

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi determinan-determinan intention terhadap intention untuk mengurangi bermain game online pada pecandu game online di Kota Bandung Utara. Pemilihan sampel menggunakan metode snowball sampling dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 100 orang.

Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner yang mengacu pada Teori Planned Behavior yang disusun oleh Icek Ajzen (2005) dan diadaptasi serta dimodifikasi oleh peneliti. Berdasarkan hasil uji validitas dengan menggunakan Pearson dan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus koefisien reliabilitas Alpha Cronbach, 51 buah item diterima dengan validitas keseluruhan item berkisar antara 0,399-0,770 dan reliabilitas variabel dependen sebesar 0,854, serta reliabilitas variabel independen sebesar 0,919. Data hasil penelitian diolah dengan menggunakan teknik analisis regresi dan korelasi Pearson. Secara bersama-sama ketiga determinan memengaruhi intention untuk mengurangi bermain game online pada remaja pecandu game online di Kota Bandung Utara sebesar 0,8314. Perceived behavioral control memberikan kontribusi terbesar dan signifikan sebesar 0,500, subjective norms memberikan kontribusi yang signifikan sebesar 0,249, dan attitude toward behavior memberikan kontribusi terkecil, namun signifikan sebesar 0,148.

Berdasarkan penelitian ini, maka peneliti memberikan saran bagi penelitian selanjutnya untuk meneliti lebih mendalam dan spesifik mengenai pengaruh belief-belief yang ada dalam determinan-determinan intention terhadap determinan itu sendiri yang dijadikan sebagai data utama penelitian, serta menggunakan teknik penarikan sample, cluster sampling. Selain itu, peneliti menyarankan untuk remaja pecandu game online untuk terus meningkatkan keyakinan bahwa mereka memiliki kemampuan untuk dapat mengatasi hambatan-hambatan dalam mengurangi bermain game online, juga untuk dapat menggali informasi mengenai keuntungan dari mengurangi bermain game online, serta meningkatkan intentionnya untuk mengurangi bermain game online melalui dukungan orang-orang terdekat.

ABSTRACT

This research would like to reveal intention determiners contributions toward intention to reduce online game playing frequency of online game addicted teenager in north Bandung. Samples were chosen by using snowball sampling methode which are numbered of 100 people.

The measurement tool which was used is questioner based on Planned Behavior Theory by Icek Ajzen (2005) and being adapted and modified by the researcher. Based on validation test's results by using Pearson and rehabilitation test with coefficent reliability Alpha Cronbach's formula, found that 57 items were accepted with whole validation range between 0,399-0,770 and with reliability dependent variable 0,854, reliability independent variable 0,919. The data of research was processed by using analysis of regression techniques and Pearson correlation. At the same time, the three of determiners influenced the intention to play online games among online gaming addicts in North Bandung in ammount of 0,8314. perceived behavioral control gave the biggest and significant contribution; 0,500, subjective norms gave significant contribution; 0,249, and attitude toward behavior gave insignificant contribution: 0,148

This research is to give suggestion for next research in order to examine the influence of belief in intention's determine to determine its self as a main data, and use technique cluster sampling. Then, researcher gives advice to gaming addicts for increasing their belief that they have ability to face the barrier in order to decrease their intensity playing game online, and to find a benefit of decreasing intensity playing game online, also to increase their intention to decrease their intensity playing game by support of significant figures.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	10
1.3.1 Maksud Penelitian	10
1.3.2 Tujuan Penelitian	11
1.4 Kegunaan Penelitian	11
1.4.1 Kegunaan Teoretis	11
1.4.2 Kegunaan Praktis	11
1.5 Kerangka Pemikiran.....	12
1.6 Asumsi	24

1.7 Hipotesis Penelitian	24
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	26
2.1 Teori <i>Planned Behavior</i>	26
2.1.1 Pengertian <i>Planned Behavior</i>	26
2.1.2 Pengertian <i>Intention</i>	28
2.1.3 Determinan-Determinan <i>Intention</i>	28
2.1.3.1 Pengertian <i>Attitude Toward Behavior</i>	28
2.1.3.2 Pengertian <i>Subjective Norms</i>	30
2.1.3.3 Pengertian <i>Perceived Behavioral Control</i>	31
2.1.4 Kontribusi Determinan-Determinan <i>Intention</i> terhadap <i>Intention</i>	33
2.1.5 <i>Background Factors</i>	35
2.2 Remaja	36
2.2.1 Pengertian Remaja	36
2.2.2 Perkembangan Sosio-Emosional pada Masa Remaja.....	37
2.3 <i>Game Online Addiction</i>	38
2.3.1 Pengertian <i>Game Online</i>	38
2.3.2 Kriteria <i>Game Online Addiction</i>	38
2.3.3 Dampak <i>Game Online Addiction</i>	41
2.4 <i>Big Five Personality Trait</i>	43
2.4.1 <i>Neuroticism</i>	45
2.4.2 <i>Extraversion</i>	45
2.4.3 <i>Openness to Experience</i>	46

