

**GAMBARAN STRES PADA *PROFESSIONAL PLAYER (PROPLAYER)*
*GAME ONLINE***

SKRIPSI



OLEH:

Kezia Faith Gunawan Abadi

NRP 7103019132

**Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
2023**

**GAMBARAN STRES PADA *PROFESSIONAL PLAYER (PROPLAYER)*
*GAME ONLINE***

SKRIPSI

Diajukan kepada
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Psikologi



OLEH:

Kezia Faith Gunawan Abadi

NRP 7103019132

**Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
2023**

SURAT PERNYATAAN

Bersama ini saya :

Nama : Kezia Faith Gunawan Abadi

NRP : 7103019132

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul :

**GAMBARAN STRES PADA *PROFESSIONAL PLAYER (PROPLAYER)*
*GAME ONLINE***

Benar-benar merupakan karya sendiri. Apabila di kemudian hari ditemukan sebuah bukti bahwa skripsi tersebut merupakan hasil plagiat/manipulasi data, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan/atau pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh, serta menyampaikan permohonan maaf kepada pihak-pihak yang terkait.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran.

Surabaya, 15 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,



Kezia Faith Gunawan Abadi

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya:

Nama : Kezia Faith Gunawan Abadi

NRP : 7103019132

Menyetujui skripsi/hasil karya ilmiah saya yang berjudul:

**GAMBARAN STRES PADA *PROFESSIONAL PLAYER (PROPLAYER)*
*GAME ONLINE***

Untuk dipublikasikan/ditampilkan di internet maupun media lain (*Digital Library*
Perpustakaan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan
akademik sebatas sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan
sebenarnya.

Surabaya, 15 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,



Kezia Faith Gunawan Abadi

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**GAMBARAN STRES PADA *PROFESSIONAL PLAYER (PROPLAYER)*
*GAME ONLINE***

Oleh:

Kezia Faith Gunawan Abadi

NRP 7103019132

Telah dibaca, disetujui, dan diterima untuk diajukan ke tim penguji skripsi

Pembimbing Utama : Jaka Santosa S., M. Psi., Psikolog



NIDN : 0721087302

Email : jsantosa2004@gmail.com

Surabaya, 15 Mei 2023



Kezia Faith Gunawan Abadi

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Gambaran Stres pada *Professional Player (Proplayer) Game Online*” oleh Kezia Faith Gunawan Abadi (7103019132) telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Pada tanggal 15 Mei 2023



Dewan Penguji :

1. Ketua: Happy Cahaya Mulya, M. Psi., Psikolog

2. Sekretaris: Eli Prasetyo, M. Psi., Psikolog

3. Anggota: Sylvia K Ngonde, M. Si.

4. Anggota: Jaka Santosa S., M. Psi., Psikolog

NIDN: 0721087302

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penelitian ini dipersembahkan untuk

Tuhan Yesus Kristus, yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, dan kesempatan untuk boleh mengikuti proses skripsi ini dari awal hingga akhir, sehingga saya bisa menyelesaikan penelitian ini

Orang tua, Keluarga, para Dosen Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, Informan Penelitian, dan Sahabat-sahabat yang selalu mendukung

