

Peran *Grit* terhadap *Future Anxiety* pada Atlet *Esports*

Ivana Tjahjono¹, Rostiana²

^{1,2}Program Studi Psikologi, Universitas Tarumanagara, Jakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received July 8, 2024
Revised July 8, 2024
Accepted July 16, 2024

Kata Kunci:

Future Anxiety,
Grit,
Atlet Esports,
Esports

Keywords:

Future Anxiety,
Grit,
Atlet Esports,
Esports

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis gambaran kecemasan masa depan (*future anxiety*) berdasarkan aspek demografi yang meliputi jenis kelamin, usia, dan pendidikan terakhir. Variabel *future anxiety* diukur menggunakan skala dengan nilai titik tengah 3.5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *mean* empirik *future anxiety* sebesar 3.4824 dengan standar deviasi 1.9235, nilai minimum 0, dan nilai maksimum 6. Analisis reliabilitas menunjukkan bahwa variabel *grit* tidak digunakan dalam analisis ini karena dinilai tidak reliabel. Hasil ini menunjukkan bahwa partisipan secara umum tidak memiliki tingkat kecemasan masa depan yang tinggi. Analisis deskriptif berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa *mean future anxiety* perempuan (3.7309) dan laki-laki (3.2436), tidak menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara keduanya ($p > 0.05$). Analisis berdasarkan usia menunjukkan perbedaan signifikan dengan kelompok usia 29-34 tahun memiliki *mean future anxiety* tertinggi (4.2632) ($p < 0.05$). Berdasarkan pendidikan terakhir, partisipan dengan pendidikan D3 memiliki *mean future anxiety* tertinggi (3.9942) dan hasil t-test menunjukkan perbedaan signifikan ($p < 0.05$). Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa kecemasan masa depan dapat dipengaruhi oleh faktor demografi tertentu seperti usia dan pendidikan terakhir.

ABSTRACT

This study aimed to analyze the depiction of future anxiety based on demographic aspects including gender, age, and highest level of education attained. The variable future anxiety was measured using a scale with a midpoint value of 3.5. The research findings indicated an empirical mean future anxiety of 3.4824 with a standard deviation of 1.9235, a minimum score of 0, and a maximum score of 6. Reliability analysis showed that the grit variable was not used in the analysis due to found unreliability. Overall, participants did not exhibit high levels of future anxiety. Descriptive analysis based on gender revealed that mean future anxiety on females (3.7309) compared to males (3.2436), not showed significant difference between them ($p > 0.05$). Age-based analysis indicated significant differences, with the 29-34 age group exhibiting the highest mean future anxiety (4.2632) ($p < 0.05$). Based on highest education level, participants with a Diploma (D3) had the highest mean future anxiety (3.9942), and t-test results showed a significant difference ($p < 0.05$). These findings provide an overview that future anxiety can be influenced by specific demographic factors such as age and highest education level attained..

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Ivana Tjahjono
Program Studi Psikologi, Universitas Tarumanagara,
Jakarta, Indonesia
Email: ivanatjh14@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Di jaman yang serba digital dan dengan penuhnya inovasi yang lahir akibat dari pandemi, orang berlomba-lomba dalam mencari lapangan pekerjaan yang dapat membantu mereka keluar dari krisis ekonomi. Banyak dari pedagang-pedagang Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang mulanya memakai cara konvensional dengan berjualan secara *offline* yang pada akhirnya beberapa dari mereka mencari cara dengan berjualan di platform *online* seperti *Tiktok*, *Shopee*, dan beberapa *e-commerce* lainnya. Hasil survey yang dilakukan oleh Katadata *Insight Center* (KIC) menunjukkan bahwa terdapat penurunan pendapatan sebesar 70% pada pedagang UMKM yang beroperasi menggunakan toko *offline* saat masa pandemi *Covid-19*. Pelaku usaha pun pada akhirnya memilih untuk berpindah haluan dengan membuka toko *online* di *e-commerce* untuk menjangkau konsumen dengan luas hingga pasar ekspor [1].

