

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan salah satu pendekatan penelitian yang menggunakan angka dalam pengumpulan data, penafsiran data, dan penampilan hasilnya. Selain itu, pendekatan kuantitatif ini juga sering kali disertai oleh tabel, grafik, bagan, dan gambar dalam pemahaman kesimpulan penelitiannya (Arikunto, 2006).

Metode yang digunakan adalah metode survey. Metode survey merupakan salah satu metode penelitian yang mengukur adanya suatu gejala tanpa menyelidiki penyebab gejala tersebut (Sevilla dkk, 2006). Dengan metode ini, peneliti hanya mengungkapkan suatu gejala tanpa harus memperhitungkan hubungan antara variabel-variabel yang ada didalamnya. Menurut Arikunto (2007), metode survey juga hanya melibatkan sebagian dari keseluruhan populasi yang ada dan bukan keseluruhan populasi yang ada. Karena jika melibatkan seluruh populasi yang ada, maka metode tersebut bukan lagi dinamakan sebagai metode survey, tapi metode sensus.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel merupakan suatu konsep yang memiliki keragaman (variety). Sedangkan konsep itu sendiri merupakan penggambaran dari suatu gejala tertentu yang ada di sekitar kita (Winarsunu, 2004).

Dalam penelitian ini, variabel yang terlibat hanyalah satu, yaitu variabel dorongan mencari sensasi (*sensation seeking*) pada konsumen *Hand Phone BlackBerry*.

3.3 Definisi Operasional Variabel

Dorongan pencarian sensasi pada penelitian ini diukur berdasarkan kebutuhan untuk berubah-ubah (variety), kebutuhan untuk melakukan hal yang baru (novel) dan keinginan untuk mengambil risiko yang bersifat fisik dan sosial untuk kepentingan tertentu yang dimiliki oleh responden yang diidentifikasi melalui derajat skor hasil pengukuran dengan menggunakan instrumen yang dikonstruksikan berdasarkan teori pencarian sensasi dari Diana Baumrind Zuckerman (1979). Individu yang cenderung memilih risiko yang tinggi biasanya memiliki dorongan mencari sensasi yang tinggi pula. Hal ini dilakukan semata-mata untuk meningkatkan perasaan sensasionalnya, sehingga biasanya faktor pertimbangan rasionalnya cenderung diabaikan (Levenson, 1990).

Zuckerman (1979) menjelaskan bahwa pencarian sensasi (*sensation seeking*) memiliki empat dimensi, yaitu:

1. Pencarian Getaran Jiwa dan Petualangan (*Thrill and Adventure Seeking*)

Dimensi ini berhubungan dengan kemauan individu untuk mengambil resiko-resiko yang bersifat fisik dan keikutsertaan dalam olah raga yang beresiko tinggi.

2. Pencarian Pengalaman (*Experience Seeking*)

Dimensi ini berhubungan dengan kebutuhan akan pengalaman-pengalaman baru dan menyenangkan.

3. *Disinhibition*

Dimensi ini berhubungan dengan keinginan untuk mengambil resiko-resiko sosial dan keikutsertaan dalam perilaku-perilaku yang beresiko terhadap kesehatan (misalnya pesta minum-minuman keras atau seks bebas).

4. Kerentanan terhadap Rasa Bosan (*Boredom Susceptibility*)

Dimensi ini berhubungan dengan sikap tanpa toleransi terhadap hal yang bersifat monoton.

3.4 Alat Ukur Penelitian

Dalam penelitian ini, alat ukur yang digunakan adalah kuesioner. Kuesioner merupakan alat pengumpul data yang berisi tentang daftar pertanyaan-pertanyaan yang disusun berdasarkan tujuan penelitian untuk diisi oleh responden (Nazir, 2005). Pemilihan kuesioner sebagai alat pengumpulan data didasarkan oleh

beberapa kelebihan yang dimiliki oleh kuesioner itu sendiri dibandingkan dengan alat pengumpul data lainnya, diantaranya yaitu:

- ❖ Tidak memerlukan hadirnya peneliti
- ❖ Dapat dibagikan secara serentak kepada banyak responden
- ❖ Dapat dijawab oleh responden menurut kecepatannya masing-masing dan menurut waktu senggang responden
- ❖ Dapat dibuat anonym sehingga responden bebas jujur dan tidak malu-malu menjawab
- ❖ Dapat dibuat terstandar sehingga bagi semua responden dapat diberi pertanyaan yang benar-benar sama

