

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim,

Assalamu 'alaikum. Wr. Wb, Puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena atas karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Profil Kepribadian Gamers Esports DotA 2 di kota Bandung.*”

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengikuti sidang sarjana di Fakultas Psikologi Universitas Islam Bandung. Dalam skripsi ini tersusun beberapa bab yang menjelaskan mengenai penelitian ini, yaitu :

- Bab I, menguraikan latar belakang masalah mengenai fenomena dari Profil Kepribadian *Gamers Esports DotA 2* di kota Bandung. Diuraikan pula identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, dan juga kegunaan penelitian ini.
- Bab II, menguraikan teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Traits* dari Costa & McCrae (2006) dengan konsep *Big Five Personality Traits* dari Strus, Cieciuch, & Rowiński (2014). Sebagai pendukung pembahasan penelitian ini, diuraikan pula kerangka pemikiran yang menggambarkan analisis peneliti mengenai penelitian ini.
- Bab III, menguraikan metode penelitian, diuraikan mengenai rancangan penelitian, variabel penelitian, alat ukur, subjek penelitian dan juga teknik analisis pengukuran yang dilakukan dalam penelitian.
- Bab IV, hasil dan pembahasan diuraikan hasil pengolahan data secara statistik dan pembahasan mengenai Profil Kepribadian *Gamers Esports DotA 2* di kota Bandung.

- Bab V, simpulan dan saran pada bab ini ditarik kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran yang diberikan oleh peneliti.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari segala keterbatasan yang dimiliki sehingga pembuatan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Penulis berharap semoga skripsi ini sebagai hasil karya yang bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamualaikum wr. Wb

Bandung, Januari 2020

Aryo Triutama