Hal tersebut juga sangat berpengaruh dalam mencari pekerjaan, yang pada mulanya semua pekerjaan harus dilakukan secara tatap muka di kantor, sekarang mereka berinovasi dengan melalui *Zoom*, *Google Meet*, dan lainnya. Selain itu, pekerjaan juga menjadi lebih beragam, yang tadinya hanya pekerjaan-pekerjaan yang biasa kita temui, sekarang lapangan pekerjaan juga merambat ke ranah *online*. Hal yang sangat signifikan dapat dilihat adalah dengan munculnya lapangan pekerjaan di bidang *game*. *Game* dapat dikatakan sudah ada sejak dulu, tetapi di jaman sekarang, *game* dapat menjadi sebuah pekerjaan tetap yang mereka geluti setiap harinya, hingga menggantungkan masa depan mereka pada pekerjaan *gamers* atau bahkan sering disebut sebagai atlet *esports*. Menurut Block & Haack [2] pada gelombang pertama saat *Covid-19*, *streaming* dan *game* mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Beberapa kejadian dapat mempercepat pertumbuhan industri *video game*. Salah satunya dengan adanya pandemi *Covid-19* kemarin, yang memaksa orang-orang untuk tetap berada di rumah, sehingga aktivitas seperti bermain *video game* menjadi hiburan yang paling terdepan bagi sebagian orang. Begitu juga dengan *esports* yang muncul dan berkembang secara pesat terlebih saat acara tatap muka sempat dihentikan. *Esports* juga membuat bertambahnya pendapatan industri hingga mencapai \$175 miliar pada tahun 2020, meningkat 20% dibandingkan pada tahun 2019 [3].

Tidak dapat dipungkiri, pada akhirnya manusia akan menjadi semakin kreatif dalam mencari pendapatan dan membuat lapangan pekerjaan. Biasanya orang akan berpikir negatif jika sudah mendengar kata *game*. Tetapi, di jaman sekarang orang bahkan dapat bertahan hidup dan mencukupi kebutuhan keluarganya hanya dari bermain *game* kompetitif dan mengikuti pertandingan-pertandingan yang diadakan. Pada 2015, 300 dari 500 pemain *game* yang namanya didaftarkan di situs website *Esports Earnings* dapat membawa pulang kurang dari 692 juta dari kemenangan mereka di turnamen [4]. Padahal pada saat itu *game* dan pemainnya belum sebanyak tahun-tahun belakangan ini.

Seiring perkembangannya jaman dan teknologi, *game* tidak lagi menjadi sesuatu yang negatif dan harus dihindari. Orang-orang mulai bereksperimen dan mencampurkan olahraga

dengan teknologi, yang sekarang dipopulerkan dengan sebutan *Electronic Sports* atau yang lebih dikenal dengan singkatan *Esports*. Bahkan pada tanggal 25 sampai 27 Agustus 2020, Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) mengadakan Rapat Kerja Nasional (Rakernas) KONI Pusat 2020 yang dilakukan secara virtual, dan hasil dari rapat tersebut mereka menetapkan *esports* sebagai salah satu cabang olahraga prestasi di Indonesia oleh Kemenpora dan Komite Olahraga Nasional Indonesia di bawah naungan Pengurus Besar *Esports* Indonesia (PBESI) [5], *esports* meningkat dengan cepat dalam waktu yang cukup singkat.

Pada 2001, terdapat 430 *gamers* dari 33 negara yang berbeda maju ke dalam grand final pertandingan *Gamer World Cyber Games*. Pada tahun 2008 sebanyak 700 *gamers* dari 74 negara yang berbeda berpartisipasi dalam pertandingan tersebut [6]. Selain itu, terdapat 71 juta orang yang telah menonton pertandingan kompetitif *esports* pada tahun 2013 [7]. Pertumbuhan dalam bidang *esports* juga terlihat jelas dengan meningkatnya jumlah penonton pada turnamen *esports*, turnamen yang berskala besar tidak selalu menghasilkan hasil 1 banding 1 dengan hadiah yang diberikannya, contohnya pada *Mid-Season Invitational* 2018 mempunyai *prizepool* atau total hadiah sebanyak \$1,37 juta, dan mencapai 60 juta penonton, jika dibandingkan dengan 55 juta penonton turnamen *The International* (DotA2) yang diselenggarakan pada tahun 2018, dan mempunyai total hadiah sebesar \$25 juta. Perusahaan juga mulai menayangkan turnamen-turnamen *esports* di televisi, misalnya *ELeague* yang diproduksi oleh *Turner Broadcasting System* (TBS) di Amerika Serikat, yang telah menayangkan beberapa turnamennya sendiri di televisi pada saat final, mereka menayangkannya pada saat jam sibuk dan di akhir pekan, yang mana berarti acara ini merupakan acara utama dalam program tersebut. Fakta ini menunjukkan bahwa perusahaan televisi profesional juga menganggap *esports* saat ini sudah menjadi sorotan [2].