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kuesioner pencarian sensasi versi ke-5 yang dibuat oleh Zuckerman (1979) dan telah terstandarisasi. Kuesioner ini terdiri dari 40 pernyataan yang dikembangkan dari 4 dimensi dorongan mencari sensasi menurut Zuckerman (1979). Studi yang dilakukan oleh Loas dkk pada tahun 2001 (Parker, 2005) melaporkan bahwa keempat dimensi yang terdapat pada kuesioner bersifat lintas budaya. Selain itu, Roberti, Storch, Baravata (Parker, 2005) menemukan bahwa kuesioner ini dapat digunakan untuk partisipan non-klinis. Adapun kisi-kisi dari kuesioner tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen
Pencarian Sensasi (*Sensation Seeking*)**

Konsep Variabel	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan
Pencarian Sensasi	Pencarian	Individu menyukai kegiatan yang melibatkan kecepatan	16, 17
	Petualangan (<i>Thrill and Adventure Seeking</i>)	Individu menyukai kegiatan-kegiatan yang ekstrim	3, 11, 21, 38, 40
		Individu menyukai kegiatan yang melawan gravitasi	20, 23, 28
	Pencarian Pengalaman (<i>Experience Seeking</i>)	Individu terdorong untuk mengeksplorasi stimulus-stimulus yang mengandung sejumlah informasi baru	9, 10, 14, 22
		Individu berperilaku tidak seperti kebanyakan orang lainnya dalam berinteraksi sosial	4, 7, 19, 37
	<i>Disinhibition</i>	Individu menyukai kegiatan-kegiatan yang berisiko terhadap kesehatannya	13, 32, 33, 36
		Individu menyukai kegiatan-kegiatan yang berisiko terhadap kehidupan sosialnya	1, 12, 25, 29, 30, 35

Kerentanan terhadap Rasa Bosan (<i>Boredom Susceptibility</i>)	Individu tidak menyukai pengalaman yang berulang	2, 5
	Individu menyukai hal-hal yang baru	15, 27, 31
	Individu tidak terlalu suka dengan hal-hal yang mudah ditebak	8, 18, 6
	Individu menyukai orang-orang yang berperilaku berbeda dengan kebanyakan orang	24, 34, 39, 26

3.5 Reliabilitas

Validitas adalah suatu ukuran yang memperlihatkan tingkat kesahihan atau kevalidan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang ingin diukur dan dapat mengungkapkan data dari variabel ingin secara tepat (Arikunto, 2006: 168). Sedangkan reliabilitas merupakan tingkat kenyataan suatu instrumen dimana instrumen yang memiliki tingkat reliabilitas yang baik tidak akan bersifat tendensius yang mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu (Arikunto, 2006: 178).

Dalam penelitian ini, uji validitas tidak dilakukan mengingat kuesioner yang digunakan adalah kuesioner yang telah terstandarisasi. Namun untuk menguji

reliabilitas, peneliti menggunakan formula Alpha Cronbach dengan adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{(k)}{(k-1)} \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

(Arikunto, 2006: 196)

Dimana:

r_{11} = reliabilitas alat ukur

k = banyaknya butir pernyataan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

Setelah melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan bantuan SPSS versi 14.00, didapatkan hasil bahwa instrumen pencarian sensasi ini memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,729. Besarnya reliabilitas tersebut menunjukkan bahwa instrumen pencarian sensasi memiliki tingkat reliabilitas yang kuat berdasarkan pada klasifikasi tingkat reliabilitas menurut Guilford sebagai berikut :

Tabel 3.2
Koefisien Reliabilitas Guilford

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,19	Sangat Rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat Kuat

(Sugiyono, 2008)

3.6 Skoring dan Kategorisasi

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 40 item dimana setiap item terdiri dari 2 pernyataan tertutup. Setiap pernyataan yang dipilih sesuai dengan kunci jawaban yang telah tersedia, maka responden mendapatkan nilai 1. Sebaliknya, jika responden memilih pernyataan yang tidak sesuai dengan kunci jawaban, maka responden akan mendapatkan nilai 0.

