

**HUBUNGAN ANTARA RESILIENSI DENGAN
PSYCHOLOGICAL WELL-BEING PADA REMAJA YANG
GEMAR BERMAIN *GAME ONLINE***

Singgih Purnomo Aji

Dr. Irfan Aulia Syaiful, M.Psi., Psikolog

Universitas Mercu Buana

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara Resiliensi dengan *Psychological Well-Being*. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja di Jakarta yang bermain *game online*. Peneliti menggunakan tabel populasi Isaac yang menghasilkan 348 responden untuk digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini yang dihitung menggunakan tabel Isaac. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner yang disebar melalui *google form*. Desain penelitian kuantitatif korelasional dengan subjek remaja yang gemar bermain *game online*. Resiliensi diukur dengan skala *The Connor-Davidson Resilience Scale*, untuk *Psychological Well-Being* diukur dengan skala *Ryff's Psychological Well-Being Scale*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan antara resiliensi dengan *psychological well-being* pada remaja yang gemar bermain *game online*. Temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk remaja dalam meningkatkan resiliensi sebagai upaya meningkatkan *psychological well-being* pada remaja yang gemar bermain *game online* di Jakarta.

Kata Kunci: Resiliensi, *Psychological Well-Being*, Remaja, *Game Online*.

***THE RELATIONSHIP BETWEEN RESILIENCE AND
PSYCHOLOGICAL WELL-BEING IN TEENAGERS WHO LOVE
PLAYING ONLINE GAMES***

Singgih Purnomo Aji

Dr. Irfan Aulia Syaiful, M.Psi., Psikolog

Mercu Buana University

ABSTRACT

This study aims to analyze the relationship between Resilience and Psychological Well-Being. The population in this study were teenagers in Jakarta who played online games. Researchers used the Isaac population table which resulted in 348 respondents to be used as samples in this study which were calculated using the Isaac table. The data collection method uses a questionnaire distributed via Google Form. Correlational quantitative research design with teenage subjects who like to play online games. Resilience is measured using The Connor-Davidson Resilience Scale, Psychological Well-Being is measured using Ryff's Psychological Well-Being Scale. The research results show that there is a relationship between resilience and psychological well-being in teenagers who like playing online games. It is hoped that these findings can be a reference for teenagers in increasing resilience as an effort to improve psychological well-being in teenagers who like playing online games in Jakarta.

Keywords: Resilience, Psychological Well-Being, Teenager, Online Games.