

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan dijadikan objek pengamatan penelitian dan sebagai faktor yang berperan dalam penelitian (Suryabrata, 2008). Dalam penelitian ini variabel yang akan diteliti yaitu:

Variabel tergantung : Kecanduan *Game Online*

Variabel bebas : *Loneliness*

B. Definisi Operasional

1. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah perilaku ketergantungan yang ditandai dengan perbuatan yang dilakukan secara berulang-ulang (kompulsif) dan sulit diakhiri oleh individu. Perilaku kecanduan diukur melalui skala yang disusun oleh peneliti berdasarkan *tujuh aspek dari Lemmens, Valkenburg and Peter (2009) sebagai berikut:*

a. Salience (Arti)

Aspek dimana bermain *game* menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikiran (keasyikan), perasaan (mendambakan), dan perilaku (penggunaan yang berlebihan) individu.

b. Tolerance (Toleransi)

Aspek yang berkaitan dengan proses dimana seseorang mulai bermain *game* lebih sering sehingga secara bertahap membangun jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*. Pemain kesulitan menghentikan aktivitas bermain *game online* dan bahkan menambah waktu bermainnya.

c. *Mood Modification (Modifikasi Suasana Hati)*

Aspek ini sebelumnya disebut *euphoria*, mengacu pada 'buzz' atau tinggi yang berasal dari suatu kegiatan. Modifikasi suasana hati juga dapat mencakup penenang atau perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stres yang menjadi pengalaman subjektif individu akibat bermain *game*.

d. *Relapse (Pengulangan)*

Aspek ini berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain *game*. Pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode pantang atau kontrol.

e. *Withdrawal (Penarikan)*

Aspek ini berkaitan dengan adanya emosi tidak menyenangkan dan atau efek fisik yang terjadi ketika bermain *game* tiba-tiba berkurang atau dihentikan. Penarikan kebanyakan terdiri dari suasana hati dan iritabilitas, namun juga termasuk gejala psikologi seperti terguncang.

f. *Conflict (Konflik)*

Aspek ini mengacu pada semua konflik antarpribadi dihasilkan dari bermain *game* yang berlebihan. Konflik terjadi antara pemain dan orang-orang di

sekitarnya. Konflik dapat mencakup argumen dan pengabaian atau juga kebohongan dan penipuan.

g. Problem (Masalah)

Aspek ini mengacu pada masalah yang disebabkan oleh waktu bermain *game* yang berlebihan. Hal ini terutama menyangkut pengalihan masalah sebagai objek kecanduan dari pilihan aktivitas yang berlebihan seperti sekolah, bekerja, dan bersosialisasi. Masalah juga dapat timbul dari lingkungan sosial maupun dari diri individu, seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif dari hilangnya kontrol.

2. Loneliness

Loneliness adalah pengalaman menyedihkan ditandai dengan perasaan sedih, bosan dan terisolasi dari lingkungan sosial karena individu mengalami kegagalan antara kenyataan dan keinginan terhadap suatu hubungan interpersonal. Skala *loneliness* diukur menggunakan skala yang disusun oleh peneliti berdasarkan aspek yang mendasari *loneliness* yang dikemukakan oleh Russel (dalam Faradhiga, 2015), yaitu:

- a. *Trait loneliness*, yaitu adanya pola yang lebih stabil dari perasaan kesepian yang terkadang berubah dalam situasi tertentu atau individu yang mengalami kesepian karena disebabkan kepribadian mereka.

- b. *Social desirability loneliness*, yaitu kesepian yang terjadi karena individu tidak mendapatkan kehidupan sosial yang diinginkan pada kehidupan di lingkungannya.
- c. *Depression loneliness*, yaitu kesepian yang terjadi merupakan salah satu gangguan alam perasaan seperti perasaan sedih, murung, tidak bersemangat, merasa tidak berharga dan berpusat pada kegagalan yang dialami oleh individu.

C. Subjek Penelitian dan Pengambilan Sampel

Subjek penelitian adalah individu yang diteliti untuk memperoleh informasi mengenai suatu penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah dewasa awal di Surabaya yang berusia 18-39 tahun.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *incidental sampling* yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data.

Adapun pengambilan subjek bertempat di 7 warkop dan 2 warnet. Deskripsi subjek secara terperinci dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2

Deskripsi Subjek Penelitian

NO.	NAMA WARKOP	ALAMAT	JUMLAH SUBJEK
1.	Srawoeng	Tanjungsari	9 orang
2.	Klutik	Lidah Wetan	13 orang

3.	360	Gemol	10 orang
4.	Gondrez	Karang Pilang	6 orang
5.	K-15	Menanggal	8 orang
6.	Podo mampir	Bendul Merisi	7 orang
7.	KPK	Ngagel	5 orang
NO.	NAMA WARNET	ALAMAT	JUMLAH SUBJEK
1.	Arya Net	Gemol	4 orang
2.	Zahra Net	Lidah Wetan	7 orang
TOTAL SUBJEK			69 orang

D. Pengumpulan Data

Data akan dikumpulkan melalui skala penelitian, yang terbagi atas skala kecanduan *game online* dan skala *loneliness*. Pengambilan data dilakukan dengan cara mendistribusikan skala penelitian dengan cara menemui subjek yang memenuhi persyaratan.

