dan hal-hal apa yang ingin ia kembangkan mengenai dirinya.
- c. *Ought Self*: yaitu persepsi diri seorang *roleplayer* terhadap lingkungan disekitar memandang dirinya mengenai sifat yang seharusnya dimiliki oleh seorang *roleplayer* dan seberapa besar usaha untuk menyetarakan dirinya dengan tuntutan lingkungannya.
- d. *Virtual Self*: yaitu merupakan perpanjangan dari diri aktual seorang *roleplayer* di dunia maya, bagaimana mereka membentuk identitas yang lain di dalam dunia virtual dan perbedaan diri aktualnya dengan virtual.

3.5. Alat ukur

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel *self discrepancy* merupakan alat ukur baku (Higgins, 2000) yang berbentuk *projection instrument*. *Projection instrument* merupakan alat ukur yang berisi stimulus dan memberikan isian terbuka yang akan secara luas dijawab oleh subjek. Skoring dilakukan dengan mendeskripsikan sifat-sifat yang muncul pada subjek. Dari data tersebut dikaitkan dengan data demografis dan data wawancara yang dilakukan untuk memperdalam persepsi yang dimiliki oleh subjek.

3.5.1. Alat ukur *Self Discrepancies Quitionnare*

Variabel yang diukur di dalam penelitian ini adalah *self discrepancy* yang mencakup empat komponen yaitu *actual self*, *ideal self*, *ought self* dan *virtual self*. Untuk memperoleh data dari permasalahan yang diteliti, peneliti menggunakan wawancara dan observasi sebagai data penunjang, juga menggunakan SDQ yang merupakan alat ukur baku menurut Tory Higgins (2000). SDQ (*Self Discrepancies Quitionnare*) merupakan alat ukur baku berupa *projection instrument* dengan 40 isian yang diarahkan dengan tabel *personality traits 555* (Higgins, 2000) sebagai stimulus untuk merefleksikan sifat yang merujuk pada empat aspek *self discrepancy*. (terlampir)

3.6. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Arikunto (2010), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2010), populasi adalah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakter tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk ditarik simpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah individu yang menjadi *Roleplayer* pada *Entertainment 'x'*.

b. Sampel

Arikunto (2010) mengatakan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan penelitian sampel. Teknik sampling yang digunakan adalah *nonprobability sampling*. Metode *non-probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan pada individu yang sama bagi setiap anggota yang dipilih. (Sugiyono, 2014). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini misalkan orang yang dianggap paling mengetahui mengenai keadaan sosial yang terjadi pada fenomena tersebut, yang nantinya akan memudahkan peneliti menjelajahi situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2014).

Berikut kriteria sampel yang diambil dalam penelitian ini:

1. Seorang wanita.

Peneliti mengambil seluruhnya berjenis kelamin wanita dikarenakan saat presurvey pertama kali didapatkan data bahwa dari 87 subjek semuanya wanita.

2. *Roleplayer* berusia 18 – 24 tahun yang termasuk dalam rentang usia *Emerging Adult* (Arnett 2000).

Pada dasarnya sesuai dengan teori *Emerging Adult* (Arnett 2000) pada usia 18-24 tahun sudah memiliki kestabilan hidup dan mulai menata masa depan. Peneliti mengambil usia ini sebagai kriteria karena ada *roleplayer* pada usia 18-24 yang masih bermain dan memiliki kehidupan yang belum stabil mengacu pada teori.

3. Bermain *Roleplayer* di Entertainment 'x' selama lebih dari 5 tahun.

Berdasarkan prasurvey didapatkan informasi bahwa subjek sudah bermain *roleplayer* selama 6,5 – 9 tahun. Peneliti mengambil kriteria lebih dari 5 tahun untuk melihat bagaimana penghayatan pemain dari intensitas bergabungnya dengan komunitas.

4. Memiliki akun *roleplayer* berjenis kelamin laki-laki.
5. Aktif bermain selama lebih dari 2 jam setiap harinya.

3.7. Uji Instrumental

3.7.1 Uji Validitas

Validitas artinya derajat ketepatan instrument dalam mengukur atribut psikologis yang diukur, artinya suatu alat ukur dikatakan valid jika memiliki keterkaitan atau hubungan dengan atribut psikologis yang diukur (Noor, 2009). Validitas yang digunakan merupakan validitas baku dilansir dari lampiran alat ukur *Self Discrepancy Questionnaire* (Higgins, 2000). Langkah yang dilakukan untuk menguji validitas *projective instrument* tersebut adalah dengan melakukan konvergensi idiografis daftar pertanyaan yang diberikan pada 206 subjek dengan kriteria pasien klinis, orang normal dan pasangan marital untuk mendapatkan keabsahan penelitian dilakukan tes-retest selama 2 kali, dengan memberikan 100 sifat yang dirasakan oleh sampel klinis. Higgins (2000).

Hasil yang diperoleh skor dari *projective instrument* tersebut berkorelasi positif dengan skor total, artinya hubungan sejalan dengan konsep teoritik yang di susun oleh Higgins. (Terlampir).

3.7.2 Uji Reliabilitas

Konsep reliabilitas pada konsistensi skor yang dicapai individu yang sama, walaupun diukur dalam waktu yang berbeda atau menggunakan instrument yang berbeda. Suatu tes yang stabil dan konsisten menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran bebas dari penyimpangan (*error*). Oleh karena itu derajat reliabilitas ditunjukkan oleh tingkat kekeliruan (*error*) pengukuran dari instrument yang

digunakan dibuktikan dari pengujian korelasional antara item dengan keseluruhan instrumen (Noor, 2009).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *single administration methods*, yaitu metode pengukuran yang hanya dilakukan satu kali (tunggal) (Noor, 2009). Prosedur pengujian yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Memberikan Self Discrepancies Questionnaire yang dibuat berdasarkan dasar kepada 206 yang telah memenuhi survey.
- b. Langkah berikutnya adalah menyusun tabulasi data dengan deskripsi data skor test-retest yang dilakukan dua kali oleh Higgins dan Philipot (1998).
- c. kemudian reliabilitas diperiksa lagi dengan mengkorelasikannya dengan S-DS, dilakukan dua kali pengambilan data kepada dua kelompok sumber yang berbeda. (terlampir)

Reliabilitas alat ukur Self Discrepancies Questionnaire

$R^2 = 0.463$

3.8. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif. Teknik Deskriptif ini menggunakan teknik statistik sederhana. Pada data yang diperoleh dengan memberikan poin pada setiap item jawaban subjek. Lalu, dijumlahkan pada setiap jawaban responden. Profile *self discrepancy* yang digunakan mengacu pada konsep yang disampaikan oleh Higgins (2000), *self discrepancy* rendah apabila antara

keempat domain setara dan *self discrepancy* dikatakan tinggi apabila *actual self* tidak sebanding dengan *ideal self* dan *virtual self*. Beranjak dari profile yang dipaparkan pada teori, peneliti membuat skala untuk menentukan tinggi rendahnya *self discrepancy* yang dialami.