HALAMAN MOTTO

“Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang”
-Amsal 23:18-

UNGKAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas setiap pertolongan yang Tuhan sediakan. Proses penyusunan skripsi ini tentu saja tidak lepas dari dukungan dan bantuan banyak pihak. Pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Tuhan Yesus Kristus**, untuk segala penyertaan-Nya.
2. **Informan Y dan Informan D**. Terima kasih atas kesempatan dan kesediaannya menjadi informan dan memberikan informasi selama proses penelitian.
3. **Bapak Jaka Santosa, M. Psi., Psikolog** selaku dosen pembimbing. Terima kasih telah mengarahkan dan mendampingi selama proses penyusunan skripsi dari awal hingga akhir dengan penuh kesabaran.
4. **Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya**. Terima kasih atas segala ilmu dan nasehatnya yang telah memperkaya pengetahuan dan pengalaman peneliti selama berkuliah.
5. **Papa Kaleb, Mama Henny, Joel, dan keluarga besar**. Terima kasih telah memberi dukungan tanpa henti dan telah bekerja keras untuk menemani peneliti sampai detik ini.
6. **Sahabat Seperjuangan** (Cipi, Grace, Carla, Niluh, Renaldy, Febrin, Jeremy). Terima kasih atas kesempatannya mengenal dan berjuang bersama kalian.
7. **Sandra Oktavia**. Terima kasih telah memberikan dukungan dan bantuan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini, serta selalu setia menemani peneliti hingga saat ini.
8. **Nehemia Santoso Putra** yang merupakan salah satu alasan peneliti untuk segera menyelesaikan skripsinya. Terima kasih untuk semua waktu dan tenaganya untuk menemani peneliti menyelesaikan skripsi. Terima kasih atas kesabarannya yang sangat luas.

DAFTAR ISI

Halaman Cover	i
Surat Pernyataan	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	iii
Halaman Persetujuan	iv
Halaman Pengesahan	v
Halaman Persembahan	vi
Halaman Motto	vii
Ungkapan Terimakasih	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Bagan.....	xiii
Daftar Lampiran	xiv
Abstraksi	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Fokus Penelitian	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Literatur Seputar Proplayer Game Online.....	10
2.2 Kajian Literatur Seputar Stres.....	12
2.3 Gambaran Stres pada Proplayer Game Online	16
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Pendekatan dalam Penelitian	18
3.2 Informan Penelitian	19
3.2.1 Karakteristik Informan Penelitian	19
3.2.2 Cara Memperoleh Informan Penelitian.....	19

3.3 Metode Pengumpulan Data.....	20
3.4 Teknik Analisis Data	21
3.5 Validitas Penelitian.....	22
3.6 Etika Penelitian	23
Bab IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN.....	25
4.1 Persiapan Penelitian	25
4.1.1 Persiapan Penelitian.....	25
4.1.2 Perizinan Penelitian	26
4.1.2.1 Perizinan Penelitian Informan Y.....	26
4.1.2.2 Perizinan Penelitian Informan D.....	26
4.2 Proses Pengambilan Data	27
4.2.1 Setting dan Timing Lapangan Penelitian.....	27
4.2.2 Kronologi Kegiatan Penelitian	27
4.2.2.1 Pelaksanaan Pengambilan Data Informan Y	27
4.2.2.2 Pelaksanaan Pengambilan Data Informan D	28
4.3 Hasil Penelitian	29
4.3.1 Pengolahan Data Informan Y.....	29
4.3.1.1 Anamnesa Informan Y	29
4.3.1.2 Kategorisasi Informan Y	30
4.3.1.3 Deskripsi Tema Informan Y	31
4.3.1.4 Bagan Temuan Gambaran Stres pada Informan Y	37
4.3.1.5 Deskripsi Bagan Temuan Informan Y	38
4.3.2 Pengolahan Data Informan D.....	39
4.3.2.1 Anamnesa Informan D	39
4.3.2.2 Kategorisasi Informan D	39
4.3.2.3 Deskripsi Tema Informan D	42
4.3.2.4 Bagan Temuan Gambaran Stres pada Informan D	47
4.3.2.5 Deskripsi Bagan Temuan Informan D	48
4.3.3 Bagan Temuan Gambaran Stres Kedua Informan.....	50
4.4 Persamaan Hasil Penelitian.....	52
4.4.1 Persamaan Kedua Informan Penelitian.....	52

