**HUBUNGAN ANTARA *ADVERSITY INTELLIGENCE* DENGAN *SENSATION SEEKING* PADA MAHASISWA PECINTA ALAM**

**Frischa Fiarry1, Anwar2, Katrim Alifa Putrikita3**

**1,2,3Universitas Mercu Buana Yogyakarta**

[**frischafiarry08@gmail.com**](mailto:frischafiarry08@gmail.com)**1, alanwar535@outlook.com2, katrimputri@gmail.com3**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *Adverstiy Intelligence* dengan *Sensation Seeking* pada Mahasiswa Pecinta Alam. Hipotesis yang diajukan adalah hubungan positif antara *Adversity Intelligence* dengan *Sensation seeking* pada Mahasiswa Pecinta Alam. Subjek penelitian ini berjumlah 60 orang yang memiliki karakteristik sebagai Mahasiswa Pecinta Alam. Pengumpulan data dilakukan menggunakan Skala *Adversity Intelligence*  dan Skala *Sensation Seeking*. Metode analisis yang digunakan adalah teknik korelasi *product moment* dari Karl Pearson. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai korelasi sebesar r = 0,734 (p ≤ 0.01). Hasil tersebut menunjukan bahwa terdapat hubungan positif antara *Adversity Intelligence* dengan *Sensation Seeking* pada Mahasiswa Pecinta Alam.

**Kata Kunci:** *adversity intelligence,* *sensation seeking*, mahasiswa pecinta alam

Abstract

*This study aimed to determine the relationship between Adverstiy Intelligence and Sensation Seeking in Ecological Actvist Student. The hypothesis of this studywas that there a positive relationship between Adversity Intelligence and Sensation seeking in Nature-Loving Students.* *Total subject were 60 which has characteristics as Nature Lovers Students. The data were colleted by using the Adversity Intelligence Scale and Sensation Seeking Scale. The analysis methode used is the product moment correlation technique from Karl Pearson. Based on the result of the analysis, correlation values of r = 0,734 (p ≤ 0.01). the result indicated that there was a positive correlation between Adversity Intelligence and Sensation Seeking in Nature Lovers Students.*

***Keywards :*** *adversity intelligence, sensation seeking, nature lovers students*

**PENDAHULUAN**

*Mountaineering* merupakan sebutan untuk seseorang yang menyukai adanya sebuah kegiatan di alam bebas yang mempunyai tingkat kesulitan tinggi dan membutuhkan peralatan khusus (Fitriyanto, 2018). *Mountaineering* terdiri dari mendaki gunung, panjat tebing dan tantangan olahraga yang membutuhkan kemampuan serta ketrampilan ilmu-ilmu yang dipahami dan harus dipelajari (Perfect & Buskin, 2009). *Mountaineering* merupakan seseorang yang memiliki jiwa petualangan yang menyukai banyak rintangan, banyak hal yang perlu dipersiapkan untuk seseorang berjiwa petualangan salah satunya mempersiapkan mental serta perlengkapan. Apabila tidak memiliki persiapan yang matang, maka banyak hal yang tidak terduga seperti tersesat di gunung, terjatuh di tebing, hingga kecelakaan yang dapat mengakibatkan kematian (Brillio.net, 2018).

Salah satu aktivitas *mountaineering* dapat dilakukan oleh semua orang dantidak lagi dilakukan untuk kegiatan mahasiswa pecinta alam atau mapala saja (Erone, 2010). Mahasiswa pecinta alam itu sendiri merupakan salah satu Unit Kegiatan Mahasiwa yang berada di Universitas dan berorientasi pada kepecintaalaman dan lingkungan (Diktat Diklatsar Mahapala XXXIII, 2019). Mahasiswa pecinta alam tidak lepas dari kegiatan-kegiatan yang beresiko tinggi seperti *caving* (penelusuran gua), *climbing* (panjat tebing), *rafting* (arung jeram), dan banyak kegiatan yang membutuhkan keahlian khusus (Fitriyanto, 2018). Menurut Mardianto, Koentjoro, dan Purnamaningsih (2000) mengungkapkan bahwa kegiatan pecinta alam memiliki kegiatan yang biasa dilakukan di alam bebas dan akan memiliki banyak resiko yang tinggi dalam setiap kegiatannya.

Menurut Sastha (2007), aktivitas kegiatan seperti pendakian gunung memiliki banyak sekali persiapan seperti fisik, mental serta emosi dan itu bukanlah hal yang mudah. Banyak angka kecelakaan yang terus meningkat yang dialami oleh para pegiat alam bebas. Seperti yang dituliskan dalam berita online pada bulan September tahun 2019, terjadi kecelakaan pada saat mengikuti pendidikan latihan dasar mahasiswa pecinta alam Universitas Lampung Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dan membuat salah satu peserta meninggal pada saat kegiatan berlangsung (Kompas.com, 2019). Adapun yang dituliskan dalam berita online pada bulan Desember tahun 2019, terjadi kecelakaan akibat terjebak hujan lebat yang mengakibatkan wilayah sungai didalam Goa Lele banjir dan menewaskan 3 mahasiswa pecinta alam di Universitas Singaperbangsa Karawang (Oke News, 2019).

