

BAB 4

PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN PENELITIAN

4.01. Orientasi Kancah Penelitian.

Tahap awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian adalah menentukan subjek penelitian, memahami lokasi yang akan dijadikan tempat penelitian, serta menyiapkan segala sesuatu yang memiliki hubungan dengan berjalannya penelitian.

Kancah penelitian didapatkan dengan melakukan pengamatan pada tempat penelitian yang akan digunakan. Peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di warung internet *Skyland*, yang beralamat di Jl. Durian Raya No.10, Pedalangan, Banyumanik, Kota Semarang. Subjek penelitian yang digunakan peneliti adalah remaja berusia 12-21 tahun. Warung internet *Skyland* memiliki 50 *user PC* aktif serta terdapat 4 operator yang menjaga secara bergantian.

Warung internet *Skyland* yang dimiliki oleh Muhammad Arief Enggar S. ditujukan untuk memberikan tempat bagi para *gamer* di Semarang untuk bisa berkumpul dan saling berbagi pengetahuan dalam bermain *game online*. Sejak awal dibukanya warung internet ini, jumlah pengunjung yang datang semakin meningkat. Mayoritas pengunjung warung internet tersebut adalah pelajar dan mahasiswa. Berbagai jenis turnamen juga sering diadakan pada warung internet tersebut dengan jumlah peserta yang mencapai 200an orang.

Penelitian yang dilakukan di warung internet *Skyland* ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara adiksi pada *game online* berbasis kekerasan dengan perilaku agresi remaja. Beberapa alasan peneliti memilih warung internet *Skyland* sebagai lokasi penelitian adalah:

1. Pemilik warung internet *Skyland*, Muhammad Arief Enggar S. memberikan izin untuk diadakannya penelitian.
2. Warung internet *Skyland* masih ramai pengunjungnya yang mayoritas pelajar maupun mahasiswa. Jumlah *user* atau pengunjung yang datang perhari mencapai 50 hingga 70 orang.
3. Terdapat permainan yang mengandung kekerasan pada warung internet tersebut.

Berdasarkan pertimbangan di atas, peneliti memutuskan untuk mengadakan penelitian tersebut. Populasi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah pemain *game online* khususnya yang memainkan *game online* yang mengandung konten kekerasan, berusia 12-21 tahun, dengan rata-rata bermain *game online* perhari 3-5 jam dan menunjukkan agresi seperti berteriak, berkata kasar, atau *trash talk*.

4.02. Persiapan Penelitian.

Sebelum melakukan penelitian dilakukan di warung internet *Skyland*, peneliti mengajukan permohonan izin terlebih dahulu untuk melakukan penelitian kepada pihak *Skyland*.

4.02.01. Perijinan penelitian

Peneliti telah memberikan surat pengantar dari Fakultas Psikologi yang disetujui oleh Dekan Fakultas Psikologi yang bernomor 1013/B.7.3/FP/XII/2018 tanggal 17 Desember 2018 kepada pihak warung internet *Skyland*. Ijin penelitian ini resmi dengan terbitnya surat dari pihak warung internet *Skyland* Semarang.

4.02.02. Penyusunan alat ukur

Penelitian ini menggunakan dua macam alat ukur yaitu Buss-Perry *Aggression Questionnaire* dan *Game Addiction Scale for Adolescents*.

Penyusunan alat ukur ini diawali dengan menentukan aspek-aspek dari setiap variabel yang akan digunakan untuk menyusun skala, sesuai dengan teori yang dikemukakan.

a. Buss-Perry Aggression Questionnaire

Tujuan penyusunan skala perilaku agresi pada remaja adalah untuk mengetahui seberapa sering perilaku agresi ditunjukkan oleh para remaja pemain *game online* di warung internet *Skyland* dengan memperhatikan skor dari skala tersebut. Skala ini disusun berdasarkan dimensi-dimensi dari perilaku agresi. Jumlah pernyataan ada 29 butir, dan jawaban skala perilaku agresi pada remaja terdiri dari 4 kriteria yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS). Sebaran item pada skala perilaku agresi remaja dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3
Sebaran Item Skala Perilaku Agresi Remaja

| Dimensi Perilaku Agresi | Sebaran | Jumlah |
|----------------------------|-------------------------|-----------|
| <i>Physical Aggression</i> | 1,2,3,4,5,6,7,8,9 | 9 |
| <i>Verbal Aggression</i> | 10,11,12,13,14 | 5 |
| <i>Anger</i> | 15,16,17,18,19,20,21 | 7 |
| <i>Hostility</i> | 22,23,24,25,26,27,28,29 | 8 |
| Total | 29 | 29 |

