

**ANALISIS STRESS KERJA DAN KELELAHAN EMOSIONAL  
TERHADAP KINERJA PEMAIN E-SPORT  
DI YOGYAKARTA DAN SEKITARNYA**

**SKRIPSI**



**DISUSUN OLEH**

**Nama : ENRICO JAYA MAKHASI**

**Nim : 11180514**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN FAKULTAS BISNIS UNIVERSITAS  
KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA  
TAHUN 2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bisnis Program Studi Manajemen

Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelar

Sarjana Manajemen

Disusun Oleh :

ENRICO JAYA MAKHASI

11180514

**FAKULTAS BISNIS PROGRAM STUDI MANAJEMEN**

**UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**SKRIPSI/TESIS/DISERTASILUNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Enrico Jaya Makhasi  
NIM : 11180514  
Program studi : Manajemen  
Fakultas : Bisnis  
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“ANALISIS STRESS KERJA DAN KELELAHAN EMOSIONAL TERHADAP KINERJA PEMAIN E-SPORT DI YOGYAKARTA DAN SEKITARNYA”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada Tanggal : 3 Juli 2023

Yang menyatakan



(Enrico Jaya Makhasi)

NIM 11180514

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul:

### ANALISIS STRESS KERJA DAN KELELAHAN EMOSIONAL TERHADAP KINERJA PEMAIN E-SPORT DI YOGYAKARTA DAN SEKITARNYA

telah diajukan dan dipertahankan oleh:

**ENRICO JAYA MAKHASI**

**11180514**

Dalam Ujian Skripsi Program Studi Manajemen

Fakultas Bisnis

Universitas Kristen Duta Wacana

dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana  
Manajemen pada tanggal 22 Juni 2023

**Nama Dosen**

**Tanda Tangan**

1. Dra. Agustini Dyah Respati, MBA  
(Ketua Tim)

: 

2. Dra. Ambar Kusuma Astuti, M.Si  
(Dosen Penguji)

: 

3. Dr. Heru Kristanto, MT  
(Dosen Pembimbing)

: 

Yogyakarta, 27 Juni 2023

**Disahkan Oleh:**

Dekan Fakultas Bisnis

Ketua Program Studi


Dr. Perminas Pangeran, Msi



Drs. Sisnuhadi, MBA, Ph.D

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul: **ANALISIS STRESS KERJA DAN KELELAHAN EMOSIONAL TERHADAP KINERJA PEMAIN E-SPORT DI YOGYAKARTA**

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada Program Studi Manajemen Fakultas Bisnis Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 5 Juni 2023

  
Erico Jaya Makhani

11180514

DUTA WACANA

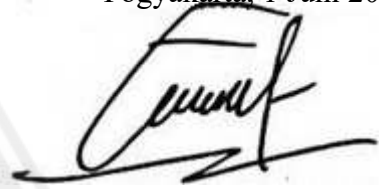
## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah senantiasa memberikan anugrah dan berkat-Nya yang tidak terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul **“Analisis Stress Kerja Dan Kelelahan Emosional Terhadap Kinerja Pemain E-Sport Di Yogyakarta dan Sekitarnya”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Manajemen dari Program Studi Manajemen, Fakultas Bisnis Universitas Kristen Duta Wacana. Dalam penulisan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Dr. Perminas Pangeran, M.Si.,CSA.,CRP selaku Dekan Fakultas Bisnis, Universitas Kristen Duta Wacana.
2. Ibu/Bapak Dr. Drs. Heru Kristanto., MT, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan banyak waktunya dan bersabar memberikan bimbingan dan saran-saran dalam penulisan skripsi ini, sehingga bisa selesai tepat waktu.
3. Seluruh Dosen dan Staf Administrasi Fakultas Bisnis, Universitas Kristen Duta Wacana yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung selama proses perkuliahan dan penulisan tugas akhir skripsi.
4. Kedua orang tua saya, kakak saya dan adik saya yang telah senantiasa selalu memberikan semangat dan dukungan kepada saya dalam menyelesaikan tugas akhir saya.

5. Teman – teman angkatan Angkatan saya Fakultas Bisnis Program Studi Manajemen Sumberdaya Manusia yang terkasahi
6. Sahabat setia saya dan teman-teman seperjuangan skripsi saya selama kuliah, terimakasih sudah setia menemani, berbagi, dan selalu mendengarkan masalah dan mendukung saya selama ini.