Banyaknya angka kematian di lingkup mahasiswa pecinta alam dan tidak membuat para penggiat alam ini untuk berhenti melakukan kegiatan di alam bebas. Kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa pecinta alam ini merupakan salah satu hobi untuk menyalurkan kegiatan penggiat alam yang menyukai akan adanya suatu rintangan (Mardianto, Koentjoro, & Purnamaningsih, 2000). Walaupun kegiatan di alam bebas dapat dilakukan oleh orang-orang awam, akan tetapi apabila masuk ke dalam suatu organisasi pecinta alam maka semua teknik dan dasar akan diberi sarana dan prasarana yang memadai sehingga memahami batas Standar Operasional Pengguna atau yang disingkat menjadi S.O.P (Merdeka.com, 2015).

Mahasiswa pecinta alam sangat menyukai adanya resiko-resiko tanpa memikirkan dampak serta faktor yang akan terjadi terhadap dirinya (Erone, 2010). Seperti yang dijelaskan oleh Stoltz (2004) dalam bukunya bahwa dengan cara individu mampu memegang kendali maka tidak ada alasan untuk individu mampu mengambil resiko walaupun resiko tersebut tidak masuk akal. Maka dari itulah mahasiswa pecinta alam senang melakukan kegiatan-kegiatan positif di alam bebas, keberanian bukan menjamin untuk dapat melakukan kegiatan di alam bebas akan tetapi membutuhkan persiapan-persiapan dan juga kemampuan serta ketrampilan dan mental yang siap untuk dapat bertahan hidup di alam bebas dan dalam situasi sesulit apapun.

Banyaknya tantangan dan resiko yang dihadapi oleh mahasiswa pecinta alam selalu menciptakan adanya ide-ide baru dalam sebuah pencarian berbagai macam situasi dan pengalaman yang beragam dan memotivasi mereka untuk terus melakukan kegiatan di alam bebas sehinga memperoleh sensasi dan variasi dalam hidupnya sehingga individu mampu mengambil resiko demi memperoleh kebutuhan tersebut (Erone, 2010). Hal ini pun di dukung dengan adanya suatu teori menurut Zuckerman (2007), bahwa pengertian *sensation seeking* yaitu dengan pencarian dari berbagai macam sensasi, pengalaman, dan keinginan untuk mengambil fisik, resiko sosial, hukum serta resiko finansial demi pengalaman yang menantang*.* Seperti yang dijelaskan oleh Garver dan Scheier (1996) bahwa jika individu yang memiliki *sensation seeking* yang tinggi maka individu tersebut senang untuk melakukan kegiatan-kegiatan olahraga beresiko tinggi, salah satunya yaitu mahasiswa pecinta alam. Menurut Zuckerman (2007) *sensation seeking* terbagi ke dalam empat dimensi, yaitu *thrill and adventure Seeking* yaitu pencarian gairah dan petualangan, *experience seeking* yaitu pencarian suatu pengalaman baru, *disinhibition* yaitu perilaku tanpa suatu ikatan, dan *boredom susceptibility* yaitu selalu mudah untuk merasa bosan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Crawford, Pentz, Chou, & Dwyer (2003) melakukan penelitian pada 1206 subjek di Indianapolis mengatakan bahwa proporsi  *sensation seeking* berada dalam kategori rendah dalam setiap kelompoknya, pada gelombang pertama di dapatkan sekitar 41% hingga 48% individu yang mengalami *sensation seeking*, pada gelombang kedua serta keempat di dapatkan sekitar 50%, dan pada gelombang ketiga di dapatkan sekitar 53%. Sumomuloyo dan Budiyani (2019) melakukan penelitian pada 100 mahasiswa yang menunjukkan hasil skala kategorisasi *sensation seeking* 19 subjekberada dalam kategori tinggi sebesar 19%, sedangkan 55 subjek berada dalam kategori sedang sebesar 55% , dan 26 subjek berada dikategori rendah sebesar 26%. Menurut hasil penelitian Purwoko dan Sukamto (2013) di Universitas Surabaya menunjukkan bahwa hampir 45% subjek memiliki *sensation seeking* yangrendah sehingga mahasiswa yang memiliki *sensation seeking* yang rendah akan mendapatkan situasi yang beresiko sebagai bentuk dalam suatu ke khawatiran dan cepat mengambil resiko tanpa perlu memikirkan apa yang akan terjadi dalam dirinya.

Hal ini pun lebih diperkuat dengan adanya hasil penelitian menurut Zhafarina (2015) menunjukkan *sensation seeking* pada mahasiswa pecinta alam di Universitas Sriwijaya terdapat 44 mahasiswa berada dalam kategori tinggi sebesar 46,31% dan 51 mahasiswa berada dalam kategori rendah sebesar 53,68% hal ini menunjukkan *sensation seeking* pada mahasiswa pecinta alam di Universitas Sriwijaya adalah rendah, karena ketika mahasiswa pecinta alam sedang melakukan kegiatan mereka selalu memakai senter ketika masuk gua, menolak untuk susur gua karena gelap, menolak untuk menyusuri gua tanpa pendamping, menghindari panjat tebing karena medan yang curam, menghindari permainan arung jeram karena arus yang deras, dan memiliki rasa kepuasan pendakian dengan gunung yang sama.