b. Game Addiction Scale for Adolescents

Tujuan penyusunan skala adiksi pada *game online* adalah untuk mengetahui seberapa sering remaja menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Skala ini disusun berdasarkan kriteria dari adiksi pada *game online*. Jumlah pernyataan ada 21 butir, dan jawaban skala adiksi pada *game*

online terdiri dari 4 kriteria yaitu Sangat sering (SS), Sering (S), Jarang (J), Tidak Pernah (TP). Sebaran item pada skala perilaku agresi remaja dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4
Sebaran Item Skala Adiksi Pada *Game Online*

| Kriteria Adiksi Pada <i>Game Online</i> | Nomor Item | Jumlah |
|---|------------|-----------|
| <i>Saliency</i> | 1,2,3 | 3 |
| <i>Tolerance</i> | 4,5,6 | 3 |
| <i>Mood Modification</i> | 7,8,9 | 3 |
| <i>Relapse</i> | 10,11,12 | 3 |
| <i>Withdrawal</i> | 13,14,15 | 3 |
| <i>Conflict</i> | 16,17,18 | 3 |
| <i>Problems</i> | 19,20,21 | 3 |
| Total | 21 | 21 |

4.03. Pelaksanaan Penelitian

Metode untuk memperoleh data dari subjek pada penelitian ini adalah metode kuantitatif. Pengambilan data kuantitatif menggunakan sistem *try out* terpakai, yaitu pengambilan data hanya dilakukan sekali dan digunakan untuk uji coba skala sekaligus sebagai data penelitian.

Sebelum pengambilan data dilakukan peneliti melakukan penyusunan alat ukur terlebih dahulu. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini merupakan terjemahan dari dua jenis alat ukur, pada alat ukur agresi remaja menggunakan terjemahan dari Buss-Perry *Aggression Questionnaire* sedangkan untuk adiksi pada *game online* menggunakan terjemahan dari *Game Addiction Scale for Adolescents*. Alat ukur yang digunakan merupakan alat ukur yang sudah teruji secara internasional dan menggunakan Bahasa Inggris. Peneliti kemudian

menterjemahkan item pada tiap aspek menjadi Bahasa Indonesia dengan bantuan tenaga ahli agar mudah dimengerti oleh subjek penelitian dan alat ukur siap digunakan.

Pengambilan data dilakukan secara kuantitatif yang dilaksanakan pada Jumat 21 Desember 2018 dan Sabtu 22 Desember 2018. Pengambilan data dilakukan pada siang dan malam hari dikarenakan tidak semua pengunjung yang datang bermain sesuai dengan kriteria peneliti.

Pada penelitian ini setiap subjek menerima dua jenis skala, yaitu skala adiksi pada *game online* dan skala perilaku agresi. Peneliti mengalami sedikit kendala saat mendapatkan subjek dikarenakan setiap subjek sedang fokus dengan permainannya. Oleh karena itu, peneliti menggunakan pendekatan khusus agar bisa mengajak subjek ikut berpartisipasi dalam penelitian ini. Dalam pemilihan subjek, peneliti melihat terlebih dahulu perilaku agresi yang ditunjukkan oleh subjek. Mayoritas perilaku agresi yang ditunjukkan oleh subjek adalah perilaku agresi verbal, namun ada juga beberapa subjek yang sempat memukul *keyboard* dan melakukan *trashtalk* kepada lawan bermainnya. Setelah mengetahui perilaku agresi yang dilakukan oleh subjek, peneliti kemudian segera melakukan pendekatan terhadap subjek.

Pertama peneliti membeli minuman merk X di kasir. Kemudian peneliti mengajak ngobrol subjek yang sedang dalam jeda permainan dan bertanya rata-rata waktu bermain subjek perharinya. Setelah peneliti mengetahui rata-rata waktu bermain perharinya minimal 3 jam, peneliti kemudian menanyakan usia subjek dan game apa yang biasanya dimainkan oleh subjek. Ketika usia subjek dan jenis *game online* yang biasa dimainkan sesuai dengan kriteria peneliti, yakni berusia 12-21 tahun dan permainan dengan konten kekerasan seperti *Mortal*

Combat, Mobile Legend, Arena of Valor, Dota 2, Counter Strike GO, Point Blank, Lineage 2, PUBG, dan Rules of Survival, peneliti kemudian memberikan minuman yang sudah dibeli sebelumnya dan juga memberikan angket penelitian.