Yogyakarta, 1 Juni 2023



Enrico Jaya Makhasi (11180514)



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SAMPUL DALAM .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.5. Batasan Penelitian .....	6
1.6. Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Sejarah eSport .....	8
2.2. Stress Kerja .....	10



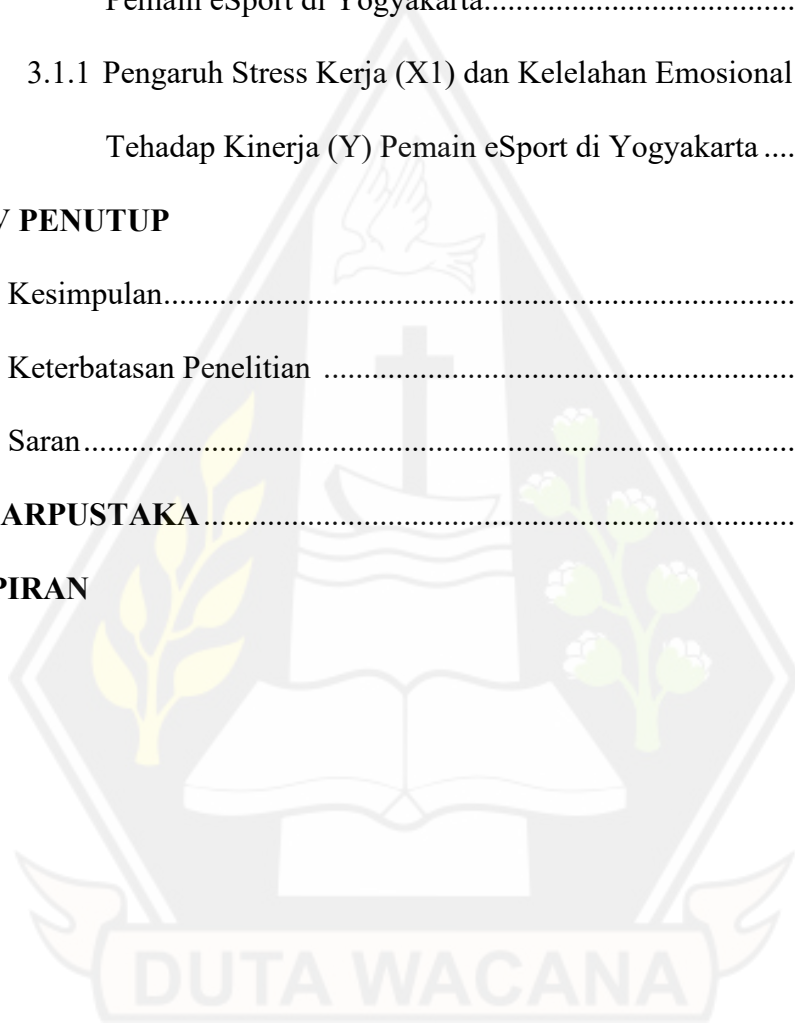
1. Jenis Stress Kerja .....	11
2. Sumber Stress.....	11
3. Faktor yang Mempengaruhi Stress .....	13
4. Indaktor Stress .....	15
2.2. Kelelahan Emosi .....	16
1. Idikator Kelelahan Emosional.....	17
2. Faktor yang Mempengaruhi Kelelahan Emosional .....	18
2.4. Kinerja .....	18
1. Fungsi Manajemen Kinerja .....	19
2. Perencanaan Kinerja .....	19
3. Indikator Kinerja .....	21
2.5. Penelitian Terdahulu .....	22
2.6. Hipotesis .....	24
2.7. Hubungan antar Variabel Penelitian .....	24
2.8. Kerangka Konseptual Penelitian .....	26

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1. Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.1.1. Populasi .....	27
3.1.2. Sampel .....	27
3.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data .....	28
3.2.1. Jenis Data.....	28
3.2.2. Metode Pengumpulan Data.....	28
3.3. Variabel Penelitian .....	29

3.3.1. Variabel Bebas ( <i>Independent Variable</i> ).....	29
3.3.2. Variabel Terikat ( <i>Dependent Variable</i> ).....	29
3.4. Definisi Operasional.....	30
3.5. Pengukuran Variabel.....	31
3.5.1. Definisi Analisis Kualitatif.....	31
3.5.2. Analisis Kuantitatif.....	31
3.6. Metode Analisis Data.....	32
3.6.1. Uji Validitas.....	32
3.6.2. Uji Reabilitas.....	33
3.6.3. Analisis Regresi Linear Berganda.....	34
3.6.4. Koefisien Determinasi ( $R^2$ ).....	34
3.6.5. Uji Simultan (Uji-F).....	35
3.6.6. Uji Signifikansi Pengaruh Parsial (Uji-t).....	36
 <b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1. Deskripsi Objek Penelitian.....	37
4.2. Analisis Deskriptif.....	37
4.3. Analisis Validitas dan Reliabilitas.....	40
4.2.1. Uji Validitas.....	41
4.2.2. Uji Reabilitas.....	43
4.4. Analisis Regresi Linear Berganda.....	44
4.3.1. Analisis Koefisien Determinasi ( $R^2$ ).....	45
4.3.2. Analisis Uji Simultan (F).....	46
4.3.3. Analisis Uji Parsial (t-test).....	47