Dalam bidang *esports*, setiap pemain tidak mempunyai tugas seperti pekerjaan pada umumnya. Pemain dalam bidang *esports* hanya memiliki tanggung jawab pada kemampuan masing-masing untuk dapat mengikuti strategi yang telah didiskusikan oleh seluruh pemain serta pelatih, strategi tersebut digunakan untuk mengeksekusi permainan yang ingin mereka menangkan. Setiap permainan dan tim biasanya akan mempunyai strategi yang berbeda-beda. Hal tersebut membuat setiap pemain yang berada di dalam tim tersebut harus bisa menyesuaikan kemampuan mereka untuk tetap menjadi pemain yang dibutuhkan oleh tim.

Tugas yang harus dilakukan sebagai seorang pemain profesional *esports* adalah berlatih setiap harinya. Pelatihan yang diberikan oleh tim merupakan sesi pelatihan reguler sepanjang minggu yang biasanya sangat intensif terlebih jika terdapat pertandingan yang besar. Setiap tim profesional akan diwajibkan untuk menyediakan “*gaming house*” bagi para pemain, pelatih dan manajer agar mereka dapat tinggal bersama dan berlatih, sehingga pelatih serta manajer dapat mengatur kegiatan dan keseharian pemain. Selain itu, perubahan pemain juga merupakan salah satu strategi yang sangat umum dilakukan oleh sebuah tim, karena terkadang seorang pemain belum tentu selalu cocok dengan strategi yang ditetapkan oleh sebuah tim. Sehingga mereka harus keluar dari tim tersebut dan mencari tim lainnya [8].

Bidang pekerjaan *esports* yang baru berkembang pesat akhir ini, membuat setiap pemain diharuskan untuk mempunyai ketekunan dan kegigihan dalam karakter mereka. Apabila seorang atlet *esports* tidak mempunyai keinginan untuk berkembang, mereka akan tertinggal oleh pemain-pemain lain yang lebih berbakat dan punya daya juang yang lebih tinggi. Pemain yang sudah tertinggal, biasanya akan sulit untuk mengejar ketertinggalan mereka, karena

strategi pada *esports* dapat berbeda setiap pertandingannya, hal itu menyebabkan setiap pemain profesional diwajibkan untuk bermain setiap hari meski pada waktu libur mereka. Strategi yang dapat berubah setiap harinya akan menjadi ketakutan bagi beberapa pemain yang malas berlatih, berdiskusi, dan yang mempunyai daya juang rendah karena adanya perubahan pemain setiap musimnya.

Setiap orang tentunya punya harapan atau tujuan yang akan dilakukan di hari yang akan datang. Tetapi, rencana yang telah dipersiapkan belum tentu berjalan sesuai dengan harapan. Sehingga hal tersebut dapat membuat kita berhenti atau menyerah akan keinginan kita. Seseorang yang dapat bertahan dan berjuang bertahan dalam keinginannya agar dapat mencapai keinginan mereka disebut dengan *grit*. *Grit* didefinisikan sebagai ketekunan dan hasrat untuk tujuan jangka panjang dan disajikan dalam sifat yang terdapat pada para pemimpin [9]. Diperlukan kerja keras untuk menghadapi tantangan, dan mempertahankan upaya serta minat selama bertahun-tahun walaupun terdapat kegagalan, kesulitan, dan masalah-masalah yang terjadi [10].