Proses ini berlangsung selama dua hari dikarenakan pada waktu peneliti melakukan pengumpulan data memasuki masa liburan sekolah, sehingga jumlah pengunjung warung internet *Skyland* saat itu sangat ramai. Selama dua hari peneliti hanya berhasil mendapatkan data dari 40 subjek dikarenakan sebagian besar pengunjung sudah pernah diberikan angket oleh peneliti pada hari pertama dan tidak semua pengunjung sesuai dengan kriteria subjek dari peneliti. Setelah melakukan pengumpulan data di warung internet *Skyland*, peneliti mulai melakukan skoring pada skala tersebut dan kemudian melakukan pengolahan data menggunakan SPSS 18.

4.04. Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.

4.04.01. Validitas dan reliabilitas skala perilaku agresi

Berdasarkan hasil perhitungan validitas terhadap skala perilaku agresi diperoleh hasil bahwa dari 29 *item* terdapat 28 *item* yang valid dan 1 *item* yang gugur yaitu pada nomor 14 dengan taraf signifikansi 5%. Hasil perhitungan validitas skala perilaku agresi selengkapnya dapat dilihat pada lampiran C-1 sedangkan sebaran *item* yang valid dan gugur dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5
Sebaran *Item* Valid dan Gugur
Skala Perilaku Agresi Remaja

| Dimensi Perilaku Agresi | Sebaran Item Valid dan Gugur | Total Item Gugur | Total Item Valid |
|----------------------------|------------------------------|------------------|------------------|
| <i>Physical Aggression</i> | 1,2,3,4,5,6,7,8,9 | 0 | 9 |
| <i>Verbal Aggression</i> | 10,11,12,13,14* | 1 | 4 |
| <i>Anger</i> | 15,16,17,18,19,20,21 | 0 | 7 |
| <i>Hostility</i> | 22,23,24,25,26,27,28,29 | 0 | 8 |
| Total | 29 | 1 | 28 |

Keterangan: Nomor *item* dengan (*) adalah *item* yang gugur

Uji Reliabilitas dilakukan dengan *Cronbach Alpha* menunjukkan angka sebesar 0.928. Alat ukur ini tergolong reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian ini. Hasil perhitungan reliabilitas skala perilaku agresi selengkapnya dapat dilihat pada lampiran C-1.

4.04.02. Validitas dan reliabilitas skala adiksi pada *game online*

Berdasarkan hasil perhitungan validitas terhadap skala adiksi pada *game online* diperoleh hasil bahwa dari 21 *item* terdapat 19 *item* yang valid dan 2 *item* yang gugur yaitu pada nomor 7 dan 21 dengan taraf signifikansi 5%. Hasil perhitungan validitas skala perilaku agresi selengkapnya dapat dilihat pada lampiran C-2 sedangkan sebaran *item* yang valid dan gugur dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6.
Sebaran Item Valid dan Gugur
Skala Adiksi pada Game Online

| Kriteria Adiksi | Sebaran Item | Total Item | Total Item |
|-----------------|--------------|------------|------------|
|-----------------|--------------|------------|------------|

| pada Game | Valid dan Gugur | Gugur | Valid |
|--------------------------|------------------------|--------------|--------------|
| Online | | | |
| <i>Saliency</i> | 1,2,3 | 0 | 3 |
| <i>Tolerance</i> | 4,5,6 | 0 | 3 |
| <i>Mood Modification</i> | 7*,8,9 | 1 | 2 |
| <i>Relapse</i> | 10,11,12 | 0 | 3 |
| <i>Withdrawal</i> | 13,14,15 | 0 | 3 |
| <i>Conflict</i> | 16,17,18 | 0 | 3 |
| <i>Problems</i> | 19,20,21* | 1 | 2 |
| Total | 21 | 2 | 19 |

Keterangan: Nomor *item* dengan (*) adalah *item* yang gugur.

Uji Reliabilitas dilakukan dengan *Cronbach Alpha* menunjukkan angka sebesar 0.915 Alat ukur ini tergolong reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian ini. Hasil perhitungan reliabilitas skala adiksi pada *game online* selengkapnya dapat dilihat pada lampiran C-2.

