

Abstrak

Penelitian ini berjudul “Studi Deskriptif Mengenai Gambaran Orientasi Masa Depan Bidang Pekerjaan Pada Mahasiswa Gamers Fakultas Ekonomi Yang Sedang Mengontrak Skripsi Tahun Akademik 2015/2016 Di Universitas “X” Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai orientasi masa depan bidang pekerjaan pada mahasiswa gamers Fakultas Ekonomi yang sedang mengontrak skripsi tahun akademik 2015/2016 di Universitas “X” Bandung. Pemilihan sampel menggunakan metode snowball sampling dan sampel pada penelitian ini berjumlah 37 mahasiswa gamers fakultas ekonomi yang sedang mengontrak skripsi di Universitas “X” Bandung.

Alat ukur yang digunakan merupakan hasil modifikasi peneliti, berdasarkan teori Orientasi Masa Depan dari Seginer (2009). Alat ukur ini terdiri dari 2 kuesioner yaitu, kuissoner pertama yang terdiri dari 8 item untuk mengukur mahasiswa gamers kecanduan atau tidak, dan kuissoner kedua berisi 27 item yang menggambarkan orientasi masa depan bidang pekerjaan, setiap nomor mewakili 3 komponen orientasi masa depan bidang pekerjaan dan memiliki 4 pilihan jawaban yang harus dipilih salah satunya oleh responden. Untuk pengujian validitas item pada alat ukur menggunakan korelasi spearman dengan range validitas 0,314 – 0,741 sedangkan pengujian reabilitas menggunakan penghitungann Alpha Cronbach sebesar 0,860.

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa dari 37 mahasiswa sebanyak 73% mahasiswa gamers Fakultas Ekonomi yang sedang mengontrak skripsi tahun akademik 2015/2016 di Universitas “X” Bandung memiliki orientasi masa depan bidang pekerjaan yang tidak jelas sedangkan dari 37 mahasiswa 27% memiliki orientasi masa depan bidang pekerjaan yang jelas. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk meneliti lebih lanjut mengenai faktor – faktor internal yang mempengaruhi orientasi masa depan.

Abstract

This research, entitled “Studi Deskriptif Mengenai Gambaran Orientasi Masa Depan Bidang Pekerjaan Pada Mahasiswa Gamers Fakultas Ekonomi Yang Sedang Mengontrak Skripsi Tahun Akademik 2015/2016 Di Universitas “X” Bandung”. This research is aim to get a description about future-orientated in job area on students who playing a game or gamers of Faculty of Economics that taking thesis subject academic year 2015/2016 on “X” University, Bandung. The sample selection using snowball sampling method and sample in this research amounted to 37 students of the Faculty of Economics that are gamers who are contracted thesis at the University "X" Bandung.

Measuring instrument that used was made by the writer, based on theory “Orientasi Masa Depan dari Seginer” (2009). This instrument consists of two questionnaires, namely, first questionnaire consisting of 8 items to measure student gamers addicted or not, second questionnaire contain 27 items that describe future-oriented field of work, each number representing the three components of future-oriented field of work and have 4 answer choices that should be selected one by the respondents. For validity testing on measuring instruments is using Spearman correlation with validity range between 0,314 – 0,741, while reliability testing is using Alpha Cronbach counting equal to 0,860.

Based on the research, concluded as much as 73% of 37 students of the Faculty of Economics who are gamers contracted thesis in 2015/2016 academic year at the University "X" Bandung has a future orientation occupations that are not clear, while 27% of 37 students have a clearly future orientation of work. For further research, it is recommended to further investigate the internal factors that affect future orientation.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian	9
1.3.1 Maksud Penelitian	9
1.3.2 Tujuan Penelitian	9
1.4 Kegunaan Penelitian	10
1.4.1 Kegunaan Teoritis	10
1.4.2 Kegunaan Praktis	10
1.5 Kerangka Pikir	10
1.6 Asumsi	15

