

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran Orientasi Masa Depan bidang Pekerjaan pada Mahasiswa Online Gamers di Warung Internet di Jalan Surya Sumantri Kota Bandung. Pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan accidental sampling selama 21 hari dan jumlah responden pada penelitian ini berjumlah 91 orang yang merupakan mahasiswa online gamers di warung internet di jalan Surya Sumantri kota Bandung pada rentang usia dewasa awal. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner orientasi masa depan bidang pekerjaan hasil adaptasi Dr. Hanna Widjaja dan dimodifikasi oleh peneliti.

Berdasarkan uji coba alat ukur yang terdiri dari 20 item, diperoleh hasil 16 item yang dapat digunakan untuk mengukur orientasi masa depan bidang pekerjaan dengan reliabilitas 0,595 dan validitas secara keseluruhan antara 0,347 sampai 0,809. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil sebanyak 46 mahasiswa online gamers (50,5%) memiliki gambaran orientasi masa depan bidang pekerjaan yang jelas, sedangkan sebanyak 45 mahasiswa online gamers (49,5%) tidak jelas.

Kesimpulannya mayoritas mahasiswa online gamers di warung internet di jalan Surya Sumantri kota Bandung memiliki gambaran orientasi masa depan bidang pekerjaan yang jelas. Jelas tidaknya orientasi masa depan bidang pekerjaan berkaitan dengan kuat/lemahnya motivasi, terarah/tidaknya perencanaan dan akurat/tidaknya evaluasi yang dimiliki mahasiswa online gamers di warung internet di jalan Surya Sumantri kota Bandung. Faktor yang paling berkaitan dengan jelas/tidak jelasnya gambaran orientasi masa depan bidang pekerjaan pada mahasiswa online gamers adalah dampak dari proses interaksi.

Saran bagi peneliti selanjutnya adalah memperdalam perhitungan statistik yang disesuaikan dengan siklus dari proses dalam orientasi masa depan. Untuk dosen wali ataupun dosen pembimbing dan juga orang tua, disarankan untuk memberikan penanganan khusus bagi mahasiswa online gamers untuk kemajuan pendidikan dan perkuliahannya.

ABSTRACT

This research is conducted to determine the image of university student online gamers related to the Future Orientation in Occupation. The samples of this research, taken at internet cafes on Jalan Surya Sumantri, Bandung, were chosen using the accidental sampling method for 21 days. The number of samples is 91 people, covering university student online gamers at the age of early adulthood stage. The measurement instrument used in this research is questionnaires which are adapted by Dr. Hanna Widjaja and had been modified by researcher.

The measurement instrument consists of 20 items. A testing is done against the measurement instrument. The results are 16 items that are employed to measure the Future Orientation in Occupation with a reliability of 0,595 and an overall validity ranging from 0,347 to 0,809. Based on the calculation, 46 samples (50,5%) have clear pictures of the Future Orientation in Occupation, whereas the rest 45 samples (49,5%) do not have.

Based on the results, it is concluded that most of the university online gamers at internet cafes on Jalan Surya Sumantri, Bandung, have clear pictures of the Future Orientation in Occupation. The clearness of the picture mainly depends on the level of motivation, the focus of planning, and the accuracy of self evaluation owned by the online gamers. However, the most influencing factor is the impact of interaction process.

The recommendation for the next research is to improve the current research by finding appropriate resources of the statistic related to the developing process of the Future Orientation. Also, to the lecturer or college instructor and parents too, it is suggest to give special treatment to the university student online gamers to develop their education and lecture.

DAFTAR ISI

HALAMAN

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN.....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	9
1.3.1 Maksud Penelitian.....	9
1.3.2 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Kegunaan Penelitian.....	9
1.4.1 Kegunaan Teoretis.....	9
1.4.2 Kegunaan Praktis.....	10
1.5 Kerangka Pemikiran.....	10

1.6	Asumsi.....	20
-----	-------------	----

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1	Orientasi Masa Depan.....	21
2.1.1	Pengertian Orientasi Masa Depan.....	21
2.1.2	Ciri-ciri Orientasi Masa Depan.....	22
2.1.3	Proses Pembentukan Orientasi Masa Depan.....	23
2.1.4	Orientasi Masa Depan Sebagai Suatu Sistem.....	30
2.1.5	Faktor Yang Memengaruhi Orientasi Masa Depan.....	30
2.2	Mahasiswa.....	34
2.2.1	Definisi.....	34
2.3	Dewasa Awal (<i>Early Adulthood</i>)	35
2.3.1	Pengertian Dewasa Awal.....	35
2.3.2	Tahap Perkembangan.....	35
2.3.3	Karakteristik Dewasa Awal.....	36
2.3.4	Aspek-Aspek Perkembangan Dewasa Awal.....	37
2.4	<i>Online Games</i>	42
2.4.1	Pengertian <i>Online Gamers</i>	42
2.4.2	Sejarah Perkembangan <i>Game Online</i>	43
2.4.3	Tipe-Tipe <i>Game Online</i>	44
2.4	Dinamika Variabel.....	48

