

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Deskripsi Subjek, Lokasi, dan Waktu Penelitian

Subjek pada penelitian ini merupakan para pemain *Esports* yang tersebar di Kecamatan Karangnunggal, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia. Dengan jumlah penyebaran kuesioner sebanyak 150 lembar kuesioner dan kuesioner yang kembali sebanyak 131 lembar kuesioner. Untuk tempat penelitian ini adalah di sekitaran daerah Kecamatan Karangnunggal, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia. Sementara untuk waktu penelitian peneliti melakukan penyebaran kuesioner kepada sampel dengan rentang waktu 8 hari terhitung dari tanggal 23 Desember sampai dengan 30 Desember 2022.

3.2. Metodologi Penelitian

Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan cara survei, yang bertujuan untuk mengungkapkan suatu apa adanya. Penelitian deskriptif tidak untuk dimaksudkan dalam menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel (Arikunto.,2005). Penelitian kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini adalah untuk melihat, meninjau dan menggambarkan dengan angka tentang objek yang diteliti seperti apa adanya dan menarik kesimpulan tentang hal tersebut sesuai fenomena yang tampak pada saat penelitian dilakukan (Arikunto.,2006).

Penelitian ini merupakan penelitian survei yang dilakukan untuk mengkaji isu – isu tentang dampak yang ditimbulkan oleh *esports* terhadap persepsi diri, kemampuan berkomunikasi serta risiko diri yang dirasakan oleh para pemainnya. Dengan penggunaan metode penelitian survei ini harapannya dapat menggambarkan isu – isu tentang dampak apa saja yang dapat ditimbulkan oleh *esports* terkhusus yang berkaitan dengan persepsi diri, kemampuan berkomunikasi, dan risiko diri dari sudut pandang pribadi setiap pelakunya (pemain *esports*).

3.3. Populasi

Dalam penelitian ini populasinya adalah para pemain *Esports* di wilayah Kecamatan Karangnunggal, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat. Alasan peneliti memilih populasi di wilayah tersebut karena, rentang umur pemain *esports* yang sangat bervariasi dimana rentang umur pemain di wilayah tersebut dari mulai usia 12 tahun sampai 30 tahunan ada yang bermain game. Selain itu alasan peneliti memilih wilayah tersebut adalah karena masuknya *esports* ke wilayah tersebut bisa dibilang masih terbilang baru yaitu pada tahun 2018 *esports* baru terkenal dan mulai dimainkan oleh masyarakat di wilayah tersebut. Hal tersebut terjadi disebabkan kebanyakan desa yang berada di wilayah Kecamatan Karangnunggal merupakan daerah – daerah nya masih kebanyakan wilayah perkampungan yang menyebabkan kemajuan teknologi akan lebih lama untuk masuk dan berkembangnya. Hal ini nantinya akan menjadi sebuah acuan tentang seberapa jauh pengetahuan yang dimiliki oleh para *gamers* dari wilayah tersebut mengingat *esports* yang masuk ke daerah mereka masih terbilang baru. Karakteristik para pemain *esports* di wilayah tersebut sebagai berikut :

1. Sudah bermain *game* setidaknya dalam 1 tahun terakhir ini.
2. Bermain game dengan rentang waktu antara 2 – 4 jam lebih per harinya.
3. Memiliki pengalaman bertanding dalam turnamen *esports* di tingkat regional, nasional, maupun internasional, baik itu *online* maupun *offline*.