Untuk memperkuat data, peneliti melakukan wawancara kepada beberapa mahasiswa pecinta alam di Yogyakarta. Peneliti melakukan wawancara pada tanggal 8 Juni 2020 kepada 3 orang mahasiswa pecinta alam, tanggal 10 Juni 2020 kepada 4 orang mahasiswa pecinta dan tanggal 13 Juni 2020 kepada 3 orang mahasiswa pecinta alam sehingga jumlah keseluruhan 10 orang mahasiswa pecinta alam di Yogyakarta. Berdasarkan hasil wawancara terdapat 8 dari 10 orang mahasiswa pecinta alam menunjukkan *sensation seeking* di kategori rendah, dan 2 dari 10 orang mahasiswa pecinta alam menunjukkan *sensation seeking* di kategori hampir memenuhi dimensi yang dijelaskan oleh Zuckerman (2007).

Zuckerman (2007) menjelaskan pada dimensi *thrill and adventure seeking* yaitu adanya pencarian gairah dan petulangan delapan mahasiswa pecinta alam mengaku bahwa ketika mereka melakukan kegiatan petualangan mereka akan menolak ketika berkegiatan sendirian di alam, itu semua terjadi karena mereka merasa cemas ataupun takut ketika mendapat sesuatu diluar pemikirannya. Pada dimensi *experience seeking* yaitu pencarian suatu pengalaman baru kedelapan mahasiswa pecinta alam mengaku bahwa ketika mereka melakukan kegiatan di alam bersama-sama maka akan timbul rasa kepuasan dalam diri mereka dan mereka akan terus melakukan kegiatan tersebut. Pada dimensi *disinhibition* yaitu perilaku tanpa suatu ikatan ketujuh mahasiswa pecinta alam mengaku bahwa mereka pernah melanggar beberapa peraturan yang telah dibuat, namun terkadang mereka juga melanggar suatu aturan karena dalam keadaan terdesak dan kurangnya informasi. Pada dimensi *boredom susceptibility* yaitu selalu merasa mudah bosan kesepeluh mahasiswa pecinta alam mengaku bahwa mereka melakukan kegiatan tersebut ketika sedang bosan dengan rutinitas ataupun pekerjaan mereka untuk meningkatkan rasa kepuasaan ketika mereka melakukan kegiatan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti gunakan, dapat disimpulkan bahwa delapan dari sepuluh mahasiswa pecinta alam di Yogyakarta menunjukkan *sensation seeking* berada di kategori rendah. Sebab menurut Bournik, dkk (2008) mengatakan bahwa tujuan individu mencari sensasi dapat dikatakan berhasil ketika kegiatan beresiko tinggi dan berbahaya membuat individu ingin terus-menerus melakukannya sehingga ada rasa keinginan untuk mencari sensasi dan mendapatkan suatu rasa kepuasan dalam dirinya. Hal ini pun diharapkan agar mahasiswa pecinta alam harus memiliki banyak pengalaman, menguasai ilmu untuk menunjang kegiatan, paham akan resiko yang akan dihadapinya, dan mengajarkan tentang cara berkegiatan di alam (Abdurohman, 2015). Seperti yang dijelaskan oleh Zuckerman (2007) mengatakan apabila seseorang yang memiliki *sensation seeking* tinggi yaitu memiliki keterlibatan dengan aktivitas hidup beresiko tinggi dalam kegiatannya dan menjadikannya hobi atau sumber pencarian uang, menyukai akan siatuasi phobia, memiliki keberanian ekstrim, menyukai tantangan, menikmati sesuatu yang berbahaya, menganggap segala situasi tidak ada resiko, memiliki perilaku beresiko dan cenderung melakukan hal-hal berbahaya, suka berpergian ke tempat berbahaya, dan kurangnya rasa kecemasan. Ketika melakukan kegiatan perilaku beresiko hal positif yang diharapkan yaitu mempunyai sebuah pengalaman yang matang, dapat bertanggung jawab, tidak melakukan kegiatan perilaku beresiko saat bosan, bahagia ketika menjalankan, dan memikirkan apa yang akan terjadi ketika mengambil sebuah resiko (Fitriyanto, 2018).

*Sensation seeking* yang rendah dapat terjadi ketika kurangnya informasi terkait medan untuk kegiatan berlangsung, kurangnya melakukan persiapan fisik (olahraga), membawa barang-barang penting, dan membawa obat pribadi (Admin, 2017). Dampak buruk lainnya yaitu ketika melakukan keteledoran dan kelalaian dalam kegiatan, terpeleset atau terjatuh, serta terlalu berobsesi mengejar tanpa menghiraukan peraturan (Ristiani, 2015). Seperti penelitian yang dilakukan oleh Hansen dan Breivik (2001) yaitu menemukan adanya hubungan positif antara *sensation seeking* dengan perilaku beresiko yang positif seperti melakukan kegiatan beresiko di alam bebas, apabila semakin tinggi perilaku beresiko yang positif maka akan semakin tinggi pula *sensation seeking* dan begitupun sebaliknya apabila perilaku beresiko yang positif rendah semakin rendah maka akan semakin rendah pula *sensation seeking*. Zuckerman (2007) menyatakan apabila individu yang mempunyai level *sensation seeking* yang lebih tinggi dari kenyataannya maka akan lebih memilih situasi yang memiliki resiko lebih besar dibanding dengan individu yang mempunyai tingkat *sensation seeking* rendah, termasuk dalam hal pemilihan olahraga.

