

BAB II

TINJAUAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. *Game Online Addiction*

a). Pengertian *Game Online Addiction*

Game online addiction atau kecanduan bermain *game online* adalah suatu kondisi ketika seseorang tidak dapat mengontrol diri mereka dalam bermain *game online* secara berlebihan, sehingga mempengaruhi aktivitas dan fungsi kehidupan mereka (Kuss & Griffiths, 2012). Dalam penelitian (Novrialdy, 2019) menurut Gentile (2009), kecanduan *game online* pada remaja dapat menyebabkan efek negatif pada kesehatan fisik maupun mental, termasuk masalah kesehatan seperti obesitas, sakit kepala, dan gangguan tidur, serta masalah psikologis seperti depresi, kecemasan, dan kecanduan. *Game online addiction* juga sering disebut kegiatan yang awal mula bermain *game online* untuk mengisi waktu luang namun karena kegiatan tersebut terlalu sering memainkannya lama kelamaan pemain akan merasakan kecanduan dan memulai untuk mengulanginya kembali tanpa memikirkan keadaan ataupun situasi yang ada di sekitarnya baik itu untuk diri sendiri maupun orang lain.

Taraf *game online addiction* ada 3, untuk mengidentifikasi tiga kelas risiko kecanduan *game online* menggunakan LCA berdasarkan IGDT-10 versi Indonesia (Siste et al., 2022).

Kelas	Ciri-ciri	Dampak
Low Risk (Rendah)	Bermain <i>game online</i> selama 1-2 jam per hari, bermain sebagai hiburan semata, dapat berhenti saat	Tidak mempengaruhi kegiatan sosial atau sekolah, bisa mengatur waktu untuk bermain dan

	diminta orang tua tanpa marah atau emosi, tidak merasa gelisah saat tidak memainkan <i>game online</i>	kegiatan yang lain, tidak ada fungsi gangguan harian atau lingkungan,
Intermediate (Sedang)	Bermain <i>game online</i> 3-5 jam per hari, kesulitan mengontrol durasi bermain, dapat berhenti saat diminta orang tua walaupun dengan keadaan terpaksa, mulai menghindari kegiatan sosial, mulai kehilangan minat hobi atau kegiatan lainnya, mulai merasa terganggu jika tidak memainkan <i>game online</i>	Mulai terlambat mengerjakan tugas atau kegiatan lain, prestasi akademik menurun ringan, mulai menunjukkan tanda gangguan ringan dan kontrol diri melemah tetapi belum mengalami kerusakan fungsi sosial atau akademik secara signifikan

High Risk (Tinggi)	Bermain <i>game online</i> lebih dari 5 jam per hari, suka bergadang untuk bermain, nilai akademik turun drastis, sering mengalami konflik dengan keluarga atau teman saat bermain, tidak bisa mengatur waktu bermain atau kegiatan lainnya, merasa tidak tenang ketika tidak memainkan <i>game online</i> (<i>withdrawal</i>)	Sering bolos atau tidak melakukan kegiatan lainnya, prestasi nilai akademik turun drastis, menunjukan gangguan psikologis dan sosial yang serius, <i>loss of control</i> dalam kehidupannya sehari-hari, suka marah atau emosi saat terganggu memainkan <i>game online</i>
--------------------	--	--

Tabel 2.1 tingkat kecanduan *game online*

b). Aspek-Aspek *Game Online Addiction*

Dalam penelitian (Emria Fitri, Lira Erwinda, 2018) Menurut Griffiths dan Davies (2005) aspek kecanduan *game online* sebenarnya hampir mirip dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* termasuk dalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan fisik. Terdapat 7 aspek atau kriteria kecanduan *game online*, yakni *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problems*. Masing-masing penjelasan aspek kecanduan *game online* adalah sebagai berikut;

1. *Salience*, dalam kecanduan *game online salience* yakni adanya perasaan yang berhubungan dengan bermain *game online* yang sangat tinggi dan mengakibatkan individu menghabiskan banyak waktu dan energi untuk bermain *game online*. *Salience* ini menyebabkan individu menjadi fokus pada

game online selama ini, menyebabkan mereka tidak mengikuti kegiatan lainnya atau tidak mengambil perhatian terhadap masalah lainnya. *Salience* juga dapat menyebabkan individu menjadi tidak mampu berhenti bermain *game online*, mengalami kecewa dan tidak nyaman jika tidak dapat bermain *game online*, dan mengalami keinginan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain, dengan kata lain *salience* yakni apabila bermain *game* menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.