3.4. Sampel

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pendekatan sampling dengan cara *convenience sampling* yaitu pendekatan yang menggunakan teknik penentuan sampel dengan mengumpulkan data riset pasar dengan kumpulan responden yang tersedia seadanya, teknik sampling ini merupakan teknik sampling yang cukup simple dimana sangat cepat karena peneliti bisa menentukan waktu untuk kuesioner atau angket yang disebarkan nantinya. Tidak terlalu rumit dikarenakan tidak memerlukan kriteria tertentu asalkan responden tersebut cocok dengan kuesioner atau angket yang akan diajukan, pada proses penyebaran kuesioner ini nantinya peneliti berencana akan menyebarkan kuesioner sebanyak 150 buah kuesioner yang akan disebarkan kepada sampel dengan cara

didistribusikan kepada beberapa tim atau komunitas *esports* yang terdapat di Kecamatan Karangnunggal, kemudian peneliti menentukan waktu kuesioner itu untuk diisi dan kuesioner yang kembali setelah batas waktu yang telah ditentukan peneliti, maka dianggap sebagai pendekatan *convenience sampling*. Sampel yang peneliti nilai cocok untuk berpartisipasi dalam penelitian ini akan mengisi google form yang disediakan sebagai instrumen pengumpulan data. Pada pengisian kuesioner *online* ini nantinya akan menanyakan tentang pengalaman dan dampak apa saja yang dirasakan oleh para responden selama berada dalam dunia eSport ini.

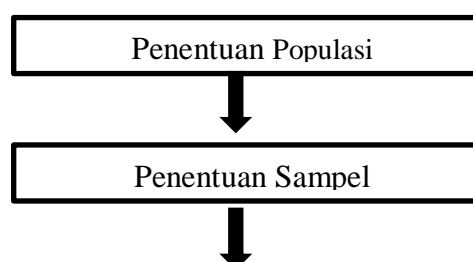
3.5. Instrumen Penelitian

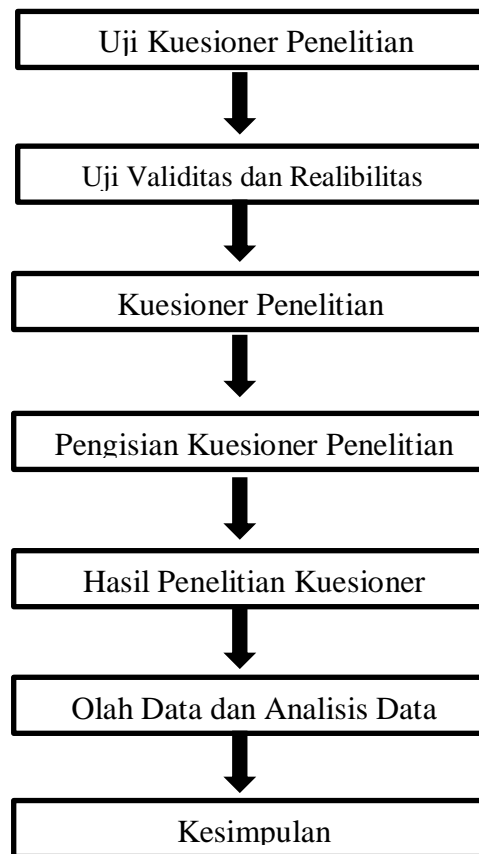
Dalam suatu penelitian untuk mengukur apa yang akan kita teliti dibutuhkan alat atau instrumen penelitian untuk mendapatkan informasi atau data yang akurat. Instrumen penelitian merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono.,2011). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian ini adalah :

1. Angket Persepsi Diri (Angket atau kuesioner tersebut merupakan angket yang dibuat sendiri oleh peneliti).
2. Angket Persepsi Kemampuan Berkomunikasi (Angket atau kuesioner tersebut merupakan angket yang dibuat sendiri oleh peneliti).
3. Angket Persepsi Risiko Diri dalam *Esports*. (Angket atau kuesioner tersebut merupakan angket yang dibuat sendiri oleh peneliti).

3.6. Langkah – Langkah Penelitian

Dalam suatu penelitian terdapat prosedur agar penelitian itu berjalan sesuai dengan alur dan sistematis. Adapun beberapa langkah yang akan ditempuh dalam melaksanakan penelitian mengenai hubungan antara dampak yang dapat ditimbulkan dari *esports* terhadap persepsi diri, kemampuan berkomunikasi, dan risiko diri para pemainnya dapat dilihat pada gambar 3.2.