Adapun skala kecanduan *game online* disusun oleh peneliti berdasarkan aspek-aspek kecanduan dari *Lemmens, Valkenburk and Peter (2009)* dan memiliki 5 (lima) kategori respon jawaban, yaitu sangat tidak setuju = 1, tidak setuju = 2, ragu-ragu = 3, setuju = 4 dan sangat setuju = 5. Berikut ini *blue print* skala kecanduan *game online* pada dewasa awal:

Tabel 3
Blue print Skala Kecanduan *Game Online*

Aspek	Indikator	Item Favorable	Item Unfavorable	Jumlah Item
<i>Salience</i> (Arti)	Bermain <i>game</i> menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikiran (keasyikan), perasaan (mendambakan), dan perilaku (penggunaan yang berlebihan) individu.	3,6,13,21,53,54	2,11,15,46,57,59	12
<i>Tolerance</i> (Toleransi)	Proses dimana seseorang mulai bermain <i>game</i> lebih sering sehingga secara bertahap membangun jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game</i> . Pemain kesulitan menghentikan aktivitas bermain <i>game online</i> dan bahkan menambah waktu bermainnya.	5,45,47,58	32,39,49,50	8
<i>Mood modification</i> (Modifikasi suasana hati)	Modifikasi suasana hati dapat mencakup penenang atau perasaan santai yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stres yang menjadi pengalaman subjektif individu akibat bermain <i>game</i> .	40,44,55,56	4,51,52,60	8
<i>Relapse</i> (Pengulangan)	Kecenderungan pemain untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain <i>game</i> .	33,34,37,38	9,14,26,35	8

<i>Withdrawal</i> (Penarikan)	Adanya emosi tidak menyenangkan dan atau efek fisik yang terjadi ketika bermain <i>game</i> tiba-tiba berkurang atau dihentikan.	16,18,27, 42	7,10,43,48	8
<i>Conflict</i> (Konflik)	Semua konflik antarpribadi dihasilkan dari bermain <i>game</i> yang berlebihan. Konflik terjadi antara pemain dan orang-orang di sekitarnya.	20,22,31, 41	1,17,19,23	8
<i>Problems</i> (Masalah)	Hal ini menyangkut pengalihan masalah sebagai objek kecanduan dari pilihan aktivitas yang berlebihan seperti sekolah, bekerja, dan bersosialisasi. Masalah juga dapat timbul dari lingkungan sosial maupun dari diri individu, seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif dari hilangnya kontrol.	8,25,28,36	12,24,29,30	8
Total				60

Sedangkan skala *loneliness* disusun oleh peneliti berdasarkan aspek-aspek *loneliness* yang dikemukakan oleh Russell yang terdiri dari 40 item pernyataan. Skala ini menggunakan model Likert yang memiliki 5 (lima) kategori respon jawaban, yaitu sangat tidak setuju = 1, tidak setuju = 2, ragu-ragu = 3, setuju = 4 dan sangat setuju = 5. Berikut ini *blue print* skala *loneliness* yaitu:

Tabel 4

Blue print Skala Loneliness

Aspek	Indikator	Item Favorable	Item Unfavorable	Jumlah Item
<i>Trait loneliness</i>	Adanya pola yang lebih stabil dari perasaan kesepian yang terkadang berubah dalam situasi tertentu atau individu yang mengalami kesepian karena disebabkan kepribadian mereka	9,26,28,29,31,32,38	13,19,21,22,27,33,36	14
<i>Social desirability loneliness</i>	Individu tidak mendapatkan kehidupan sosial yang diinginkan pada kehidupan di lingkungannya.	2,3,6,11,30,35,39	5,10,12,14,25,37,40	14
<i>Depression loneliness</i>	Gangguan alam perasaan seperti perasaan sedih, murung, tidak bersemangat, merasa tidak berharga dan berpusat pada kegagalan yang dialami oleh individu.	15,16,17,18,20,34	1,4,7,8,23,24	12
Total				40

E. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

1. Validitas Alat Ukur

Validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrumen dalam mengukur apa yang ingin diukur. Uji validitas digunakan untuk mengukur ketepatan suatu item dalam skala. Alat ukur dapat dikatakan valid apabila alat tersebut menjalankan fungsi sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut dan sebaliknya alat ukur dikatakan tidak valid jika menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran. Sebuah item dapat dinyatakan valid jika memiliki korelasi positif dan *index ccorrected item total correlation* $> 0,3$.

