

## ABSTRAK

### **ARYO TRIUTAMA. 10050014088. Profil Kepribadian *Gamers Esports Dota 2* di kota Bandung**

Saat ini *game online* sudah menjadi salah satu cabang olahraga yang dikenal dengan *Esports*. Dalam kompetisi *Esports*, *Dota 2* menjadi *game* yang paling profit dari segi hadiah. Tahun 2018 menjadi tahun terbaik di *Esports Dota 2* Indonesia, namun perkembangan *Esports Dota 2* di Indonesia mengalami penurunan pada tahun 2019. Meskipun memiliki permasalahan namun *game Dota 2* masih menjadi populer di beberapa warnet di kota Bandung. Menurut Collins, Freeman, & Chamorro-Premuzic (2012) *personality traits* terkait dengan perilaku bermain *game online*. Seiring perkembangan ilmunya, *personality traits* dapat diukur melalui konsep *Big Five Personality Traits*, menurut Strus, Cieciuch, & Rowiński (2014) Dalam *big five personality traits* terdapat 5 dimensi, yaitu *Emotional Stability vs Neurotism*, *Extraversion*, *Agreeableness*, *Conscientiousness*, dan *openness / Intellect*. Dalam penelitian ini, metode yang dipakai adalah deskriptif dengan teknik sampling purposive terhadap 34 *gamers Esports* di kota Bandung. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui profil kepribadian *gamers Esports* di kota Bandung. Peneliti menggunakan alat ukur baku IPIP BFM-25 yang dibuat oleh Akhtar & Azwar, (2018). Hasil dari penelitian ini menunjukkan dimensi *Conscientiousness* (82,4%), *Agreeableness* (88,2%), dan *Intellect* (91,2%) menjadi dominan pada skor dengan kategori tinggi, dan *Emotional Stability* (64,7%) menjadi dimensi yang dominan pada kategori skor rendah.

**Kata Kunci :** *Traits, Big Five Personality Traits, Gamers Esports,*