Gambar 3.1. Langkah – Langkah Penelitian

3.7. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dipakai pada penelitian kali ini seperti dijelaskan sebelumnya oleh peneliti adalah berupa kuesioner. Diharapkan dengan menggunakan kuesioner ini peneliti bisa mendapatkan data yang akurat dari sampel penelitian. Kemudian, untuk skala yang dipakai dalam kuesioner ini adalah skala *Likert*, skala ini digunakan untuk mengukur pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono.,2011). Alasan peneliti menggunakan kuesioner dalam penelitian ini karena dapat memperoleh gambaran yang sesuai dengan apa yang terjadi melalui jawaban dari para responden. Selain itu kuesioner juga mempunyai beberapa keuntungan dalam penggunaannya yaitu :

1. Tidak memerlukan hadirnya peneliti.
2. Dapat dibagikan secara serentak kepada banyak responden.
3. Dapat dijawab oleh responden menurut kecepatannya masing – masing, dan menurut waktu senggang responden

4. Dapat dibuat anonim sehingga responden bebas jujur dan tidak malu – malu menjawab.
5. Dapat dibuat terstandar sehingga semua responden dapat diberi pertanyaan yang benar – benar sama (Aprian Nur Candra.,2012).

3.7.1 Kisi – Kisi Instrumen Persepsi Diri

Tabel 3.1. Kisi – Kisi Instrumen Persepsi Diri

No	Definisi Konseptual	Indikator	Sub Indikator	No. Pernyataan	
				Pernyataan (+)	Pernyataan (-)
1	Persepsi merupakan bentuk sikap dari dalam diri kita dalam menentukan dan menyimpulkan pada hal – hal berupa objek, peristiwa, atau hal – hal lainnya yang terjadi pada sekitar kita	1. Citra Diri	1.1.Citra diri sebelum dan setelah mengenal <i>esports</i>	1, 2, 5, 6	3, 4
			1.2.Citra diri di lingkungan sekitar	8	7, 9
		2. Kontrol Diri	2.1.Kemampuan berpikir dalam bermain game	10, 11, 12	13
			2.2. Kontrol sikap dalam <i>esports</i>	15, 17	14, 16

3.7.2 Uji Validitas Instrumen Persepsi Diri

Teknik uji validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik korelasi melalui koefisien korelasi product moment. Skor ordinal dari setiap item pertanyaan yang diuji validitasnya dikorelasikan dengan skor ordinal keseluruhan item, jika koefisien korelasi tersebut positif, maka item tersebut valid, sedangkan jika negatif maka item yang tersebut tidak valid dan akan dikeluarkan dari kuesioner atau digantikan dengan pernyataan perbaikan.

Rumus Korelasi Product Moment :

Keputusan pengujian validitas item responden adalah sebagai berikut :

1. Nilai r dibandingkan dengan nilai r tabel dengan $dk = n - 2$ dan taraf signifikansi sebesar 5%.
2. Item pernyataan yang diteliti dikatakan valid jika $r \text{ Hitung} > r \text{ Tabel}$
3. Item pernyataan yang diteliti dikatakan tidak valid jika $r \text{ Hitung} < r \text{ Tabel}$

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan pada setiap item pernyataan, yang terdiri dari 60 item pernyataan. Hasil pengujian validitas instrumen untuk setiap item pernyataan diperlihatkan pada Tabel 3.2. berikut :

Tabel 3.2. Hasil Uji Validitas Instrumen Persepsi Diri

Tabel Kesimpulan Hasil Uji Validitas			
No. Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,64019784	0,553	VALID
2	0,66883543	0,553	VALID
3	0,71986161	0,553	VALID
4	0,6503965	0,553	VALID
5	0,04584833	0,553	TIDAK VALID
6	0,05191354	0,553	TIDAK VALID
7	0,62927713	0,553	VALID
8	0,05165037	0,553	TIDAK VALID
9	0,64370381	0,553	VALID
10	0,25863918	0,553	TIDAK VALID
11	0,61267981	0,553	VALID
12	0,4825005	0,553	TIDAK VALID
13	0,68251499	0,553	VALID
14	0,60540476	0,553	VALID
15	0,58295367	0,553	VALID
16	0,57802255	0,553	VALID
17	-0,1162088	0,553	TIDAK VALID

