

ABSTRAK

GAMBARAN KEPUASAN HIDUP PADA ATLET *E-SPORT*

Angel Utami Femina Sari Budiman
Program Studi Psikologi

E-sport (Electronic Sport) merupakan olahraga yang mulai digemari oleh kebanyakan orang di seluruh dunia bahkan memberikan harapan masa depan. Namun, demikian dengan rutinitas latihan, minimnya interaksi dengan dunia luar, serta tuntutan untuk menunjukkan performa terbaik dapat mempengaruhi kepuasan hidup para atlet *E-Sport*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kepuasan hidup pada atlet *E-Sport*. Metoda penelitian yang digunakan adalah kuantitatif jenis deskriptif, teknik pengambilan sampel *non probability sampling* dengan *Incidental Sampling*. Subjek penelitian ini adalah 100 atlet *E-Sport*. Alat ukur kepuasan hidup berdasarkan teori Diener, dengan 26 aitem valid dan koefisien reliabilitas 0,933. Hasil penelitian menunjukkan lebih banyak atlet yang memiliki tingkat kepuasan hidup tinggi 57%. Dimensi kepuasan terhadap kehidupan dimasa depan paling banyak pada kepuasan hidup tinggi (80,6%), dan kepuasan hidup dimasa lalu paling banyak pada kepuasan hidup rendah (60%). Atlet *E-Sport* dewasa awal berjenis kelamin laki-laki (58,1%), pendapatan 5.000.000 – 7.000.000 dan > 10.000.000 (65%), durasi berlatih 16-24 jam (76,5%) dan ikut turnamen > 10 kali (61 %) lebih banyak memiliki kepuasan hidup tinggi. Atlet *E-Sport* dewasa awal dengan pendapatan 3.000.000 – 5.000.000 (55,3%), durasi berlatih 10-15 jam (54,2%) dan ikut turnamen < 8 kali (100%), lebih banyak memiliki kepuasan hidup rendah

Kata Kunci : *E-Sport*, Atlet, Kepuasan Hidup.