Masalah-masalah dan kegagalan yang datang dapat memungkinkan manusia untuk merasakan yang namanya kecemasan. Karena, pada dasarnya manusia hidup dengan rencana-rencana yang biasanya sudah disiapkan sejak jauh hari. Tetapi, hal tersebut tidak dapat dipastikan apakah akan berjalan lancar sesuai dengan harapan. Terkadang sesuatu yang tidak sesuai dengan harapan dapat menimbulkan rasa kecemasan pada diri seseorang. Hal tersebut dapat terjadi karena biasanya manusia tidak dapat memprediksi apa yang akan terjadi jika mereka mengambil sebuah keputusan, manusia hanya dapat berasumsi apakah keputusan yang mereka pilih merupakan keputusan yang paling tepat. Seseorang dapat saja melihat masa depan dengan penuh harapan, sedangkan orang lainnya dapat melihat masa depan sebagai sesuatu yang negatif seperti kekhawatiran, ketakutan dan kecemasan [11].

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Bingol dan Cakir [12], terlihat bahwa pandangan setiap individu mengenai karir profesional yang mereka pilih merupakan harapan masa depan mereka dalam berbagai kondisi, dan hasil yang didapatkan akan berbeda-beda. Misalnya perubahan pasar tenaga kerja pada industri *esports*, atau kemungkinan masalah terkait profesi yang dipilih memengaruhi ekspektasi individu mengenai masa depan dan perencanaan karir. Setiap individu yang sudah dewasa umumnya akan mengalami kecemasan, terlebih kecemasan tentang masa depan karir mereka, salah satu aspek yang dapat membantu mereka mengatasi kecemasan mereka adalah dengan adanya *grit*, mereka yang mempunyai *grit* yang tinggi umumnya akan terus melihat masa depan dengan penuh harapan, dan mereka akan melihat adanya sesuatu yang besar di masa depan yang harus mereka capai, misalnya membangun sebuah keluarga yang harmonis, membahagiakan orangtua dan anak-anak mereka, atau bahkan menjadi tokoh terkenal yang dapat bermanfaat dan menginspirasi banyak orang.

Penelitian mengenai *grit* telah dilakukan oleh Musumari, et al., [13] mengenai “*Grit is associated with lower level of depression and anxiety among university students in Chiang Mai, Thailand: A cross-sectional study*”. Peneliti telah menjelaskan mengenai *grit* dan hubungannya dengan kecemasan yang dimiliki oleh mahasiswa di Chiang Mai mengenai stres akademik, kecemasan dalam merencanakan karir masa depan, dan juga tantangan dalam transisi peran seperti hidup sendiri dan berkurangnya pengawasan orang dewasa. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa terdapat korelasi negatif antara *grit* dan kesehatan mental. Terdapat hubungan negatif antara salah satu komponen *grit* (konsistensi minat) dengan depresi,

kecemasan, dan stres. Namun, dalam penelitian yang sama, ditemukan bahwa *perseverance of effort* dikaitkan dengan depresi tetapi tidak dengan kecemasan dan stres. Studi saat ini menunjukkan bahwa *grit* yang lebih tinggi dapat dikaitkan dengan tingkat depresi dan kecemasan yang lebih rendah sebagaimana dinilai oleh *Patient Health Questionnaire (PHQ-9)* dan *Generalized Anxiety Disorder (GAD-7)*. Individu yang *grit* nya tinggi biasanya akan lebih menyadari bahwa hidup ini bermakna. Sehingga mereka akan lebih cenderung mempertahankan ketekunan dan semangat untuk mencapai tujuan jangka panjangnya. Individu yang telah menemukan makna dalam hidupnya juga cenderung untuk tidak mengalami depresi.

Musumari et al., [13] mengatakan bahwa *grit* didefinisikan sebagai ketekunan untuk mencapai tujuan jangka panjang. *Grit* dapat dikatakan sebagai salah satu prediktor keberhasilan yang signifikan di berbagai populasi, bahkan *grit* juga mengendalikan sifat-sifat yang sangat penting dalam hidup manusia seperti contohnya *Intelligence Quotient (IQ)* dan sosial intelijen. *Grit* merupakan salah satu aspek penting baru yang merangkum dua komponen penting; yaitu konsistensi terhadap tujuan jangka panjang dan kegigihan usaha dalam mencapai tujuan jangka panjang. Dalam penelitiannya, *grit* dikatakan dapat dikaitkan dengan hasil pendidikan dan pekerjaan yang positif. Penelitian yang dilakukan oleh Musumari, et al., ditujukan untuk para mahasiswa, dan berfokus pada mahasiswa itu sendiri, peneliti ingin mengetahui bagaimana korelasi antara *grit* terhadap atlet *esports*. Peneliti ingin melihat apabila terdapat perbedaan dari segi negara, umur, pekerjaan dan bidang.