Seperti yang dijelaskan oleh Zuckerman (dalam Prakoso, 2016) menjelaskan empat faktor yang mempengaruhi *sensation seeking* yaitu usia karena semakin bertambahnya usia melebihi umur di atas 20 tahun individu yang memiliki tingkat *sensation seeking* akan cenderung menurun. Jenis kelamin karena dalam faktor *sensation seeking* hormon testosteron memiliki peran dalam hal ini, sebab perbedaan antara laki-laki ataupun perempuan dapat dibedakan. Interaksi sosial karena individu yang memiliki *sensation seeking* yang tinggi akan cenderung menunjukkan reaksi emosial dalam situasi sosial dan menjadikan pengalaman yang positif namun apabila individu yang memiliki *sensation seeking* yang rendah akan membuat individu merasa tertekan dalam situasi sosial. Perilaku beresiko atau *adversity intelligence* karena tingkat *sensation seeking* yang lebih tinggi cenderung mampu menempatkan diri pada situasi yang beresiko dibanding dengan individu yang memiliki *sensation seeking* yang rendah. Dari keempat faktor tersebut, peneliti berfokus pada faktor perilaku beresiko atau yang biasa disebut dengan *adversity intelligence* karena menurut penelitian Purwoko dan Sukamto (2013) yang dilakukan bahwa *sensation seeking* dapat mempengaruhi kegiatan beresiko dengan cara melibatkan suatu kegiatan beresiko untuk meningkatkan stimulus dan memiliki berbagai macam cara untuk dapat memuaskan kebutuhan stimulus tersebut.

Zuckerman (2007) mengatakan bahwa apabila individu melakukan kegiatan yang tidak ada ragamnya maka individu tersebut akan mengalami rasa kecemasan serta rasa bosan, sehingga individu akan mencoba suatu pengalaman baru (*sensation seeking*) dan dengan cara individu mampu melakukan kegiatan beresiko (*adversity intelligence*) itulah bentuk agar rasa kecemasan serta rasa bosan mereka dapat hilang. Hal inipun di dukung dengan penelitian menurut Freixanet (1991) yaitu menemukan adanya hubungan yang sangat signifikan antara mengikuti kegiatan olahraga resiko fisik tinggi dengan *sensation seeking*. Satterfield dan Seligman (dalam Stoltz*,* 2004) menjelaskan bahwa ketika individu melakukan suatu pengalaman baru, reaksi yang akan ditunjukan akan menjadi lebih optimis dan mampu mengambil banyak resiko untuk mencoba mengatasinya dibanding dengan orang yang pesimis dan akan melihat siapakah yang akan mampu bertahan di alam bebas. Stoltz (2004), mengungkapkan bahwa dengan cara berpikir individu untuk dapat bertahan hidup dalam menghadapi rasa kesulitan serta mampu mengatasi berbagai macam kegiatan beresiko di alam bebas disebut dengan *adversity intelligence.* Menurut Stoltz (2004) *adversity intelligence* yangterbagi ke dalam 4 dimensi, yaitu *control* yang mampu mempengaruhi dan mengendalikan untuk situasi apapun, *origin* dan *ownership* yang mempunyai tujuan untuk belajar dari rasa bersalah dan memperbaikinya, *reach* yang membiarkan rasa kesulitan tersebut untuk menjangkau bidang lain dari kehidupannya, dan *endurance* yaitu ketahanan dalam daya tahan seberapa lama mampu menghadapi kesulitan tersebut.

Oleh karena itu, *adversity intelligence* berkaitan dengan bagaimana mahasiswa pecinta alam mencari sensasi demi pengalaman yang beresiko. Apabila dimensi *adversity intelligence* dijalankan maka akan terciptanya suatu kemajuan yang luar biasa dalam mengembangkan kemampuan. *Adversity intelligence* yang baik dapat memicu *sensation seeking* berkembang ke arah yang positif seperti halnya menjadikan sumber penghasilan. Pandangan tersebut di dukung oleh penelitian terdahulu dari Wahyuni dan Masykur (2018) yang membuktikan bahwa *sensation seeking* dipengaruhi *adversity intelligence* berkaitan dengan unsur-unsur yang dapat berkontribusi untuk *sensation seeking*.