3.7.3. Uji Realibilitas Instrumen Persepsi Diri

Pengujian reliabilitas instrumen penelitian kali ini adalah dengan menggunakan rentang skor antara 1-5 menggunakan rumus Cronbach's Alpha, Keputusan pengujian reliabilitas instrumen sebagai berikut :

1. Instrumen dikatakan reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$.
2. Instrumen dikatakan tidak reliabel jika $r_{hitung} < r_{tabel}$.

Tabel 3.3. Hasil Pengujian Realibilitas Kuesioner

PENGUJIAN REALIBILITAS		
Nilai Acuan	Nilai Cronbach Alpha	Kesimpulan
0,70	0,78744172	RELIABEL

Tabel 3.4. Dasar Pengujian Keputusan Uji Realibilitas

Dasar Pengambilan Keputusan Uji Realibilitas
Jika Nilai Cronbach's Alpha $> 0,70$ Maka Berkesimpulan Reliabel
Jika Nilai Cronbach's Alpha $< 0,70$ Maka Berkesimpulan Tidak Reliabel

3.7.4. Daftar Pernyataan Instrumen Persepsi Diri

Berikut merupakan daftar pernyataan instrumen persepsi diri dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3.5. Daftar Pernyataan Instrumen Persepsi Diri

No	Pernyataan
1	Saat masih sekolah saya lebih suka bermain di luar dengan teman
2	Ketika masih sekolah saya merupakan orang yang berprestasi
3	Bermain <i>esports</i> membuat saya menjadi orang yang malas
4	Bermain <i>esports</i> membuat saya menjadi orang yang memiliki emosi tinggi
5	Karena <i>esports</i> saya menjadi orang yang kreatif
6	Dengan bermain <i>esports</i> saya menjadi orang yang penuh percaya diri
7	Di masyarakat saya dikenal orang yang nakal
8	Keluarga menganggap saya orang yang rajin
9	Orang lain menganggap saya orang yang introvert (tertutup)
10	Saya sering memikirkan strategi bermain agar menang dalam pertandingan

	<i>esports.</i>
11	Meski menyukai <i>esports</i> , jika merasa cape saya akan berhenti memainkannya
12	<i>Esports</i> membuat kemampuan berpikir menjadi meningkat
13	Tetap berpikiran dingin meskipun keadaan tim <i>esports</i> saya sedang kacau
14	Saat serius bermain <i>esports</i> saya tidak peduli terhadap lingkungan sekitar
15	Saya tetap dapat tersenyum meskipun kalah saat bermain <i>esports</i>
16	Saya merasa terganggu jika ada yang tidak mengenakan saat bermain <i>esports.</i>
17	Tetap fokus dan tidak memaksakan keadaan meskipun kondisi permainan <i>esports</i> sedang mengalami kekalahan

Setelah menentukan indikator dari variabel, peneliti membuat alternatif jawaban untuk mempermudah responden menjawab butir soal pernyataan yang sudah dibuat, alternatif ini dibagi menjadi dua yaitu positif dan negatif, berikut adalah tabel dari alternatif jawaban positif dan negatif dapat dilihat pada tabel 3.6 dan tabel 3.7

Tabel 3.6. Alternatif Jawaban Positif

Alternatif Jawaban Positif

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 3.7. Alternatif Jawaban Negatif

Alternatif Jawaban Negatif

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	1
Setuju	2

Tidak Setuju	3
Sangat Tidak Setuju	4

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa peneliti menggunakan skala *Likert* seperti contoh tabel di atas. Jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi sangat positif sampai sangat negatif (Sugiyono.,2011).