Mengacu pada ketentuan di atas, hasil uji validitas menggunakan program SPSS versi 21 pada skala *loneliness* yang terdiri dari 40 butir pernyataan

menghasilkan 38 butir sahih yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39 dan 40 dengan koefisien *index corrected item total correlation* antara 0,359-0,854. Sedangkan butir gugur berjumlah 2 yaitu nomor 9 dan 20 (hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada lampiran). Berikut komposisi sebaran butir sahih dan gugur pada skala *loneliness* :

Tabel 5

Komposisi Sebaran Butir Skala *Loneliness*

No.	Aspek	Nomor Butir		Jumlah Butir
		Sahih	Gugur	
1.	<i>Trait loneliness</i>	13,19,21,22,26,27,28,29,31,32,33,36,38	9	14
2.	<i>Social desirability loneliness</i>	2,3,5,6,10,11,12,14,25,30,35,37,39,40	-	14
3.	<i>Depression loneliness</i>	1,4,7,8,15,16,17,18,23,24,34	2	12
Jumlah		38	2	40

Hasil uji validitas menggunakan program SPSS versi 21 pada skala kecanduan *game online* yang terdiri dari 60 butir pernyataan menghasilkan 53 butir sahih yaitu nomor 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59 dan 60 dengan koefisien *index corrected item total correlation* antara 0,343-0,841. Sedangkan butir gugur berjumlah 7 yaitu nomor 1, 4, 7, 20, 30, 36 dan 41 (hasil analisis selengkapnya

dapat dilihat pada lampiran). Berikut komposisi sebaran butir sahih dan gugur pada skala kecanduan *game online* :

Tabel 6

Komposisi Sebaran Butir Skala Kecanduan *Game Online*

No.	Aspek	Nomor Butir		Jumlah Butir
		Sahih	Gugur	
1.	<i>Salience</i> (Arti)	2,3,6,11,13, 15,21,46,53, 54,57,59	-	12
2.	<i>Tolerance</i> (Toleransi)	5,32,39,45, 47,49,50,58	-	8
3.	<i>Mood modification</i> (Modifikasi suasana hati)	40,44,51,52, 55,56,60	4	8
4.	<i>Relapse</i> (Pengulangan)	9,14,26,33, 34,35,37,38	-	8
5.	<i>Withdrawal</i> (Penarikan)	7,10,16,18, 27,42,43,48	-	8
6.	<i>Conflict</i> (Konflik)	19,22,23,31	1,17,20,41	8
7.	<i>Problems</i> (Masalah)	8,12,24,25, 28,29,	30,36	8
Jumlah		53	7	60

2. Reliabilitas Alat Ukur

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur. Menurut Sekaran (dalam Priyatno, 2010), reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan di atas 0,8 adalah baik.

Hasil uji reliabilitas skala *loneliness* menggunakan SPSS versi 21, yang terdiri dari 38 butir sahih menunjukkan koefisien *Cronbach's Alpha* 0,968 yang berarti skala *loneliness* reliabel, sedangkan uji reliabilitas pada skala kecanduan *game online* yang terdiri dari 53 butir sahih menunjukkan koefisien *Cronbach's*

Alpha 0,979 yang berarti skala kecanduan *game online* mempunyai reliabilitas yang sangat baik (hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran).

F. Analisis Data

Analisis data menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* untuk mengetahui validitas item-item pada skala *loneliness* dan skala kecanduan *game online*. Metode ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel. Analisis ini dilakukan dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total.

1. Uji Normalitas Sebaran

Uji normalitas dilakukan untuk menguji data yang dianalisis menggunakan model regresi berdistribusi normal atau tidak. Ketentuan pengujian jika nilai $p > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sedangkan jika nilai signifikansi $p < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Kolmogorov Smirnov*.

Berdasarkan perhitungan uji asumsi normalitas sebaran butir *loneliness* dan kecanduan *game online* dengan teknik *Kolmogorov Smirnov* menggunakan program SPSS versi 21, diperoleh hasil $p = 0,125$ ($p > 0,05$) maka dapat dinyatakan bahwa variabel *loneliness* memiliki distribusi normal, sedangkan variabel kecanduan *game online* menunjukkan $p = 0,169$ ($p > 0,05$) maka dinyatakan memiliki distribusi normal.

2. Uji Linieritas Hubungan

Uji linieritas hubungan ini dilakukan untuk mengetahui linieritas hubungan antara *loneliness* dengan kecanduan *game online*. Uji linieritas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 21 dan kaidah yang digunakan untuk menguji linieritas hubungan adalah jika signifikansi $< 0,05$ maka hubungannya adalah linier, dan sebaliknya jika signifikansi $> 0,05$ maka hubungan tidak linier.

Berdasarkan hasil uji linieritas antara variabel *loneliness* dengan kecanduan *game online* menunjukkan $p = 0,000$ ($p < 0,05$) maka kedua variabel tersebut mempunyai hubungan linier.

3. Analisis Data Untuk Pengujian Hipotesis

Setelah kedua uji tersebut terpenuhi maka selanjutnya bisa dilakukan uji korelasi *Product Moment Pearson*. Analisis uji korelasi *Product Moment Pearson* dapat dilihat dari nilai korelasi (r) berkisar antara 1 sampai -1, nilai semakin mendekati 1 atau -1 berarti hubungan antara dua variabel semakin kuat, sebaliknya nilai mendekati 0 berarti hubungan antara dua variabel semakin lemah. Selain itu, nilai positif menunjukkan hubungan searah (variabel x naik maka variabel y naik) dan nilai negatif menunjukkan hubungan terbalik (variabel x naik maka variabel y turun) (Hadi, 2000).