4.5. Pembahasan Hasil .....	48
4.4.1. Pengaruh Stress Kerja (X1) Terhadap Kinerja (Y) Pemain eSport di Yogyakarta .....	48
4.4.2. Pengaruh Kelelahan Emosional (X2) Terhadap Kinerja (Y) Pemain eSport di Yogyakarta.....	52
3.1.1 Pengaruh Stress Kerja (X1) dan Kelelahan Emosional (X3) Tehadap Kinerja (Y) Pemain eSport di Yogyakarta .....	54
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1. Kesimpulan.....	55
5.2. Keterbatasan Penelitian .....	55
5.3. Saran.....	55
<b>DAFTARPUSTAKA</b> .....	57
<b>LAMPIRAN</b>	



**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.2 Kerangka Konseptual Penelitian .....26



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	22
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	30
Tabel 4.1 Jenis Kelamin.....	37
Tabel 4.2 Usia .....	38
Tabel 4.3 Pendidikan.....	38
Table 4.4 Bermain eSport .....	39
Tabel 4.5 Pekerjaan.....	39
Tabel 4.12 Pendapatan .....	40
Tabel 4.13 Uji Validitas .....	41
Tabel 4.14 Uji Reliabilitas .....	43
Table 4.15 Uji Reliabilitas Stress Kerja.....	43
Table 4.16 Uji Reliabilitas Kelelahan Emosional.....	43
Table 4.17 Uji Reliabilitas Kinerja .....	44
Tabel 4.18 Regresi Linier Berganda .....	44
Tabel 4.19 Koefisien Determinasi.....	45
Tabel 4.20 Uji F .....	46
Tabel 4.21 Uji t-test.....	47
Table 4.22 Hasil Penelitian .....	50

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian .....	61
Lampiran 2 Tabel r .....	66
Lampiran 3 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	67
Lampiran 4 Data Excel Kuesioner .....	69
Lampiran 5 Profil Responden .....	85
Lampiran 6 Analisis Linear Berganda .....	87



# ANALISIS STRESS KERJA DAN KELELAHAN EMOSIONAL TERHADAP KINERJA PEMAIN E-SPORT DI YOGYAKARTA DAN SEKITARNYA

Oleh:

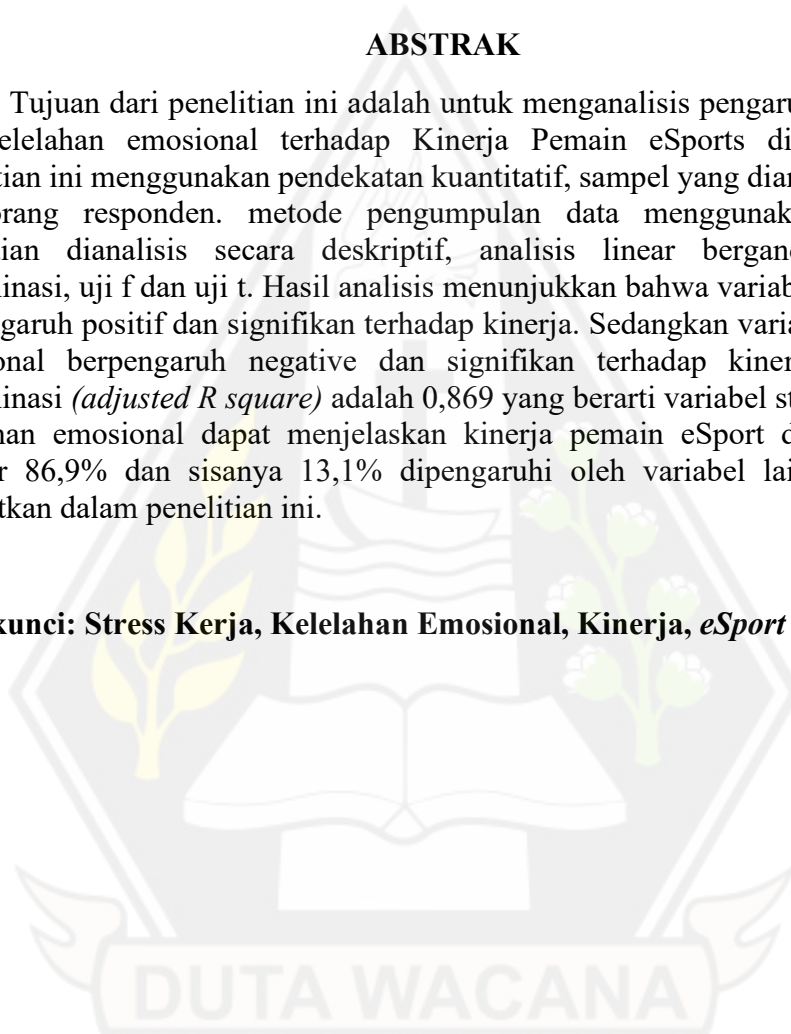
Enrico Jaya Makhasi

Nim: 11180514

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh stress kerja dan kelelahan emosional terhadap Kinerja Pemain eSports di Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sampel yang diambil sebanyak 100 orang responden. metode pengumpulan data menggunakan kuesioner kemudian dianalisis secara deskriptif, analisis linear berganda, koefisien determinasi, uji f dan uji t. Hasil analisis menunjukkan bahwa variable stress kerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja. Sedangkan variable kelelahan emosional berpengaruh negative dan signifikan terhadap kinerja. Koefisien determinasi (*adjusted R square*) adalah 0,869 yang berarti variabel stress kerja dan kelelahan emosional dapat menjelaskan kinerja pemain eSport di Yogyakarta sebesar 86,9% dan sisanya 13,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak disebutkan dalam penelitian ini.

**Kata kunci:** Stress Kerja, Kelelahan Emosional, Kinerja, *eSport*



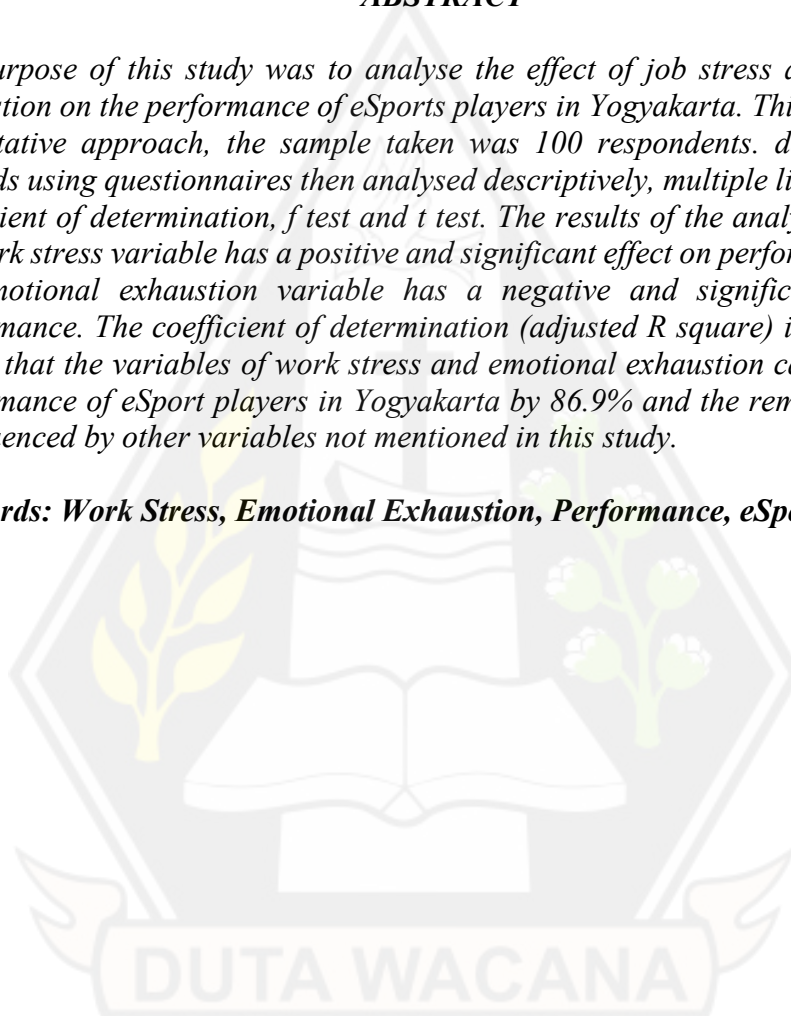
***ANALYSIS OF WORKING STRESS AND EMOTIONAL EXHAUSTION TO  
PERFORMANCE OF E-SPORT PLAYERS IN YOGYAKARTA AND  
SURROUNDING AREAS***

By:  
Enrico Jaya Makhasi  
Nim: 11180514

***ABSTRACT***

*The purpose of this study was to analyse the effect of job stress and emotional exhaustion on the performance of eSports players in Yogyakarta. This study used a quantitative approach, the sample taken was 100 respondents. data collection methods using questionnaires then analysed descriptively, multiple linear analysis, coefficient of determination, f test and t test. The results of the analysis show that the work stress variable has a positive and significant effect on performance. While the emotional exhaustion variable has a negative and significant effect on performance. The coefficient of determination (adjusted R square) is 0.869 which means that the variables of work stress and emotional exhaustion can explain the performance of eSport players in Yogyakarta by 86.9% and the remaining 13.1% is influenced by other variables not mentioned in this study.*