4.5 Validitas Penelitian.....	55
BAB V PENUTUP	57
5.1 Pembahasan Hasil Penelitian	57
5.2 Refleksi Penelitian.....	59
5.3 Simpulan	60
5.4 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jadwal Wawancara Informan Y	27
Tabel 4.2 Jadwal Wawancara Informan D	28
Tabel 4.3 Kategorisasi Informan Y	30
Tabel 4.4 Kategorisasi Informan D	39
Tabel 4.5 Kategorisasi Persamaan Kedua Informan.....	52
Tabel 4.6 Kategorisasi Perbedaan Kedua Informan	53

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Gambaran Stres pada Informan Y	37
Bagan 4.2 Gambaran Stres pada Informan D.....	47
Bagan 4.3 Gambaran Stres pada Kedua Informan	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Informed Consent</i> Informan Y	67
Lampiran 2. <i>Informed Consent</i> Informan D	68
Lampiran 3. Surat Keabsahan Informan Y	69
Lampiran 4. Surat Keabsahan Informan D	70

Kezia Faith Gunawan Abadi (2023), “Gambaran Stres pada *Professional Player (Proplayer) Game Online*”. Skripsi sarjana strata 1. Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

Abstrak

Perkembangan teknologi cukup berdampak bagi kehidupan manusia. Hal ini dibuktikan dengan kita dapat melakukan berbagai aktivitas menggunakan teknologi, seperti bermain *game online*. *Game online* merupakan suatu permainan yang memanfaatkan jaringan internet. Adanya berbagai jenis *game online* membuat munculnya cabang olahraga baru yang dikenal dengan *Esport* dan pemain *esport* disebut sebagai *professional player (proplayer)*. Sebagai *proplayer* tentu memiliki banyak tuntutan yang dapat menyebabkan stres. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran stres pada *professional player (proplayer) game online*. Terdapat 2 indikator stres, yaitu indikator biologis dan indikator psikologis. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologi dan menggunakan teknik analisis tematik deduktif. Informan berjumlah dua orang yang merupakan seorang *professional player game online*. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua informan memiliki kesamaan dan perbedaan pada indikator, dampak, serta cara mengatasi stres. Indikator yang terpenuhi adalah indikator biologis dan indikator psikologis. Indikator biologis yang terpenuhi yaitu sakit kepala, deg-degan, pola tidur dan pola makan yang tidak teratur. Indikator psikologis yang terpenuhi yaitu perasaan cemas, sedih, *overthinking*, pesimis, menjadi lebih emosional, tidak fokus, *mood* tidak stabil, serta kehilangan minat untuk melakukan hal lainnya. Terdapat juga dampak stres pada kedua informan serta cara mengatasi stres yang beragam.

Kata kunci: Stres, *Professional Player, Game Online*

Kezia Faith Gunawan Abadi (2023), "*Description of Stress in Professional Player (Proplayer) Online Games*". Undergraduate thesis bachelor's degree 1. Faculty of Psychology Widya Mandala Catholic University Surabaya

Abstract

Technological developments have had an impact on human life. This is proven by the fact that we can carry out various activities using technology, such as playing online games. Online game is a game that utilizes the internet network. The existence of various types of online games has led to the emergence of a new sport known as Esport and esport players are referred to as professional players (proplayer). As a proplayer, of course, you have many demands that can cause stress. The purpose of this study was to describe stress on professional players (proplayer) online games. There are 2 indicators of stress, namely biological indicators and psychological indicators. This study uses phenomenological qualitative methods and uses deductive thematic analysis techniques. There are two informants who are professional online game players. Retrieval of data in this study using semi-structured interviews. The results showed that the two informants had similarities and differences in indicators, impacts, and ways to deal with stress. The indicators that are met are biological indicators and psychological indicators. Biological indicators that are met are headaches, nervousness, sleep patterns and irregular eating patterns. The psychological indicators that were met were feelings of anxiety, sadness, overthinking, pessimism, becoming more emotional, unfocused, unstable mood, and losing interest in doing other things. There is also the impact of stress on both informants and various ways of dealing with stress.

Keywords: *Stress, Professional Player, Online Games*