Akan tetapi beberapa indikator dari dimensi *adversity intelligence* tidak dapat dijalankan dengan baik dan tidak menutup kemungkinan mahasiswa pecinta alam akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan. Hal tersebut dapat memberikan perilaku negatif terhadap *sensation seeking* seperti halnya melanggar aturan yang dapat membahayakan diri sendiri atau orang lain. Karena kunci utama dalam *adversity intelligence* yaitu dapat mengembangkan perilaku *sensation seeking* pada Mahasiswa Pecinta Alam (Stoltz, 2004). Peneliti berfokus pada faktor perilaku beresiko bahwa ketika individu memiliki keinginan untuk mencoba melakukan kegiatan beresiko akan mampu memenuhi kebutuhan *sensation seeking* untuk individu itu sendiri, dan dalam peran melakukan kegiatan beresiko mampu menciptakan peran *adversity intelligence* dalam melakukan kegiatan di alam bebas.

Ketika mahasiswa pecinta alam melakukan kegiatan seperti panjat tebing, arung jeram dan lain – lain, itulah yang membuat ciri khas mahasiswa pecinta alam sangat melekat dengan kegiatan yang banyak akan resiko (Suryaningati, dalam Mardianto, Koentjoro, & Purnamaningsih, 2000). Hasil penelitian Wahyuni dan Masykur (2018) membuktikan bahwa terdapat hubungan positif antara *adversity intelligence* dan *sensation seeking*. Semakin tinggi *adversity intelligence* yang dimiliki Mahasiswa Pecinta Alam maka semakin tinggi *sensation seeking* yang dimilikinya. Sebaliknya, Semakin rendah *adversity intelligence* yang dimiliki mahasiswa pecinta alam maka semakin rendah *sensation seeking* yang dimilikinya. Selaras dengan penelitian tersebut, teori Stoltz (2004) yang menjelaskan bahwa dalam kehidupan individu salah satunya yaitu berani untuk mengambil sebuah resiko (*adversity intelligence*), dan mampu memegang kendali baik atau buruknya individu ketika menghadapi rasa kesulitan serta merasakan kegembiraan dalam dirinya. Apabila mahasiswa mampu melakukan dengan baik ketika menghadapi kesulitan maka individu tersebut tidak mudah merasa tertekan, begitupun sebaliknya ketika mahasiswa pecinta alam tidak mampu menghadapi kesulitan individu tersebut maka mahasiswa pecinta alam akan merasa mudah putus asa, menyerah dan hasil yang di dapat tidak baik (Stoltz, 2004).

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *adversity intelligence* merupakan faktor penting untuk meningkatkan *sensation seeking* pada Mahasiswa Pecinta Alam. Oleh karena itu, peremusan permasalahan dari penelitian ini ialah “Hubungan Antara *Adversity Intelligence* dengan *Sensation Seeking* pada Mahasiswa Pecinta Alam”.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan *Sensation Seeking* sebagai variabel terikat dan *Adversity Intelligence* sebagai variabel bebas. Subjek yang digunakan sebanyak 60 orang Mahasiswa Pecinta Alam. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa Skala Model *Likert*, yaitu Skala *Sensation Seeking* dan Skala *Adversity Intelligence*. Pada skala tersebut terdapat pernyataan favourable dan unfavorable dengan 4 alternatif jawaban yang harus diberikan yakin Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS) yang menurut responden paling mewakili perasaan atau persepsi responden sebenarnya. Skor bergerak dari 4 (SS) sampai 1 (STS) untuk pernyataan favourable dan skor bergerak dari 1 (SS) sampai 4 (STS) untuk pernyataan unfavourable.

Metode analisis data yang digunakan berupa analisis uji korelasi *product momen* dari Karl Pearson untuk menguji hubungan antara *Adversity Intelligence* sebagai variabel prediktor (X) dengan *Sensation Seeking* sebagai variabel kriterium (Y). Analisis data penelitian menggunakan program statistik.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan data yang terkumpul dari proses penelitian, maka diperoleh perhitungan skor hipotetik dan perhitungan skor empirik. Ringkasan deskripsi data statistik Skala *Adversity Intelligence* dan Skala *Sensation Seeking* dapat dilihat pada tabel (1) di bawah ini.

Tabel 1 Deskripsi Statustik Data Penelitian

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Variabel** | **N** | **Skor Hipotetik** | | | | **Skor Empirik** | | | |
| **Min** | **Max** | **M** | **SD** | **Min** | **Max** | **M** | **SD** |
| **Adversity Intelligence** | 60 | 29 | 116 | 72,5 | 14,5 | 71 | 116 | 91,65 | 15,249 |
| **Sensation Seeking** | 60 | 34 | 136 | 85 | 17 | 68 | 136 | 99,17 | 18,761 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Keterangan: | N | = Jumlah Subjek |
|  | Min | = Skor Minimal |
|  | Max | = Skor Maksimal |
|  | M | = Mean (Rerata) |
|  | SD | = Standar Deviasi |

Hasil perhitungan Skala *Adversity Intelligence* didapatkan skor minimal hipotetik 1 x 29 = 29 dan skor maksimal hipotetik 4 x 29 = 116. Jarak sebaran skor hipotetik 116 – 29 = 87. Rerata (mean) hipotetik (116 + 29) : 2 = 72,5 dengan standar deviasi (116 – 29) : 6 = 14,5. Selanjutnya, data empirik untuk skor minimal sebesar 71 dan skor maksimal sebesar 116 dengan rerata empirik sebesar 91,65 dan standar deviasi empirik sebesar 15,249.