***Keywords: Work Stress, Emotional Exhaustion, Performance, eSport***





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1.Latar Belakang**

Akhir-akhir ini, olahraga elektronik tampaknya kembali populer di kalangan remaja. Berolahraga elektronik adalah singkatan dari kata "eSport". eSport adalah jenis olahraga di mana orang berkompetisi melalui permainan online. eSports sebelumnya tidak dikenal dan diminati sama sekali. Namun, fenomena esports saat ini terus berkembang dan mulai menarik perhatian banyak orang, termasuk gamer, media, dan perusahaan besar yang sebelumnya tidak terlibat dalam esports (Kurniawan, 2019).

Di Indonesia, esports telah berkembang dengan sangat cepat dalam beberapa waktu terakhir. Semenjak 2018, banyak tim esports Tanah Air yang sukses berbicara di turnamen internasional. Tidak dapat dipungkiri bahwa esports telah menjadi sektor yang sangat dihormati di Indonesia. Pemerintah telah mengakui industri esports dan telah menyelenggarakan turnamen seperti Piala Presiden Esports dan, saat ini, Piala Menpora Esports, yang menunjukkan pertumbuhan yang sangat pesat di Indonesia. Dengan munculnya eSports di Indonesia, para pemain di tanah air memiliki kesempatan untuk menunjukkan kemampuan mereka di tingkat nasional dan internasional dengan mengikuti berbagai turnamen internasional (Afriyuandi et al., 2021).

Diharapkan dalam waktu dekat, esports akan menjadi sektor yang dapat memenuhi tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs). Menurut Rahadian dan Ma'mun (2018), esport adalah jenis olahraga yang sangat dihargai yang dapat

membawa kehormatan, harga diri, dan kehormatan bangsa ke seluruh dunia. Banyak atlet eSport Indonesia yang sukses juga, terutama di game eSport mobile seperti PUBG Mobile, Mobile Legend, dan Free Fire. Menurut Saputra (2015), olahraga elektronik bahkan dapat dimasukkan dalam pekerjaan saat ini. Pemain e-sport profesional bermain untuk kompetisi, bukan untuk bersenang-senang atau relaksasi, dan menganggap game sebagai pekerjaan mereka (Ma et al., 2021).

Selain itu, pemain profesional berlatih di bawah bimbingan pelatih yang sama seperti atlet olahraga (Jenny et al., 2017). Para pemain profesional harus terus berlatih dan meningkatkan atau mempertahankan keterampilan mereka untuk mencapai dan mempertahankan tingkat kinerja terbaik mereka (Nagorsky & Wiemeyer, 2020). Kinerja adalah hasil dari individu atau sekelompok individu dalam suatu organisasi yang bekerja sama dengan otoritas dan tanggung jawab mereka sendiri untuk mencapai tujuan organisasi dengan cara yang ilegal, taat hukum, dan moral dan eti (Rivai, 2018:17).

Meskipun pengelolaan sumber daya manusia yang efektif dan kompetitif merupakan komponen penting yang seringkali menentukan keberhasilan bisnis, sumber daya manusia dalam organisasi memiliki batasan dalam memenuhi fungsinya. Ada masalah dengan pemahaman tentang tugas dan tanggung jawab yang dimiliki setiap anggota organisasi. Akibatnya, organisasi harus berusaha meningkatkan kinerja karyawannya untuk mencapai tujuan organisasi (Wirawan, 2014:6). Faktor individu (kemampuan dan keterampilan, latar belakang, dan demografi) dan psikologis (persepsi, sikap, kepribadian, motivasi, kepuasan kerja, kelelahan emosional, dan stres kerja) dapat

memengaruhi kinerja (Gibson *et al*, 2018:123).

Stres kerja adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kinerja, dan dapat digambarkan sebagai sumber stres atau stressor kerja yang menyebabkan reaksi fisiologis, psikologis, dan perilaku pada individu (Syamsu, 2018:92). Game adalah stresor, dan terlalu banyak darinya dapat berbahaya. Banyak pro-player percaya bahwa mereka harus bekerja keras untuk meningkatkan dan mencapai kinerja yang baik; namun, pendekatan ini tidak efektif dan dapat menyebabkan kinerja yang buruk dan masalah kesehatan (Himmelstein, 2019). Kinerja yang buruk dapat disebabkan oleh stres yang berlebihan yang disebabkan oleh bermain game dan kurangnya istirahat (Jasmine, 2021:1359). Stres kerja dapat berdampak baik atau buruk pada perusahaan. Stres di tempat kerja memengaruhi motivasi pribadi, mendorong untuk bekerja lebih keras, dan memberi inspirasi untuk menjadi lebih baik di masa depan dengan mengubah perspektif dan pekerjaan karyawan untuk mencapai hasil profesional yang lebih baik (Gumilar, 2022).