2. METODE

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode korelasional. Metode ini digunakan untuk menemukan hubungan dua atau lebih variabel, mencari apakah perubahan atau fluktuasi dalam satu variabel berkaitan dengan perubahan atau fluktuasi dalam variabel lainnya. Pada penelitian ini, peneliti ingin menemukan hubungan antara *grit* dengan *future anxiety* pada atlet *esports*

2.2 Karakteristik Partisipan

Partisipan adalah pemain profesional game online yang berasal dari seluruh Indonesia. Karakteristik dari partisipan penelitian ini adalah individu yang telah terdaftar dalam kontrak suatu organisasi atau perusahaan yang sedang berkarir sebagai atlet di bidang *esports* yang telah terikat kontrak lebih dari satu tahun, minimal berusia 18 tahun dan sekurang-kurangnya telah menempuh pendidikan SLTA. Perbedaan terhadap budaya, suku, agama, ras dan latar belakang sosial ekonomi partisipan tidak dibatasi dalam penelitian ini.

2.3 Teknik Sampling

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan *convenience sampling*. Penelitian ini menggunakan teknik *convenience* dikarenakan peneliti mempunyai kriteria spesifik untuk partisipan yang mana kuesioner tersebut hanya dapat diisi oleh atlet *esports* sehingga peneliti hanya dapat memberikan kuesioner tersebut kepada atlet yang bersangkutan dan bersedia untuk menjadi sampel. Pencarian partisipan ini berjumlah 100 orang didapatkan dari kenalan peneliti, kemudian peneliti meminta mereka untuk menyebarkan kuesioner kepada atlet lainnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.2 Uji Asumsi Klasik

3.2.1 Uji Normalitas

Dalam uji normalitas, sebuah data bisa dikatakan normal ketika memiliki nilai signifikansi ($p > 0,05$), dan jika data tersebut memiliki nilai signifikansi ($p < 0,05$), dapat dikatakan bahwa data hasil pengujian tersebut tidak terdistribusi secara normal. Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji normalitas pada variabel *Grit* dan *Future Anxiety*. Hasil uji *One Sample Kolmogorov Smirnov* untuk variabel *Grit* dan *Future Anxiety* adalah $p = 0,016 > 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa sebaran data pada variabel *Grit* dan *Future Anxiety* terdistribusi dengan normal. Hasil uji normalitas residual dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Future Anxiety	Kolmogorov Smirnov	Asymp. Sig	N
	0.099	0.016	100

3.2.2 Uji Autokorelasi

Bersasarkan tabel *output* di bawah, diketahui nilai *Durbin-Watson* (d) adalah sebesar 1.911. Selanjutnya, kita bandingkan dengan nilai tabel *durbin watson* pada signifikansi 5% dengan jumlah N adalah 100. Kemudian jika kita mengacu dengan nilai tabel *durbin watson* maka nilai dL sebesar 1.654 dan dU sebesar 1.694. dasar pengambilan keputusan adalah jika d (*durbin watson*) terletak antara dU dan $(4-1.694)$ jika dengan angka diantara 1.694 – 2.306, maka hipotesis nol diterima, yang berarti tidak ada autokorelasi. Dan dengan nilai 1.911 masuk diantara *range* angka diatas, maka tidak ada gejala autokorelasi.