3.7.5 Kisi – Kisi Instrumen Persepsi Kemampuan Berkomunikasi

Tabel 3.8. Kisi – Kisi Instrumen Persepsi Kemampuan Berkomunikasi

No	Definisi Konseptual	Indikator	Sub Indikator	No Pernyataan	
				Pernyataan (+)	Pernyataan (-)
1	Persepsi merupakan inti dari komunikasi, dalam komunikasi persepsi bisa diartikan sebagai suatu tahapan individu atau kelompok dalam mengenali lingkungan sekitarnya.	1. Cara Komunikasi	1.1. Cara Berkomunikasi dalam <i>esports</i>	1, 2, 3	
			1.2. Cara Berperilaku dalam <i>esports</i> .	4, 5	6, 7
		2. Bentuk Komunikasi	2.1. Bentuk komunikasi secara verbal	10, 11	8, 9
2.2. Bentuk komunikasi secara non verbal	14, 15		12, 13		

3.7.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Persepsi Kemampuan Berkomunikasi

Tabel 3.9. Hasil Uji Validitas Persepsi Kemampuan Berkomunikasi

Tabel Kesimpulan Hasil Uji Validitas			
No. Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,60594249	0,553	VALID

2	0,24226677	0,553	TIDAK VALID
3	0,65595432	0,553	VALID
4	0,60650212	0,553	VALID
5	0,08507148	0,553	TIDAK VALID
6	0,67433695	0,553	VALID
7	0,79333087	0,553	VALID
8	-0,1291484	0,553	TIDAK VALID
9	0,71986161	0,553	VALID
10	0,21725504	0,553	TIDAK VALID
11	0,58628556	0,553	VALID
12	0,1846337	0,553	TIDAK VALID
13	0,61428231	0,553	VALID
14	-0,0257185	0,553	TIDAK VALID
15	0,654273	0,553	VALID

3.7.7 Hasil Uji Realibilitas Instrumen Persepsi Kemampuan Berkomunikasi

Tabel 3.10. Hasil Pengujian Realibilitas Kuesioner

PENGUJIAN REALIBILITAS		
Nilai Acuan	Nilai Cronbach Alpha	Kesimpulan
0,70	0,753491967	RELIABEL

3.7.8 Daftar Pernyataan Instrumen Persepsi Kemampuan Berkomunikasi

Berikut merupakan daftar pernyataan instrumen persepsi diri dapat dilihat pada tabel 3.12.

Tabel 3.11. Daftar Pernyataan Instrumen Persepsi Kemampuan Berkomunikasi

No	Pernyataan
1	Dengan <i>esports</i> komunikasi menjadi bertambah luas dan tidak terbatas.
2	Komunikasi di <i>esports</i> tidak hanya dengan pesan tapi bisa dengan fitur <i>voice chat</i>
3	Fitur <i>voice chat</i> memungkinkan komunikasi tidak hanya dengan dua orang saja.
4	<i>Esports</i> memungkinkan situasi saling berinteraksi dalam permainan ataupun pertandingan dimana pun dan kapanpun
5	Esports mendukung rasa persahabatan, hormat kepada sesama pemain dan melatih kerja sama secara sosial.
6	Komunikasi dalam <i>esports</i> cenderung ke arah yang lebih negatif seperti :

	penggunaan kata – kata kasar dan kotor (<i>toxic chat</i>)
7	Sering terjadi <i>cyber bulliying</i> ketika bermain <i>esports</i>
8	Sering berbicara seenaknya (serampangan) ketika bermain <i>esports</i> .
9	Karena <i>esports</i> membuat saya sering mengumpat.
10	Berbicara dan meminta tolong kepada orang lain jika sedang kesulitan saat bermain <i>esports</i>
11	Menjaga tutur kata dan bahasa ketika bermain <i>esports</i>
12	Karena <i>esports</i> sering mengacungkan jari tengah.
13	Karena <i>esports</i> sering mengeluarkan gestur mengejek terhadap orang lain.
14	Memberi acungan jempol terhadap orang lain saat bermain <i>esports</i> .
15	Selebrasi sewajarnya meskipun berhasil menang dalam pertandingan <i>esports</i>