Selain stres yang ditimbulkan oleh beban kerja, kelelahan emosional juga memengaruhi kinerja. Karena dorongan emosional yang kuat, kelelahan emosional adalah respon individual terhadap stres yang tidak biasa dalam hubungan interpersonal. Ini menyebabkan perasaan seperti depresi, perasaan terbelenggu, putus asa, dan perasaan seakan-akan tidak ada orang yang membantunya (Zaglady, 1997:3). Stres yang disebabkan oleh penggunaan teknologi dapat menyebabkan kelelahan emosional, yang pada gilirannya mengurangi kinerja. Penanganan diperlukan untuk manajemen karyawan yang mengalami kelelahan emosional dan stress, yang pada akhirnya mempengaruhi

kehidupan mereka dan menyebabkan penurunan kinerja (Syahril et al., 2022:66).

Penelitian ini mengambil objek e-Sports karena eSport sangat diminati golongan anak muda disaat ini. Berdasarkan fenomena dan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk memperdalam mengenai kinerja pemain eSport berkaitan dengan stress kerja dan kelelahan emosional, dalam penelitian ini peneliti menggunakan pemain eSport sebagai objek penelitian. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Analisis Stres Kerja dan Kelelahan Emosional Terhadap Kinerja Pemain eSports di Kota Yogyakarta”

## **1.2.Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat disampaikan permasalahan sebagai berikut :

- 1.2.1. Apakah stress kerja berpengaruh terhadap Kinerja Pemain eSports di Yogyakarta dan Sekitarnya ?
- 1.2.2. Apakah kelelahan emosional berpengaruh terhadap Kinerja Pemain eSports di Yogyakarta dan Sekitarnya ?

## **1.3.Tujuan Penelitian**

- 1.3.1. Untuk menganalisis pengaruh stress kerja terhadap Kinerja Pemain eSports di Yogyakarta dan Sekitarnya
- 1.3.2. Untuk menganalisis pengaruh kelelahan emosional terhadap Kinerja Pemain eSports di Yogyakarta dan Sekitarnya

## **1.4. Manfaat Penelitian**

### **1.4.1. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai pengaruh stress kerja dan kelelahan emosional terhadap Kinerja Pemain eSports.

### **1.4.2. Bagi Perusahaan**

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan untuk mengelola tingkat stress para pemain E-Sportnya serta mengetahui kelelahan emosional sehingga dapat meningkatkan produktivitas dari para pemain E-Sportnya.

### **1.4.3. Akademisi**

Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai manajemen sumber daya manusia khususnya stress kerja dan kelelahan emosional serta menjadi masukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan disiplin ilmu manajemen khususnya manajemen sumber daya manusia.

## **1.5. Batasan Penelitian**

Adapun batasan dalam penelitian ini meliputi :

- 1.5.1. Penelitian ini akan saya lakukan terhadap masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya yang menjadi pemain eSport
- 1.5.2. Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Maret - Mei tahun 2023
- 1.5.3. Jumlah responden sebanyak 100 orang
- 1.5.4. Variable yang diteliti meliputi variabel bebas (stress kerja dan kelelahan emosional) dan variabel terikat (kinerja)

## **1.6.Sistematika Penulisan**

Untuk mengetahui isi penelitian ini, maka secara singkat akan disusun dalam 5 bab, yang terdiri dari:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pendahuluan yang akan menjelaskan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Landasan teori mengenai Stress Kerja, Kelelahan Emosional dan Kinerja. Keterkaitan antara variable, tinjauan penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, hipotesis serta uraian teoritis lainnya yang berhubungan dengan masalah penelitian.

### **BAB 3 METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang menjelaskan mengenai tingkat stress dan motivasi yang dialami pemain E-Sport, variabel yang digunakan, jenis data, sumber data, metode pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, serta metode analisis data yang digunakan.

### **BAB 4 HASIL PENELITIAN**

Berisi tentang gambaran umum stress kerja, kelelahan emosional dan kinerja pemain E-Sport dalam menjalani pekerjaannya. Pada bab ini akan dijabarkan keterkaitan dari stress kerja dan kelelahan emosional terhadap kinerja pemain E-Sport.