Tabel 2. Hasil Uji Autokorelasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.111 ^a	.012	.002	2.97063	1.911

3.2.3 Uji Heterokedastisitas

Dalam uji regresi, uji heterokedastisitas dilakukan untuk melihat terjadinya ketidaksamaan varian residual (*error*) dari satu pengamatan ke pengamatan lainnya, dengan melihat persebaran data yang didapatkan. Untuk memaknai hasil uji heterokedastisitas dengan uji *glejser*, maka cukup dengan melihat output “*Coefficients*” dengan variabel *Abs_RES* berperan sebagai *variable dependent*. Dan berdasarkan output diatas diketahui bahwa nilai signifikansi (*Sig*) untuk variabel *future anxiety* adalah 0.119. Karena nilai signifikansi diatas 0.05 maka sesuai dengan dasar pengambilan kesimpulan adalah tidak terjadi gejala heterokedastisitas dalam model regresi.

Tabel 3. Hasil Uji Heterokedastisitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
ANXIETY	-.006	.004	-.157	-1.574	.119

3.2.4 Uji Linearitas

Uji asumsi berikutnya untuk melakukan uji regresi adalah uji linearitas. Uji linearitas dilakukan untuk melihat adanya hubungan parsial yang linear secara signifikan antara variabel independen dan variabel dependen karena variabel *grit* tidak reliabel jadi untuk penelitian hanya menggunakan variabel *future anxiety*, jadi tidak perlu dilakukan uji regresi linear antara variabel *grit* dan *future anxiety*. Berdasarkan *output* di bawah, bahwa nilai signifikansi yang diperoleh dari *Deviation from Linearity Sig.* adalah 0.710 lebih besar dari 0.05. Kemudian berdasarkan nilai F dari *output* diatas diperoleh nilai F hitung adalah $0.848 < F \text{ table } 1.63$. Karena nilai F hitung lebih kecil dari nilai F tabel maka dapat disimpulkan bahwa *Future Anxiety* linear.

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

Variabel	F	Sig (p)	Kesimpulan
Future Anxiety	.848	.710	Linear

3.2.5 Uji Multikolinearitas

Dalam pengambilan keputusan dalam uji multikolienaritas ini, dapat dilakukan dengan cara melihat nilai *Tolerance* dan VIF. Dari table di bawah diketahui bahwa nilai *Tolerance* untuk variabel *Future Anxiety* adalah 1.000 lebih besar dari 0.10. Sementara, nilai VIF untuk Variabel *Future Anxiety* adalah $1.000 < 10.00$. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala multikolienaritas dalam model regresi.

Tabel 5. Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	Nilai <i>Tolerance</i>	VIF
Future Anxiety	1.000	1.000

3.3 Gambaran *Future Anxiety* Ditinjau dari Aspek Demografi

Variabel *Future Anxiety* mempunyai nilai titik tengah 3.5. Hasil pengukuran *Future Anxiety* secara keseluruhan dari sampel penelitian memiliki *mean* empirik sebesar 3.4824, dengan standar deviasi sebesar 1.9235, dan nilai minimum sebesar 0 serta nilai maksimum sebesar 6. Berdasarkan hasil yang didapatkan, *mean* empirik pada variabel *Future Anxiety* secara keseluruhan lebih kecil dibandingkan dengan nilai titik tengah skala ukur, sehingga bisa dikatakan bahwa partisipan penelitian kurang memiliki *Future Anxiety* yang tinggi.

3.3.1 Future Anxiety ditinjau dari Jenis Kelamin

Dikarenakan data terdistribusi secara normal, peneliti menggunakan *Independent sample t-test*. Hasil analisis deskriptif *Future Anxiety* ditinjau dari jenis kelamin menunjukkan bahwa *mean* dari *future anxiety* Perempuan lebih tinggi dibandingkan dengan *mean future anxiety* pada laki laki, yaitu sebesar 3.7309. Hasil rincian data dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Mean Future Anxiety Ditinjau Dari Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Mean Future Anxiety
Laki Laki	51	3.2436
Perempuan	49	3.7309

Hasil analisis *Independent sample t-test future anxiety* ditinjau dari jenis kelamin menunjukkan hasil bahwa hasil *t* untuk laki laki adalah $0.600 < 1.987$ dan $p = 0.551 > 0.05$. Di sisi lain, hasil analisis *independent sample t-test* untuk Perempuan menunjukkan $0.691 < 1.987$ dan $p = 0.493 > 0.05$. Hasil rincian data dapat dilihat di tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Independent Sample T – test Future Anxiety Ditinjau Dari Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	T	Signifikansi (Sig)	Kesimpulan
Laki - Laki	0.600	0.551	Tidak Signifikan
Perempuan	0.691	0.493	Tidak Signifikan