3.7.9 Kisi – Kisi Instrumen Persepsi Risiko Diri

Tabel 3.12. Kisi – Kisi Instrumen Persepsi Risiko Diri

No	Definisi Konseptual	Indikator	Sub Indikator	No Pernyataan	
				Pernyataan (+)	Pernyataan (-)
1	Persepsi risiko adalah ukuran bentuk dari interpretasi atau penilaian terhadap risiko yang didasarkan pada pengalaman atau keyakinan yang dimiliki.	1. Risiko Keuangan.	1.1. Pembelian	2, 6	1, 3, 4, 5
			1.2. Jumlah Transaksi.	10	7, 8, 9
		2. Risiko Kinerja	2.1. Pengaruh terhadap kinerja aktifitas lainnya	11	12, 13, 14

		3. Risiko Psikologis	3.1. Kepuasan Pribadi	17, 18	15, 16
			3.2. Emosi		19, 20, 21, 22
		4. Risiko Fisiologis	4.1. Kesehatan		23, 24, 25, 26, 27, 28

3.7.10. Hasil Uji Validitas Instrumen Persepsi Risiko Diri

Tabel 3.13. Hasil Uji Validitas Instrumen Persepsi Risiko Diri

Tabel Kesimpulan Hasil Uji Validitas			
No. Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,59965188	0,553	VALID
2	0,65311572	0,553	VALID
3	0,13637219	0,553	TIDAK VALID
4	0,62145327	0,553	VALID
5	0,59314064	0,553	VALID
6	0,49671044	0,553	TIDAK VALID
7	0,71540536	0,553	VALID
8	0,22283086	0,553	TIDAK VALID
9	0,11996783	0,553	TIDAK VALID
10	0,60998719	0,553	VALID
11	0,59383169	0,553	VALID
12	0,30485277	0,553	TIDAK VALID
13	-0,1938323	0,553	TIDAK VALID
14	0,68827761	0,553	VALID
15	0,63231567	0,553	VALID
16	0,49047157	0,553	TIDAK VALID
17	0,41810555	0,553	TIDAK VALID
18	-0,0937885	0,553	TIDAK VALID
19	0,57264791	0,553	VALID
20	0,48659666	0,553	TIDAK VALID
21	-0,0351239	0,553	TIDAK VALID
22	0,60826707	0,553	VALID
23	0,72392777	0,553	VALID
24	0,70615495	0,553	VALID

25	0,59673982	0,553	VALID
26	0,00071987	0,553	TIDAK VALID
27	0,68075726	0,553	VALID
28	0,60497784	0,553	VALID

3.7.11. Hasil Uji Realibilitas Instrumen Persepsi Risiko Diri

Tabel 3.14. Hasil Pengujian Realibilitas Kuesioner

PENGUJIAN REALIBILITAS		
Nilai Acuan	Nilai Cronbach Alpha	Kesimpulan
0,70	0,86544517	RELIABEL

3.7.12 Daftar Pernyataan Instrumen Persepsi Risiko Diri

Berikut merupakan daftar pernyataan instrumen persepsi diri dapat dilihat pada tabel 3.17.