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Rancangan Penelitian.....	50
3.2	Skema Prosedur Penelitian.....	50
3.3	Variabel Penelitian, Definisi Konseptual dan Definisi Operasional....	50
3.3.1	Variabel Penelitian.....	50
3.3.2	Definisi Konseptual.....	51
3.3.3	Definisi Operasional.....	51
3.4	Alat Ukur.....	52
3.4.1	Kuesioner Orientasi Masa Depan Bidang Pekerjaan.....	52
3.4.2	Data Pribadi dan Data Penunjang.....	55
3.4.2.1	Data Pribadi.....	55
3.4.2.2	Data Penunjang.....	55
3.5	Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....	55
3.5.1	Validitas Alat Ukur.....	55
3.5.2	Reliabilitas Alat Ukur.....	57
3.6	Populasi Sasaran dan Teknik Sampling.....	59
3.6.1	Populasi Sasaran.....	59
3.6.2	Karakteristik Sampel.....	59
3.6.3	Teknik Penarikan Sampel.....	59
3.6.4	Teknik Analisis Data.....	59

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1	Hasil Penelitian.....	61
-----	-----------------------	----

4.1.1	Gambaran Responden.....	61
4.1.2	Hasil Pengolahan Data.....	64
4.2	Pembahasan.....	69
4.3	Diskusi.....	84

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan.....	86
5.2	Saran.....	87
5.2.1	Saran Teoretis.....	87
5.2.2	Saran Praktis.....	87

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1	Skema Kerangka Pemikiran.....	19
Bagan 2.1	Skema Siklus Orientasi Masa Depan.....	25
Bagan 3.1	Skema Prosedur Penelitian.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Alat Ukur Orientasi Masa Depan bidang Pekerjaan....	52
Tabel 3.2	Kriteria Penilaian.....	53
Tabel 3.3	Kriteria Pengelompokkan.....	54
Tabel 3.4	Kriteria Validitas.....	56
Tabel 4.1	Tabel Responden Berdasarkan Usia.....	61
Tabel 4.2	Tabel Responden Berdasarkan Lama Bermain (per jam).....	62
Tabel 4.3	Tabel Responden Berdasarkan Frekuensi Bermain per Minggu	62
Tabel 4.4	Tabel Tabulasi Silang Antara Usia Responden Dengan Orientasi Masa Depan Bidang Pekerjaan.....	63
Tabel 4.5	Tabel Gambaran Orientasi Masa Depan Bidang Pekerjaan.....	64
Tabel 4.6	Tabel Tabulasi Silang Antara Gambaran Orientasi Masa Depan Bidang Pekerjaan Dengan Proses Motivasi, Perencanaan, dan Evaluasi.....	65
Tabel 4.7	Tabel Tabulasi Silang Antara Gambaran Orientasi Masa Depan Bidang Pekerjaan Dengan Dampak Tuntutan Situasional.....	66
Tabel 4.8	Tabel Tabulasi Silang Antara Gambaran Orientasi Masa Depan Bidang Pekerjaan Dengan Kematangan Kognitif.....	67
Tabel 4.9	Tabel Tabulasi Silang Antara Gambaran Orientasi Masa Depan Bidang Pekerjaan Dengan Pengaruh <i>Social Learning</i>	68
Tabel 4.10	Tabel Tabulasi Silang Antara Gambaran Orientasi Masa Depan Bidang Pekerjaan Dengan Proses Interaksi.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

➤ Lampiran 1	Lembar Persetujuan.....	[2]
➤ Lampiran 2	Kuesioner Data Penunjang.....	[3]
➤ Lampiran 3	Kuesioner Orientasi Masa Depan Bidang Pekerjaan	[6]
➤ Lampiran 4	Keterangan Data Penunjang.....	[11]
➤ Lampiran 5	Skor Penilaian Pertanyaan Terbuka.....	[12]
➤ Lampiran 6	Skor Penilaian Pertanyaan Tertutup.....	[13]
➤ Lampiran 7	Gambaran Singkat <i>Game Online</i>	[14]
➤ Lampiran 8	Data Mentah.....	[21]
➤ Lampiran 9	Data Utama.....	[24]
➤ Lampiran 10	Hasil Penghitungan Validitas dan Reliabilitas.....	[27]
➤ Lampiran 11	Tabulasi Silang Orientasi Masa Depan Bidang Pekerjaan Dengan Proses.....	[31]
➤ Lampiran 12	Data Pribadi Dan Data Orientasi Masa Depan Bidang Pekerjaan.....	[35]
➤ Lampiran 13	Tabulasi Silang Orientasi Masa Depan Bidang Pekerjaan Dengan Faktor Pengaruh.....	[36]
➤ Lampiran 14	Data Mentah Penunjang.....	[41]
➤ Lampiran 15	Lokasi Penelitian.....	[44]
➤ Lampiran 16	Bioadata Peneliti.....	[45]