3.3.2 Future Anxiety ditinjau dari Usia

Gambaran variabel *future anxiety* ditinjau dari usia, peneliti melakukan pengujian dengan metode *independent sample t-test*. Peneliti membagi usia partisipan menjadi 3 kategori yaitu usia 17-22, 23-28, dan 29-34. Berdasarkan hasil pengujian nilai rata rata untuk *future anxiety* dengan usia 17-22 adalah 3.5113, dan nilai rerata untuk rentang umur 23-28 adalah 3.3457, dan rentang usia 29-34 adalah 4.2632. Nilai $t = 16.966$, $p = 0.000 < 0.05$. sehingga dengan demikian kesimpulan dari hasil tersebut adalah terdapat perbedaan signifikan usia terhadap *future anxiety*. Hasil rincian data dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Mean & Uji T Future Anxiety Ditinjau Dari Usia

Rentang Usia	N	Rata-Rata	t	p
17 - 22	77	3.5113	16.966	0.000
23 – 28	22	3.3457		
29 - 34	1	4.2632		

3.3.3 Future Anxiety ditinjau dari Pendidikan Terakhir

Gambaran variabel *future anxiety* ditinjau dari pendidikan terakhir, peneliti melakukan pengujian dengan metode *independent sample t-test*. Peneliti membagi usia partisipan menjadi 3 kategori yaitu SMA/SMK, D3, S1. Berdasarkan hasil pengujian nilai rata rata untuk *future anxiety* dengan pendidikan terakhir SMA/SMK adalah 3.7307, dan nilai rerata untuk D3 adalah 3.9942, dan S1 adalah 3.3631. Nilai $t = 11.345$, $p = 0.000 < 0.05$. sehingga dengan demikian kesimpulan dari hasil tersebut adalah terdapat perbedaan signifikan pendidikan terakhir terhadap *future anxiety*. Hasil rincian data dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Mean & Uji T Future Anxiety Ditinjau Dari Pendidikan Terakhir

Pendidikan	N	Rata-Rata	t	p
SMA/SMK	18	3.7307	11.345	0.000
D3	9	3.9942		
S1	73	3.3631		

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menganalisis gambaran kecemasan masa depan (future anxiety) berdasarkan aspek demografi yang meliputi jenis kelamin, usia, dan pendidikan terakhir. Variabel future anxiety memiliki nilai titik tengah 3.5, dan hasil pengukuran menunjukkan mean empirik sebesar 3.4824 dengan standar deviasi 1.9235, nilai minimum 0, dan nilai maksimum 6. Secara keseluruhan, mean empirik ini lebih rendah dari nilai titik tengah, yang mengindikasikan bahwa partisipan tidak memiliki tingkat kecemasan masa depan yang tinggi. Ditinjau dari jenis kelamin, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa mean future anxiety perempuan (3.7309) lebih tinggi dibandingkan laki-laki (3.2436). Namun, analisis menggunakan independent sample t-test menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara kecemasan masa depan perempuan dan laki-laki dengan nilai t untuk laki-laki 0.600 ($p = 0.551$) dan perempuan 0.691 ($p = 0.493$), yang keduanya tidak signifikan ($p > 0.05$).

Ditinjau dari usia, penelitian membagi partisipan ke dalam tiga kategori usia: 17-22 tahun, 23-28 tahun, dan 29-34 tahun. Mean future anxiety untuk usia 17-22 adalah 3.5113, usia 23-28 adalah 3.3457, dan usia 29-34 adalah 4.2632. Hasil uji t-test menunjukkan adanya perbedaan signifikan kecemasan masa depan berdasarkan usia dengan nilai $t = 16.966$ dan $p = 0.000 < 0.05$, di mana kelompok usia 29-34 tahun memiliki tingkat kecemasan tertinggi dibandingkan kelompok usia lainnya.