Hasil perhitungan Skala *Sensation Seeking* didapatkan skor minimal hipotetik 1 x 34 = 34 dan skor maksimal hipotetik 4 x 34 = 136 Jarak sebaran skor hipotetik 136 – 34 = 102. Rerata (mean) hipotetik (136 + 34) : 2 = 85 dengan standar deviasi (136 – 34) : 6 = 17. Selanjutnya, data empirik untuk skor minimal sebesar 68 dan skor maksimal sebesar 136 dengan rerata empirik sebesar 99,17 dan standar deviasi empirik sebesar 18,761.

Berdasarkan hasil penelitian, skor Skala Adversity Intelligence dikategorikan menjadi 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Kategorisasi *Adversity Intelligence* dapat dilihat pada tabel (2).

Tabel 2 Kategorisasi *Adversity Intelligence*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pedoman** | | | **Skor** | **Kategorisasi** | | | **Jumlah** | | **Persentase** | |
| X ≥ µ + 1.0 SD | | | X ≥ 87 | Tinggi | | 40 | | 66% | |
| µ - 1.0 SD ≤ X µ + 1.0 SD | | | 58 ≤ X ≤87 | Sedang | | 20 | | 34% | |
| X µ - 1.0 SD | | | X ≤ 58 | Rendah | | 0 | | 0% | |
| **Jumlah** | | |  |  | | **60** | | **100%** | |
| Keterangan: | X | = Skor Subjek | | |
|  | µ | =Mean (Rerata) Hipotetik | | |
|  | SD | = Standar Deviasi Hipotetik | | |

Berdasarkan tabel di atas, maka diketahui subjek penelitian yang memiliki skor *Adversity Intelligence* yang tinggi sebanyak 40 subjek (66%), sedangkan yang berada dalam kategori sedang sebanyak 20 subjek (34%) dan tidak ada subjek yang berada di tingkat dalam kategori rendah (0%). Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian pada skala *Adversity Intelligence* cenderung pada kategori tinggi dan sedang.

Berdasarkan hasil penelitian, skor Skala Sensation Seeking dikategorikan menjadi 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Kategorisasi *Sensation Seeking* dapat dilihat pada tabel (7).

Tabel 3 Kategorisasi *Sensation Seeking*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pedoman** | | | **Skor** | **Kategorisasi** | | | **Jumlah** | **Persentase** |
| X ≥ µ + 1.0 SD | | | X ≥ 102 | Tinggi | | 38 | | 63% |
| µ - 1.0 SD ≤ X µ + 1.0 SD | | | 68 ≤ X ≤ 102 | Sedang | | 22 | | 37% |
| X µ - 1.0 SD | | | X ≤ 68 | Rendah | | 0 | | 0% |
| **Jumlah** | | |  |  | | **60** | | **100%** |
| Keterangan: | X | = Skor Subjek | | |
|  | µ | =Mean (Rerata) Hipotetik | | |
|  | SD | = Standar Deviasi Hipotetik | | |

Berdasarkan tabel di atas, maka diketahui subjek penelitian yang memiliki skor *Sensation Seeking* yang tinggi sebanyak 38 subjek (63%), sedangkan yang berada dalam kategori sedang sebanyak 23 subjek (37%) dan tidak ada subjek yang berada di tingkat dalam kategori rendah (0%). Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian pada skala *Sensation Seeking* cenderung pada kategori tinggi dan sedang.

Sebelum uji hipotesis dilakukan, perlu dilakukan uji prasyarat terhadap data penelitian terlebih dahulu. Adapun uji prasyarat yang dilakukan terdiri atas uji normalitas dan uji linieritas.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis model Kolmogorov-smirnov (KS-Z). Berdasarkan uji normalitas terhadap variabel *Adversity Intelligence* diperoleh nilai KS-Z = 0,128 (p ≥ 0.050), berarti sebaran data *Adversity Intelligence* mengikuti sebaran data yang normal. Hasil uji normalitas pada variabel *Sensation Seeking* diperoleh nilai KS-Z = 0,298 (p ≥ 0.050), berarti sebaran data *Adversity Intelligence* mengikuti sebaran data yang normal. Uji normalitas dari penelitian dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 4 Uji Normalitas

| **One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | AI\_X | SS\_Y |
| N | | 60 | 60 |
| Normal Parametersa | Mean | 76.03 | 81.77 |
| Std. Deviation | 12.559 | 15.320 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .126 | .191 |
| Positive | .126 | .116 |
| Negative | -.110 | -.191 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | .976 | 1.482 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .297 | .248 |

Berdasarkan uji normalitas terhadap variabel *Adversity Intelligence* diperoleh nilai KS-Z = 0,128 (p ≥ 0.050), berarti sebaran data *Adversity Intelligence* mengikuti sebaran data yang normal. Hasil uji normalitas pada variabel *Sensation Seeking* diperoleh nilai KS-Z = 0,298 (p ≥ 0.050), berarti sebaran data *Adversity Intelligence* mengikuti sebaran data yang normal.