### **BAB 5 PENUTUP**

Penutup menjelaskan tentang kesimpulan, saran dan keterbatasan

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dibahas pada bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut mengenai Analisis Stress Kerja dan Kelelahan Emosional Terhadap Kinerja Pemain eSport di Yogyakarta dan sekitarnya

1. Variabel stress kerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja pemain eSport di Yogyakarta dan sekitarnya.
2. Variabel kelelahan emosional berpengaruh negative dan signifikan terhadap kinerja pemain eSport di Yogyakarta dan sekitarnya

#### **5.2. Keterbatasan Penelitian**

1. Dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan faktor–faktor stress kerja dan kelelahan emosional untuk mengukur kinerja, sedangkan masih banyak faktor lainnya yang dapat mempengaruhi kinerja pemain eSport di Yogyakarta dan sekitarnya.
2. Sampel dan populasi yang digunakan juga terbatas, yaitu hanya 100 sampel dan populasi yang diteliti hanya masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya.

#### **5.3. Saran**

1. Saran Bagi Penelitian Selanjutnya  
Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan lebih banyak variabel independen penelitian lain yang belum di teliti dalam penelitian

ini. Kemudian jumlah responden yang diteliti lebih banyak, ruang lingkup penelitian juga diharapkan lebih luas dari penelitian ini yang dilakukan hanya di Yogyakarta, sehingga penelitian selanjutnya bisa mendapatkan hasil yang lebih luas.





## DAFTAR PUSTAKA

- Acitra, M.W. (2016). *Psikologi Industri*. Jakarta: Akademi Permata
- Aifu, D.K., Ansir., Aliddin, L.O.A., Sujono., Zaiudin. (2022). Pengaruh Kualitas Kehidupan Kerja (Quality of Work Life), Kelelahan Emosional dan Kompetensi terhadap Kinerja Bidan pada Rumah Sakit Umum Daerah Kabupaten Muna. *Jurnal Manajemen, Bisnis dan Organisasi (JUMBO)*, Vol. 5, No. 3: 638-649. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/JUMBO>
- Afriyandi, A. R., Kurniawan Pratama, A., & Rahadian, A. (2021). *Motif Mahasiswa Dalam Menekuni Permainan E-Sport College Motivation in Pursuing of E-Sport Games*. <https://jurnal.unsur.ac.id/maenpo>
- Akbar, M.A.A. (2017). *Dampak Kecanduan Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Grounds) Terhadap Ketahanan Keluarga (Studi Kasus Di Desa Kabar Kecamatan Sakra Kabupaten Lombok Timur)*. Skripsi. Mataram: Universitas Islam Negeri Mataram
- Fahmi, I. (2013). *Pengantar Manajemen Keuangan*. Bandung: Alfabeta
- Firmansyah, A. (2020). *Pengaruh Stress Kerja dan Lingkungan Kerja terhadap Kinerja Karyawan (Studi Kasus pada Pegawai Kantor Sriwijaya Air Cengkareng Barat)*. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah.
- Ghozali, I. (2015). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Gibson, R., Ivancevich, L., Donnely, R. (2018). *Organistions Behaviour Structure Process*. USA: Irwin Inc
- Greenberg, J & Baron, A. (2017). *Behavior in Organization, Understanding and Managing the Human side of Work*. New Jersey: Prentice Hall inc
- Gumilar, D.G. (2022). Pengaruh Stres Kerja Dan Beban Kerja Terhadap Kinerja Karyawan PT. Phintraco Sekuritas. *Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen*, Vol. 11, No. 9
- Handoko, T.H. (2014). *Manusia Manajemen Personalia dan Sumber Daya*. Yogyakarta: Liberty.
- Hasibuan, M. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia, Edisi Revisi*. Jakarta: Bumiaksara.

- Himmelstein,D.(2019). An Exploration Of Mental Skills Among Competitive League of Legend Players. *Journal International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 9(2), 1–21. doi:10.4018/IJGCMS.2017040101
- Jasmine, N.M. (2021). Gambaran Psychological Well-Being pada Pro-player Tim E-Sport Indonesia. *Bulletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental*, Vol. 1, No. 2: 1357-1368. <http://e-journal.unair.ac.id/index.php/BRPKM>
- Jenny. S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olich, T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport.” *Quest*, 69(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Juntika, S. (2018). *Landasan Bimbingan Dan Konseling*. Bandung: PT Rosda Karya
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
- Kadir, H., Said, M., Hidayat, M. (2022). Pengaruh Kelelahan Emosional, Perubahan Lingkungan dan Konflik Internal terhadap Kinerja Karyawan Hotel Cantika Bukaka. *Jurnal Magister Manajemen Nobel Indonesia*, Vol. 3, No. 5 (787-801)
- Ma, J., Ollier-Malaterre, A., & Lu, C. qin. (2021). The impact of techno-stressors on work–life balance: The moderation of job self-efficacy and the mediation of emotional exhaustion. *Computers in Human Behavior*, 122. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106811>
- Luthans, F. (2018). *Organizational Behavior. 8th edition*. New York: The McGrawHill Co.,Inc
- Mangkunegara, A.P. (2016). *Manajemen Sumber Daya Perusahaan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Mangkuprawira, S. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia Strategik*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Maslach, C dan Jackson, S.E. (1981). The Measurement Of Experienced Burnout. *Journal of Occupational Behavior* 2, 99-113
- Moehariono. (2014). *Pengukuran Kinerja Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Raja Grafindo
- Nagorsky & Wiemeyer, 2020). The Structure of Performance and Training in Esports. *PLOS ONE*, 15(8), e0237584. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237584>