Ditinjau dari pendidikan terakhir, penelitian membagi partisipan berdasarkan tingkat pendidikan: SMA/SMK, D3, dan S1. Hasil menunjukkan bahwa mean future anxiety untuk SMA/SMK adalah 3.7307, untuk D3 adalah 3.9942, dan untuk S1 adalah 3.3631. Hasil uji t-test menunjukkan adanya perbedaan signifikan kecemasan masa depan berdasarkan pendidikan terakhir dengan nilai $t = 11.345$ dan $p = 0.000 < 0.05$. Partisipan dengan pendidikan terakhir D3 memiliki tingkat kecemasan tertinggi dibandingkan dengan yang lain.

Secara keseluruhan, meskipun terdapat beberapa perbedaan mean future anxiety berdasarkan jenis kelamin, usia, dan pendidikan terakhir, hanya usia dan pendidikan terakhir yang menunjukkan perbedaan signifikan dalam tingkat kecemasan masa depan. Perempuan cenderung memiliki kecemasan masa depan yang lebih tinggi dibandingkan laki-laki, dan kecemasan ini meningkat seiring bertambahnya usia, khususnya pada kelompok usia 29-34 tahun, serta pada partisipan dengan pendidikan terakhir D3. Hasil ini memberikan gambaran bahwa faktor demografi tertentu dapat mempengaruhi tingkat kecemasan masa depan, meskipun pengaruh jenis kelamin tidak signifikan dalam penelitian ini. dan multikolinearitas menunjukkan bahwa asumsi-asumsi regresi terpenuhi, namun rendahnya signifikansi statistik menandakan perlunya mempertimbangkan variabel lain yang lebih relevan.

REFERENSI

- [1] Setyowati, D. (2021, April 30). Survey KIC: E-Commerce Bantu UMKM Bertahan saat Pandemi hingga Ekspor.

- [2] Block, S. & Haack, F. (2021). eSports: a new industry. SHS Web of Conferences, 92(04002), 1-9. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20219204002>
- [3] Palandrani, P. (2021). Video games & Esports: Building on 2020's rapid growth. Global X.
- [4] BBC. Dari Bermain Game Menjadi Karier yang Mendatangkan Uang. (2016, Februari 4).
- [5] Sibarani, J. (2020, Agustus 26). Mantap, Indonesia Resmi Akui Esports Sebagai Cabang Olahraga Prestasi!. GGWP.id. <https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/esports-cabang-olahraga-prestasi>
- [6] Jonasson, K. and Thiborg, J. (2010), "Electronic sport and its impact on future sport", Sport in Society, Vol. 13 No. 2, pp. 287-299.
- [7] Warr, P. (2014), "eSports in numbers: five mind-blowing stats", Red Bull. April 9. <https://www.redbull.com/en/esports/stories/1331644628389/esports-in-numbers-five-mind-blowing-stats>
- [8] Paravizo, E., & de Souza, R. R. L. (2018). Playing for Real: An Exploratory Analysis of Professional Esports Athletes' Work. Proceedings of the 20th Congress of the International Ergonomics Association (IEA 2018), 507–515. doi:10.1007/978-3-319-96077-7_54
- [9] Duckworth, A. L. & Quinn, P. D. (2009). Development and validation of the Short Grit Scale (Grit S). Journal of Personality Assessment, 91, 166-174. <http://www.sas.upenn.edu/~duckwort/images/Duckworth%20and%20Quinn.pdf>
- [10] Bazelaïs, P., Lemay, D. J., & Doleck, T. (2016). How does grit impact college students' academic achievement in science?. European Journal of Science and Mathematics Education, 4(1). 33-43. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1107756.pdf>
- [11] Zaleski, Z. (1996). Future Anxiety: concept, measurement, and preliminary research. Personality and Individual Differences, 21(2), 165–174. doi:10.1016/0191-8869(96)00070-0
- [12] Bingöl, U. & Cakir., Y. N. (2020). Impact of future expectations on career planning attitudes' of professional esports athletes. Journal of Administrative Sciences, 19(39). 203-224. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1106668>
- [13] Musumari, P. M., Tangmunkongvorakul, A., Srithanaviboonchai, K., Techasrivichien, T., Suguimoto, S. P., Ono-Kihara, M., & Kihara, M. (2018). Grit is associated with lower level of depression and anxiety among university students in Chiang Mai, Thailand: A cross-sectional study. PLOS ONE, 13(12), e0209121.