2.4.4 <i>Agreeableness</i>	46
2.4.5 <i>Conscientiousness</i>	47
BAB III METODE PENELITIAN	48
3.1 Rancangan dan Prosedur Penelitian	48
3.2 Bagan Rancangan Penelitian	48
3.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	49
3.3.1 Variabel Penelitian	49
3.3.2. Definisi Operasional	49
3.4 Alat Ukur	50
3.4.1 Alat Ukur <i>Planned Behavior</i>	50
3.4.2 <i>Item</i> Alat Ukur	50
3.4.3 Sistem Penilaian	51
3.4.4 Data Pribadi dan Data Penunjang	52
3.4.5 Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	52
3.4.5.1. Validitas Alat Ukur	52
3.4.5.2. Reliabilitas Alat Ukur	54
3.5 Populasi Penelitian dan Teknik Penarikan Sampel	55
3.5.1. Populasi Penelitian	55
3.5.2. Karakteristik Sampel	55
3.5.3. Teknik Penarikan Sampel	56
3.6 Teknik Analisis	56
3.7 Hipotesis Statistik	57

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	59
4.1.1 Gambaran Subjek Berdasarkan Usia.....	59
4.1.2 Gambaran Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin	60
4.2 Hasil Penelitian	64
4.2.2 Kontribusi Determinan – Determinan <i>Intention</i> terhadap <i>Intention</i>	64
4.2.3 <i>Intention</i> dan Determinan-determinan <i>Intention</i>	65
4.2.4 Tabulasi silang <i>Intention</i> dan Determinan – determinan	66
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	67
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran.....	83
5.2.1 Saran Teoritis	83
5.2.2 Saran Praktis.....	84
 DAFTAR PUSTAKA	 86
DAFTAR RUJUKAN	87
 LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Item</i> Alat Ukur	50
Tabel 3.2 Bobot Penilaian	51
Tabel 4.1 Gambaran Subjek Berdasarkan Usia.....	59
Tabel 4.2 Kontribusi Determinan-Determinan <i>Intention</i> terhadap <i>Intention</i> ..	60
Tabel 4.3 Kontribusi <i>Attitude Toward Behavior</i> terhadap <i>Intention</i>	61
Tabel 4.4 Kontribusi <i>Subjective Norms</i> terhadap <i>Intention</i>	62
Tabel 4.5 Kontribusi <i>Perceived Behavioral Control</i> terhadap <i>Intention</i>	63
Tabel 4.6 <i>Intention</i>	65
Tabel 4.7 Determinan-determinan <i>Intention</i>	65
Tabel 4.8 Tabulasi Silang <i>Intention</i> dan <i>Attitude Toward The Behavior</i>	66
Tabel 4.9 Tabulasi Silang <i>Intention</i> dan <i>Subjective Norms</i>	66
Tabel 5.0 Tabulasi Silang <i>Intention</i> dan <i>Perceived Behavioral Control</i>	67

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran.....	23
Bagan 2.1 Teori <i>Planned Behavior</i>	27
Bagan 3.1 Rancangan dan Prosedur Penelitian.....	48
Bagan 4.1 Kontribusi Determinan – Determinan <i>Intention</i> terhadap <i>Intention</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Jenis-Jenis *Game Online*
- Lampiran 2 : Kuesioner Determinan-Determinan *Intention* dan *Intention*
- Lampiran 3 : Kuesioner Data Penunjang
- Lampiran 4 : Kisi-Kisi Alat Ukur
- Lampiran 5 : Karakteristik Responden
- Lampiran 6 : Hasil Jawaban Data Primer
- Lampiran 7 : Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran 8 : Hasil *Output* Regresi *Intention* dan Determinan-Determinan
Intention
- Lampiran 9 : *Crosstabulation* Data Penunjang dengan Data Primer
- Lampiran 10 : *Crosstabulation* Data Primer