

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
NASKAH SOAL	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR NOTASI DAN SINGKATAN	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Asumsi dan Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
 BAB III LANDASAN TEORI	
3.1 Bencana Alam	7
3.2 Persepsi Risiko	8
3.2.1 Proses pembentukan persepsi	8
3.2.2 Faktor yang mempengaruhi pembentukan persepsi	8
3.3 Klasifikasi Risiko	9
3.4 Perilaku Terhadap Risiko (<i>Risk Taking Behaviour</i>)	10
3.5 <i>Leader-Follower</i>	12
3.6 <i>Big Five Personality</i>	12
3.7 <i>Game</i>	13
3.8 Probabilitas dan Teorema Bayes	15
3.9 Lembar Pra Eksperimen Uji <i>Papicostick</i>	16
3.10 Lembar Pra Eksperimen Uji <i>Big Five Personality</i>	17
 BAB IV METODE PENELITIAN	
4.1 Subyek Penelitian	21
4.2 Jenis Penelitian	21
4.3 Desain Penelitian	21

4.3.1	Tempat Penelitian	21
4.3.2	Waktu Penelitian	21
4.3.3	Variabel Penelitian dan Cara Ukur	21
4.3.4	Tabel Desain Eksperimen	22
4.3.5	Langkah Eksperimen	23
4.4	Metode Pengumpulan Data	24
4.4.1	Sumber Data	24
4.4.2	Jenis Data	24
4.4.3	Cara Pengumpulan Data	25
4.4.4	Teknik Analisis Data	25
4.5	Alat yang Digunakan	25
4.6	Prosedur Penelitian	26
4.6.1	Persiapan Penelitian dan Pilot Study	26
4.6.2	Pengolahan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen <i>Video game roblox Natural Disaster Survival</i>	27
4.7	Pengolahan Data	28
4.7.1	Pengolahan Uji Karakteristik	28
4.7.2	Pengolahan Kepribadian dengan <i>Big Five Personality</i>	29
4.7.3	Pengolahan Kuesioner <i>Game</i>	30
4.7.4	Pembahasan dan Kesimpulan	31
 BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN		
5.1	Profil Responden	33
5.2	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian	33
5.3	Hasil Pengukuran	34
5.3.1	<i>Papicostick</i>	34
5.3.2	Uji Keseragaman	34
5.3.3	Uji Kecukupan Data	35
5.3.4	Uji Normalitas Data	36
5.3.5	Uji Homogenitas	36
5.3.6	Uji <i>One Way Anova</i>	36
5.4	Uji <i>Big Five Personality</i>	37
5.5	Uji Game	38
5.5.1	Uji Game untuk Karakteristik <i>Leader</i>	38
5.5.2	Uji Game untuk Karakteristik <i>Follower</i>	39
5.6	Analisa Hasil keterkaitan persepsi dan perilaku terhadap Risiko dengan kuisisioner video game	40
5.6.1	Analisa Hasil pada Karakteristik <i>Leader</i>	40
5.6.2	Analisa Hasil pada Karakteristik <i>Follower</i>	42
 BAB VI PENUTUP		
6.1	Kesimpulan	45
6.2	Saran	46

DAFTAR PUSTAKA