- Nazrina, S dan Marzuki, S. (2020). Pengaruh Stres Kerja, Kecerdasan Emosional, Burnout terhadap Kinerja Karyawan PT. Najatim Dockyard.
- Nujjiya, T.M. (2015). *Pengaruh Tekanan Waktu, Kelelahan Emosional, Kepemimpinan Transformasional, dan Faktor Demografis terhadap Work-Life Balance Pada Pekerja Teknologi Informasi*. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Oktasari, D., Nafsiah, S.N., Jaya, A.K. (2016). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Kelelahan Emosional Terhadap Kinerja Bagian Administrasi Keuangan. *Seminar Nasional GCA 2016*
- Rahadian, A., & Ma'mun, A. (2018). Kebijakan Olahraga Dalam Pemerintahan Lokal: Sebuah Penelitian dalam Merumuskan Rancangan Induk Pembangunan Olahraga Nasional. In *Proseding Seminar Pendidikan Jasmani*.
- Ratnasari, I & Jum'ati, N. (2021). Eksplorasi Hubungan Emotional Exhaustion dan Work Culture pada Teacher Performance. *IMKA: Implementasi Manajemen dan Kewirausahaan, Vol. 1, No. 1 (60-73)*
- Rivai, V. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia Untuk Perusahaan: Dari Teori Ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Press
- Robbins, S.P. (2017). *Perilaku Organisasi, Edisi 16*. Jakarta: Salemba Empat.
- Santika, P.B & Sudiba, G.A. (2017). Pengaruh Kelelahan Emosional terhadap Kepuasan Kerja dan Komitmen Organisasional. *E-Jurnal Manajemen Unud, Vol. 6. No. 2*. <https://media.neliti.com/media/publications/255170-pengaruh-kelelahan-emosional-terhadap-ke-1125c0c8.pdf>
- Saputra, W. (2015). Motif Pengguna Internet Bermain Game Online di Warnet Infinity Kota Samarinda. *Ejournal Ilmu Komunikasi, Vol. 3, No. 3: 402-413*
- Seeker, K.R & Wilson, J.B. (2016). *Menyusun Rencana Kinerja Karyawan. Penerjemah: Ramelan*. Jakarta: PPM
- Sinambela, L.P. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: alfabeta
- Surya, M. (2013). *Psikologi Guru Tentang Konsep dan Aplikasi Dari Guru, Untuk Guru*. Bandung: Alfabeta
- Syahril, M., Ilmi, Z., Effendi, A.S. (2022). Impact of Techno Stressor on Work-Life Balance and Employee Performance Public Sector in Indonesia: The Role of Mediating Emotional Exhaustion. *International Journal of Business*

and Management Invention (IJBMI), Vol. 11, No. 11: 66-72. DOI: 10.35629/8028-11116672

- Syamsu, A. 2018:92. Effect Of Work Stress and Motivation To Employees and Employee Perfomance PT PLN (Persero) Area Merauke. *eJournal Administrasi Bisnis*, Vol. 1, No.2: 117-131.
- Talahatu, I. (2018). Kelelahan Emosional terhadap Motivasi Kerja Pegawai pada PT PLN Persero Wilayah Maluku dan Maluku Utara. *Jurnal Manajemen, Ide, Inspirasi (MINDS)*, Vol. 5, No. 2: 173-189
- Wittmer, J.L dan Martin, J.E. (2015). Emotional Exhaustion Among Employees Without Social Or Client Contact: The Key Role Of Nonstandard Work Schedules. *J Bus Psychol*, 25, 607-623. doi:10.1007/s10869-009-9153-x
- Yuliaastini, N.W.D & Putra, M.S. (2015). Pengaruh Kelelahan Emosional Terhadap Kepuasan Kerja Guru SMK di Denpasar. *E-Jurnal Manajemen Unud*, Vol. 4, No. 4: 943-959
- Zaglady, A.L. (1997). Pengaruh Kelelahan Emosional Terhadap Kepuasan Kerja dan Kinerja Dalam Pencapaian Komitmen Organisasi”, diakses dari <http://jurnal.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/1Apr05124.pdf>