Uji linieritas adalah apabila nilai signifkasi p ≤ 0,050 maka antara variabel bebas dan variabel terikat merupakan hubunganyang linier atau tidak. Uji linieritas dari penelitian dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Uji Linieritas

| **ANOVA Table** | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| SS\_Y \* AI\_X | Between Groups | (Combined) | 9674.619 | 10 | 967.462 | 11.362 | .000 |
| Linearity | 7464.414 | 1 | 7464.414 | 87.667 | .000 |
| Deviation from Linearity | 2210.206 | 9 | 245.578 | 2.884 | .008 |
| Within Groups | | 4172.114 | 49 | 85.145 |  |  |
| Total | | 13846.733 | 59 |  |  |  |

Hasil uji linieritas dari hubungan antara *Adversity Intelligence* dengan *Sensation Seeking* menghasilkan diperoleh F = 11,362 (p ≤ 0,05), hal ini berarti variabel *Adversity Intelligence* dengan *Sensation Seeking* merupakan hubungan linier.

Setelah dilakukan uji prasyarat, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis merupakan analisis yang dilakukan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat memiliki korelasi atau tidak. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis korelasi *product moment*. Kaidah dalam analisis ini adalah apabila nilai signifikansi p ≤ 0,01 berarti terdapat korelasi yang signifikansi antara variabel bebas dan variabel terikat, apabila nilai signifkansi p ≥ 0,01 berarti tidak ada korelasi antara variabel bebas dan variabel terikat. Uji hipotesis dari penelitian dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6 Uji Hipotesis

| **Correlations** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | AI\_X | SS\_Y |
| AI\_X | Pearson Correlation | 1 | .734\*\* |
| Sig. (2-tailed) |  | .000 |
| N | 60 | 60 |
| SS\_Y | Pearson Correlation | .734\*\* | 1 |
| Sig. (2-tailed) | .000 |  |
| N | 60 | 60 |
|  | | | |

Dari hasil analisis product moment (*pearson correlation*) diperoleh koefisien korelasi (rxy) = 0,734 (p ≤ 0,01) berarti terdapat korelasi yang positif antara *Adversity Intelligence* dengan *Sensation Seeking* pada Mahasiswa Pecinta Alam. Selanjutnya, dari hasil analisis data diperoleh nilai koefisien determinasi (R2) antara *Adversity Intelligence* dengan *Sensation Seeking* sebesar 0,539 yang menunjukkan bahwa variabel *Adversity Intelligence* memiliki kontribusi sebesar 53,9% terhadap *Sensation Seeking* dan sisanya 46,1% dipengaruhi oeh faktor lain yang tidak diteliti oleh penelitian.

Berdasarkan hasil pengujian terhadap hipotesis penelitian, diperoleh koefisien korelasi (rxy) sebesar 0,734 (p ≤ 0,01), yang berarti ada hubungan positif yang signifikan antara *Adversity Intelligence* dengan *Sensation Seeking,* sehingga hipotesis yang diajukan teruji. Melalui penelitian ini, diperoleh koefisien determinasi (R2) sebesar 0,539. Angka tersebut mengandung pengertian bahwa dalam penelitian ini, *Adversity Intelligence* memberikan sumbangan efektif sebesar 53,9% terhadap *Sensation Seeking.* Kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat konsistensi variabel *Sensation Seeking* sebesar 53,9% dapat diprediksi oleh variabel *Adversity Intelligence,* sedangkan sisanya sebesar 46,1 % ditentukan oleh faktor-faktor lain yang tidak diungkap dalam penelitian ini. Diterimanya hipotesis ini menunjukkan bahwa semakin tinggi *Adversity Intelligence* yang dimiliki mahasiswa pecinta alam, maka *Sensation Seeking* semakin tinggi. Sebaliknya, apabila tingkat *Adversity Intelligence* mahasiswa pecinta alam semakin rendah, maka *Sensation Seeking* semakin rendah.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara *Adversity Intelligence* dengan *Sensation Seeking* pada mahasiswa pencinta alam dengan koefisien korelasi (rxy) = 0,734 (p ≤ 0,01). Bahwa dengan dorongan individu berpikir dalam menghadapi suatu rintangan seperti mengkontrol diri atau ketahanan individu untuk memecahkan masalah sangat berhubungan dengan perilaku pencarian sensasi pada mahasiswa pecinta alam. Berarti apabila semakin tinggi *Adversity Intelligence* maka *Sensation Seeking* yang dimiliki oleh mahasiswa pecinta alam akan semakin tinggi, begitupun sebaliknya apabila semakin rendah *Adversity Intelligence* maka *Sensation Seeking* yang dimiliki oleh mahasiswa pecinta alam akan semakin rendah. Variabel *Adversity Intelligence* dengan *Sensation Seeking* memberikan sumbangan sebesar 53,9 %, sedangkan terdapat 46,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdurohman, N. (2015). Fenomena Pendaki Dadakan Korban Film. Dipetik Mei 28, 2020, dari https://www.merdeka.com/persitiwa/fenomena-banyaknya-pendaki-dadakan-korban-film.html.