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Orientasi Masa Depan	17
2.1.1 Definisi Orientasi Masa Depan	17
2.1.2 Sejarah dan Perkembangan Orientasi Masa Depan	17
2.1.3 Proses Orientasi Masa Depan	19
2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Orientasi Masa Depan	24
2.2 Kecanduan <i>Game</i>	29
2.2.1 Pengertian Kecanduan Bermain <i>Game</i>	29
2.2.2 Ciri-ciri Orang Kecanduan Bermain <i>Game</i>	30
2.2.3 Pertanyaan Mendeteksi Pecandu <i>Game</i>	30
2.3 Gamers	31
2.3.1 <i>Gamers</i> berdasarkan bentuk dedikasinya	32
2.3.2 Ciri-ciri Masa Dewasa Awal	33
2.4 Dewasa Awal	34
2.4.1 Perkembangan Masa Dewasa Awal	34
2.4.2 Ciri-ciri Masa Dewasa Awal	35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan dan Prosedur Penelitian	39
3.2 Bagan Prosedur Penelitian	39
3.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	40
3.3.1 Variabel Penelitian	40
3.3.2 Definisi Operasional	40
3.4 AlatUkur	42
3.4.1 Kuesioner Orientasi Masa Depan Bidang Pekerjaan	42

3.4.2	Prosedur Pengisian	43
3.4.3	Sistem Penilaian	43
3.4.4	Data Pribadi dan Data Penunjang	44
3.4.5	Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	44
3.4.5.1	Validitas Alat Ukur	44
3.4.5.2	Reliabilitas Alat Ukur	46
3.5	Populasi dan Teknik Penarikan Sampel	46
3.5.1	Populasi Sasaran	46
3.5.2	Karakteristik Populasi	47
3.5.3	Teknik Penarikan Sampel	47
3.6	Teknik Analisis Data	47

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Gambaran Umum Responden	49
4.1.1	Gambaran Responden Berdasarkan Usia	49
4.1.2	Gambaran Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan (semester)	50
4.1.3	Gambaran Responden Berdasarkan Rentang Waktu Bermain <i>Game</i>	50
4.1.4	Gambaran Responden Berdasarkan Lamanya Bermain <i>Game</i> Per Hari	51
4.2	Gambaran Hasil Penelitian	52
4.2.1	Gambaran Hasil Penelitian Orientasi Masa Depan Bidang Pekerjaan	52
4.2.1.1	Tabulasi Silang Komponen Orientasi Masa Depan	

Bidang Pekerjaan	53
4.2.1.2 Tabulasi Silang Komponen <i>Motivational</i> Bidang Pekerjaan	53
4.2.1.3 Tabulasi Silang Komponen <i>Cognitive Representation</i> Bidang Pekerjaan	54
4.2.1.4 Tabulasi Silang Komponen <i>Behavioral</i> Bidang Pekerjaan	55
4.3 Pembahasan	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62
5.2.1 Saran Teoretis	63
5.2.2 Saran Praktis	63
DAFTAR PUSTAKA	64
DAFTAR RUJUKAN	65
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1	Kisi-kisi alat ukur Orientasi Masa Depan dalam Bidang Pekerjaan 43
Tabel 3.2	Sistem Penilaian Alat Ukur 43
Tabel 3.3	Tabel Validitas Alat Ukur 45
Tabel 4.1	Gambaran Responden Berdasarkan Usia 49
Tabel 4.2	Gambaran Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan 50
Tabel 4.3	Gambaran Responden Berdasarkan Rentang Waktu Bermain <i>Game</i> 50
Tabel 4.4	Gambaran Responden Berdasarkan Lamanya Bermain <i>Game</i> Per Hari 51
Tabel 4.5	Gambaran Hasil Penelitian Orientasi Masa Depan Bidang Pekerjaan 52
Tabel 4.6	Tabulasi Silang Komponen Orientasi Masa Depan Bidang Pekerjaan 53
Tabel 4.7	Tabulasi Silang Komponen <i>Motivational</i> Bidang Pekerjaan .. 53
Tabel 4.8	Tabulasi Silang Komponen <i>Cognitive Representation</i> Bidang Pekerjaan 54
Tabel 4.9	Tabulasi Silang Komponen <i>Behavioral</i> Bidang Pekerjaan 55

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1.1	Bagan Kerangka Pikir	15
Gambar 2.1	Bagan Orientasi Masa Depan Berdasarkan Model Tiga Komponen	20
Gambar 3.1	Skema Rancangan Penelitian	39



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kata Pengantar Kuesioner	L-1
Lampiran 2 Kuesioner 1	L-2
Lampiran 3 Lembar Persetujuan	L-4
Lampiran 4 Kuesioner 2	L-5
Lampiran 5 Kisi-kisi Alat Ukur	L-10
Lampiran 6 Validitas dan Reabilitas	L-23
Lampiran 7 Pengolahan Data Mentah	L-25
Lampiran 8 Tabel Frekuensi	L-28
Lampiran 9 Tabulasi Silang Data Penunjang dan Data Primer	L-30
Lampiran 10 Data Mentah	L-32