Setelah itu, skor-skor dari responden akan dikategorisasikan ke dalam 5 kategori (sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah). Pengkategorisasian ini berdasarkan norma yang dibuat sendiri oleh peneliti dan dilakukan berdasarkan formula sebagai berikut:

Tabel 3.3
Formula Pengkategorisasian Perilaku Pencarian Sensasi (*Sensation Seeking*)

Kriteria	Kategori
$x \leq (n_{\min} + 1,5 \sigma)$	Sangat rendah
$(n_{\min} + 1,5 \sigma) < x \leq (n_{\min} + 2,5 \sigma)$	Rendah
$(n_{\min} + 2,5 \sigma) < x \leq (n_{\min} + 3,5 \sigma)$	Sedang
$(n_{\min} + 3,5 \sigma) < x \leq (n_{\min} + 4,5 \sigma)$	Tinggi
$(n_{\min} + 4,5 \sigma) < x$	Sangat tinggi

Nilai minimum pada kuesioner ini adalah 0 (40×0) dan nilai maksimumnya adalah 40 (40×1). Dari nilai minimum dan maksimum tersebut maka diketahui bahwa rentangnya adalah 40 dan nilai σ pada variabel ini adalah 6,7 ($40/6$). Karena nilai minimumnya 0 dan σ bernilai 6,7, maka didapat hasil pengkategorisasian untuk pencarian sensasi (*Sensation Seeking*) sebagai berikut:

Tabel 3.4
Pengkategorisasian Pencarian Sensasi

Kriteria	Kategori
$x < 10$	Sangat rendah
$10 \leq x < 17$	Rendah
$17 \leq x < 24$	Sedang
$24 \leq x < 31$	Tinggi
$31 \leq x$	Sangat tinggi

Setelah mengkategorisasikannya secara umum, peneliti melakukan pengkategorisasian pada setiap dimensinya dengan formula yang sama. Untuk dimensi pencarian getaran jiwa dan petualangan (*Thrill and Adventure Seeking*), jumlah item yang mewakili dimensi ini sebanyak 10 item sehingga nilai minimum pada dimensi ini adalah 0 (10×0) dan nilai maksimumnya adalah 10 (10×1). Dari nilai minimum dan maksimum tersebut maka diketahui bahwa rentangnya adalah 10 dan nilai σ pada variabel ini adalah 1,7 ($10/6$). Karena nilai minimumnya 0 dan σ bernilai 1,7, maka didapat hasil pengkategorisasian untuk dimensi pencarian getaran jiwa dan petualangan (*Thrill and Adventure Seeking*) sebagai berikut:

Tabel 3.5
Pengkategorisasian Dimensi Pencarian Getaran Jiwa dan Petualangan
(Thrill and Adventure Seeking)

Kriteria	Kategori
$x < 2,55$	Sangat rendah
$2,55 \leq x < 4,25$	Rendah
$4,25 \leq x < 5,95$	Sedang
$5,95 \leq x < 7,65$	Tinggi
$7,65 \leq x$	Sangat tinggi

Untuk dimensi pencarian pengalaman (*Experience Seeking*), jumlah item yang mewakili dimensi ini sebanyak 8 item sehingga nilai minimum pada dimensi ini adalah 0 ($8b \times 0$) dan nilai maksimumnya adalah 8 (8×1). Dari nilai minimum dan maksimum tersebut maka diketahui bahwa rentangnya adalah 8 dan nilai σ pada variabel ini adalah 1,3 ($8/6$). Karena nilai minimumnya 0 dan σ bernilai 1,3, maka didapat hasil pengkategorisasian untuk dimensi pencarian pengalaman (*Experience Seeking*) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6
Pengkategorisasian Dimensi
Pencarian Pengalaman (*Experience Seeking*)

Kriteria	Kategori
$x < 1,95$	Sangat rendah
$1,95 \leq x < 3,25$	Rendah
$3,25 \leq x < 4,55$	Sedang
$4,55 \leq x < 5,85$	Tinggi
$5,85 \leq x$	Sangat tinggi

Untuk dimensi *Disinhibition*, jumlah item yang mewakili dimensi ini sebanyak 10 item sehingga nilai minimum pada dimensi ini adalah 0 (10×0) dan nilai maksimumnya adalah 10 (10×1). Dari nilai minimum dan maksimum tersebut maka diketahui bahwa rentangnya adalah 10 dan nilai σ pada variabel ini adalah 1,7 ($10/6$). Karena nilai minimumnya 0 dan σ bernilai 1,7, maka didapat hasil pengkategorisasian untuk dimensi *Disinhibition* sebagai berikut:

Tabel 3.7
Pengkategorisasian Dimensi *Disinhibition*

Kriteria	Kategori
$x < 2,55$	Sangat rendah
$2,55 \leq x < 4,25$	Rendah
$4,25 \leq x < 5,95$	Sedang
$5,95 \leq x < 7,65$	Tinggi
$7,65 \leq x$	Sangat tinggi

Untuk dimensi kerentanan terhadap rasa bosan (*Boredom Susceptibility*), jumlah item yang mewakili dimensi ini sebanyak 12 item sehingga nilai minimum pada dimensi ini adalah 0 (12×0) dan nilai maksimumnya adalah 12 (12×1). Dari nilai minimum dan maksimum tersebut maka diketahui bahwa rentangnya adalah 12 dan nilai σ pada variabel ini adalah 2 ($12/6$). Karena nilai minimumnya 0 dan σ bernilai 2, maka didapat hasil pengkategorisasian untuk dimensi kerentanan terhadap rasa bosan (*Boredom Susceptibility*) sebagai berikut:

Tabel 3.8
Pengkategorisasian Dimensi Kerentanan terhadap Rasa Bosan
(Boredom Susceptibility)

Kriteria	Kategori
$x < 3$	Sangat rendah
$3 \leq x < 5$	Rendah
$5 \leq x < 7$	Sedang
$7 \leq x < 9$	Tinggi
$9 \leq x$	Sangat tinggi

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, data-data yang telah terkumpul akan di olah secara statistik deskriptif (mean, modus, median) dengan melalui pengelompokkan berdasarkan demografi (usia, jenis kelamin). Setelah itu, data akan di interpretasikan dan di bahas berdasarkan teori-teori dan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini.

3.8 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Gay (Sevilla dkk, 2006), populasi merupakan suatu kelompok dimana peneliti akan menggeneralisasikan hasil penelitiannya. Sedangkan sampel merupakan beberapa bagian kecil atau cuplikan yang diambil dalam populasi (ferguson dalam Sevilla dkk, 2006). Dalam penelitian ini, sampel yang terlibat adalah para pengguna *BlackBerry* yang akan dipilih dengan menggunakan teknik *incidental sampling*. *Incidental sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan cara memberikan kuesioner penelitian kepada orang-orang secara tidak

sengaja, dengan catatan orang tersebut memiliki karakteristik sampel yang relevan dengan masalah penelitian (Sugiyono, 2008a). Adapun karakteristik sampel dalam penelitian ini adalah:

1. Menggunakan *Hand Phone BlackBerry*
2. Berdomisili di Kota Bandung

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan teknik *incidental sampling* karena jumlah populasi konsumen *Hand Phone BlackBerry* tidak diketahui secara pasti.

3.9 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian yang dilakukan dibagi menjadi empat tahap, yaitu:

1. Tahap Persiapan

- a. Mengurus administrasi perizinan penelitian.
- b. Melakukan observasi awal pada pengguna *Hand Phone BlackBerry* dan permasalahan yang ada di dalamnya.
- c. Melakukan studi pustaka.
- d. Menetapkan desain penelitian dan alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian.
- e. Menetapkan populasi dan sampel penelitian, serta teknik *sampling* yang akan digunakan.
- f. Menyusun proposal penelitian sesuai dengan masalah yang akan diteliti.

2. Tahap Pelaksanaan/Pengumpulan Data

- a. Mencari komunitas pengguna *Hand Phone BlackBerry*.
- b. Menjelaskan kepada komunitas *Hand Phone BlackBerry* tentang maksud peneliti dan meminta kesediaan subjek untuk menjadi responden.
- c. Memberikan petunjuk tata cara pengisian kuesioner.

3. Tahap Pengolahan Data

- a. Mengumpulkan kuesioner yang telah diisi oleh responden.
- b. Melakukan skoring.
- c. Melakukan analisis data dengan menggunakan metode statistik melalui *soft ware SPSS 14.00* untuk menguji reliabilitas alat ukur.
- d. Melakukan pengkategorisasian responden.

4. Tahap Pembahasan

- a. Menampilkan hasil penelitian.
- b. Menginterpretasikan hasil analisis dan membahas berdasarkan kajian pustaka dan latar belakang penelitian.
- c. Merumuskan kesimpulan hasil penelitian dan rekomendasi-rekomendasi yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.