Admin, M. (2017, Januari 26). Kamu Mahasiswa Pecinta Alam? Ini yang Harus Kamu Lakukan Supaya Aman Mendaki Gunung. Loop. Dipetik Juni 20, 2020, dari https://loop.co.id/articles/10-tips-aman-mendaki-gunung/full

Aprilianto, B. M. (2018, April 8). 5 Aksi Nekat Naik Gunung, Ada Yang Meningggal Jatuh ke Kawah. Brilio.net. Diakses dari. Dipetik Mei 28, 2020, dari https://www.brilio.net/duh/5-aksi-nekat-orang-naik-gunung-ada-yang-meninggal-jatuh-ke-kawah-180407y.html.

Aryono, S. A., Machmuroch, & Karyanta, N. A. (2017). Hubungan antara *Adversity Quotient* dan Kematangan Emosi dengan Toleransi Emosi terhadap Strees pada Mahasiswa Pecinta Alam Universitas Sebelas Maret. Aryono, et al. Hubungan Adversity Quotient . *9*, 2.

Bournik, S. J., & Tanja, K. (2008). *Sensation Seeking In Slovenian Femae and Male Mountain Climbers*. *3*, 38.

Erone. (2010). Materi Pengetahuan Pecinta Alam. Dokumen untuk Pengetahuan Pecinta Alam Pasundan.

Ersche, K. D., Turton, A. J., Prdhan, S., & Bullmore. (2010). *Drug Addiciton Endophenotypes Impulsive Versus Sensation Seeking Personality Traits*. *86*, 770 – 773.

Fitriyanto, R. B. (2018). *Sensation Seeking* pada Perempuan Pendaki Gunung. Dalam Skripsi.

Freixanet , G. M. (1991). *Personality Profile Of Subjects Engaged In High Physical Risk Sports. Person. Individ. Diff.12 (10)*, 1087 – 1093.

Gani, I., & Amalia, S. (2015). Alat analisis data: Aplikasi statistik untuk penelitian bidang ekonomi dan sosial. .

Gatzke-kopp, M. K., Raine, A., Loeber, R., & Stoutha. (2002). *Serious Delinquent Behavior, Sensation Seeking and Elektrodermal Arousal*. *30 (5)*, 477-486.

Hadi, S. (2015). *Metodologi Riset.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Hansen , E. B., & Breivik, G. (2001). *Sensation Seeking As a Predictor of Positive and Negative Risk Behavior Among Adolescents*. *30*, 627 – 640.

Jaya, T. P. (2019, September 30). Mahasiswa Meninggal Saat Diksar Pecinta Alam, Ini Pengakuan Panitia. . Diambil kembali dari https://regional.kompas.com/read/2019/09/30/21171801/mahasiswa-meninggal-saat-diksar-pecinta-alam-ini-pengakuan-panita

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2019). *Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan: Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 5.* Jakarta: Balai Pustaka.

Larsen , J. R., & Buss, D. (2005). *Personality Demans of Knowledge about Human Nature 2nd Edition.*

Mardianto, A., Koentjoro, & Purnamaningsih, H. E. (2000). Penggunaan Manajemen Konflik Ditinjau dari Status Keikutsertaan dalam Mengikuti Kegiatan Pecinta Alam di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Psikologi. *4(2)*, 111–119.

Mulyana. (2019, Desember 23). Terjebak dalam Goa Lele, 3 Mahasiswa Karawang Meninggal Dunia. Diambil kembali dari https://news.okezone.com/read/2019/12/23/525/2145086/terjebak-dalam-gua-lele-3-mahasiswa-karawang-meninggal-dunia.

Parfet, B., & Buskin, R. (2009). *Die Trying. New York : American Management Assocation.*

Prasetyawan , A. B., & Arianti, J. (2018). Hubungan antara *Adversity Inttelligence* dan Stress Akademik pada Anggota Organisasi Mahasiswa Pecinta Alam (Mapala) di Universitas Diponegoro Semarang. Jurnal Empati, . *7 (2)*, 236-244.

Ristiani, A. (2015, September 28). 4 Ancaman Mematikan Yang Sering Mengintai Para Pendaki. Phinemo. Dipetik Juni 20, 2020, dari https://phinemo.com/4-ancaman-mematikan-yang-sering-mengintai-para-pendaki/.

Sastha, H. B. (2007). *Mountain Climbing For Every Body*: Panduan Mendaki Gunung. Jakarta : Hikmah.

Stoltz, P. G. (2004). *Adversity Quotient Mengubah Hambatan Menjadi Peluang.* Jakarta: Grasindo.

Verma, S., Anggarwal, A., & Bansal, H. (2017). T*he Reelationship Between Emotional Intelligence (EQ) and Adveristy Quotient (AQ). Jurnal of Business anda Management.* *19 (1)*, 49 – 53.

Widyaningrum, J., & Rachmawat, M. A. (2017). *Adversity Intelligence* dan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Psikologi Proyeksi. *2 (2)*, 47 – 55.

Zuckerman, M. (2007). S*ensation Seeking and Risky Behavior. Washington, DC : American Psychological Association*.