Tabel 3.15. Daftar Pernyataan Instrumen Persepsi Risiko Diri

No	Pernyataan
1	Sudah menghabiskan biaya hingga jutaan rupiah untuk <i>esports</i> .
2	Mampu mengontrol biaya pengeluaran untuk keperluan <i>esports</i> .
3	Menggunakan berbagai cara termasuk meminjam, untuk membeli keperluan dalam <i>esports</i> .
4	Merasa tidak tenang jika belum membeli item terbaru dalam <i>esports</i> .
5	Membeli berbagai keperluan <i>esports</i> , meskipun sebenarnya tidak membutuhkannya
6	Saya menggunakan sebagian kecil pendapatan yang didapat untuk pembelian keperluan <i>esports</i> .
7	Jumlah transaksi yang dilakukan di <i>esport</i> bisa dikatakan sudah melebihi batas wajar
8	Saat ini transaksi yang dilakukan di <i>esports</i> memiliki beberapa manfaat
9	Sebagian besar transaksi yang dilakukan di <i>esports</i> adalah ilegal
10	Saya mencermati jumlah transaksi yang dilakukan di <i>esports</i>
11	Dengan <i>esports</i> saya lebih bersemangat untuk mengerjakan aktifitas yang lainnya.

12	Belum bisa mengerjakan aktifitas jika belum bermain <i>esports</i>
13	Aktifitas kerja/sekolah menjadi terganggu karena <i>esports</i>
14	Bermain <i>esports</i> membuat aktifitas harian yang lain menjadi mudah untuk dikerjakan
15	Selalu tidak ingin tertinggal setiap ada item atau event – event terbaru dalam <i>esports</i>
16	Merasa malu ketika akun <i>esports</i> tertinggal jauh dengan akun teman – teman saya yang lain
17	Berpikir panjang dan meminta pendapat orang lain saat terdapat item atau event – event terbaru dalam <i>esports</i> .
18	Tetap tenang meskipun belum membeli item atau event – event terbaru dalam <i>esports</i> .
19	Sangat marah jika berkali – kali kalah saat bermain <i>esports</i>
20	Merusak, membanting, atau melempar suatu barang ketika terus – terusan kalah saat bermain <i>esports</i>
21	Emosi menjadi tidak terkendali ketika bermain <i>esports</i>
22	Sangat marah ketika teman bermain <i>esports</i> tidak serius
23	Merasa sering sakit ketika bermain <i>esports</i> terlalu berlebihan
24	Kualitas tidur menjadi terganggu karena <i>esports</i>
25	Karena <i>esports</i> tangan sering merasakan nyeri.
26	Merasa kaku pada leher dan otot akibat dari bermain <i>esports</i> .
27	<i>Esports</i> membuat saya sering merasakan kebas dan kesemutan pada bagian tubuh tertentu.
28	Mata saya menjadi buram (minus) karena <i>esports</i> .

3.8. Prosedur Pengolahan Data

Setelah data di dapatkan, selanjutnya memberikan nilai pada tiap pernyataan atau pertanyaan dalam angket yang telah dijawab oleh responden dengan kriteria penilaian menggunakan skala Likert sebagai berikut :

1. Pertanyaan positif : Sangat setuju = 4, setuju = 3, tidak setuju = 2, sangat tidak setuju = 1
2. Pertanyaan negatif : Sangat setuju = 1, setuju = 2, tidak setuju = 3, sangat tidak setuju = 4
3. Mengelompokan setiap butir pernyataan atau pertanyaan
4. Menjumlahkan nilai seluruh pernyataan atau pertanyaan untuk setiap responden
5. Menghitung skor rata-rata dari setiap kelompok soal
6. Menghitung simpangan baku dari setiap kelompok soal
7. Menguji variansi dari setiap kelompok soal
8. Menguji validitas dan reabilitas angket
9. Analisis data dari hasil pengamatan angket menggunakan analisis korelasi signifikansi.

3.9. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif mengenai “Suvei Permainan *Esports* Terhadap Persepsi Individu”. Data yang telah didapat oleh peneliti dalam penelitian di lapangan adalah data mentah, sehingga harus dilakukan pengolahan data agar mendapatkan data yang baku. Setelah data itu baku maka harus diolah dan dianalisis agar menghasilkan suatu hubungan dari data-data tersebut. Pengolahan data yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan alat bantu *Microsoft Office Excel 2010*, langkah-langkah yang dilakukan adalah :

1. Membuat Deskripsi Data
2. Melakukan Uji Deskriptif Statistik Dengan Pendekatan Persentase.
3. Pembahasan dan diskusi penemuan.