2. *Tolerance*, dalam kecanduan *game online tolerance* merujuk pada peningkatan waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan meningkatkan waktunya yang digunakan untuk bermain *game online*, dengan kata lain *tolerance* ini berarti bahwa individu yang mengalami kecanduan *game online* akan meningkatkan waktu yang digunakan untuk bermain *game online* dan akan menjadi lebih sulit untuk berhenti bermain *game online* dimana seseorang mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain.
3. *Mood Modification*, dalam kecanduan *game online mood modification* merujuk pada pengalaman subjektif yang muncul saat individu melakukan aktivitas bermain *game online* dan mengacu pada perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan yang diperoleh melalui bermain *game online*, dengan hal ini dapat mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain *game online*, mereka mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan.
4. *Withdrawal*, dalam kecanduan *game online withdrawal* merujuk pada gejala yang muncul ketika individu tidak bermain *game online*. Gejala ini dapat

bersifat psikologis, seperti kemurungan dan emosi yang ekstrim, atau fisiologis, seperti mual, berkeringat, atau sakit kepala, atau efek fisik yang ditimbulkan ketika kegiatan bermain *game online* dikurangi atau dihentikan, misalnya tremor, murung, mudah marah dan perasaan tidak nyaman.

5. *Relapse*, dalam kecanduan *game online relapse* merujuk pada kegiatan bermain *game online* yang kembali setelah lama tidak bermain. Hal ini merupakan gejala yang menunjukkan bahwa individu yang mengalami kecanduan *game online* masih terkontrol dengan bermain *game online*, dan tidak dapat berhenti melakukannya dengan kata lain *relapse* yakni kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain *game online* secara berulang, kembali ke pola awal (kambuh) atau bahkan lebih buruk.
6. *Conflict*, dalam kecanduan *game online conflict* merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi mengacu kepada konflik antara pemain *game* dan orang-orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* (konflik intrapsikis).
7. *Problem*, dalam kecanduan *game online problem* merujuk pada masalah yang muncul disebabkan oleh aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Masalah dapat terjadi pada individu pemain *game online*, seperti gangguan intrafiksi, kehilangan kontrol, dan permasalahan yang disebabkan oleh kecanduan *game online*, gangguan akademik, kehidupan, sosial dan finansial yang mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan *game* yang

berlebih. Masalah bisa timbul terhadap individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan kontrol.

c). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi *Game Online Addiction*

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi *game online addiction* pada remaja, di antaranya adalah faktor psikologis, sosial, dan lingkungan. Menurut (Kuss & Griffiths, 2012), faktor psikologis yang berkontribusi pada *game online addiction* pada remaja meliputi kecenderungan impulsif, kesulitan dalam mengontrol emosi, dan kurangnya kemampuan dalam mengatasi stres. Faktor sosial yang berkontribusi pada *game online addiction* meliputi kurangnya dukungan sosial dari keluarga dan teman sebaya. Sedangkan faktor lingkungan yang berkontribusi pada *game online addiction* meliputi lingkungan yang memfasilitasi penggunaan *game online*, seperti ketersediaan perangkat ataupun jaringan internet yang cepat.

Penelitian yang dilakukan oleh (Jing Da & Hock Chuan, 2012) meyakini bahwa faktor terpenting penyebab kecanduan game online adalah interaksi sosial, banyak penelitian yang mengungkapkan bahwa interaksi sosial menjadi faktor utama yang membuat seseorang kecanduan *game online*. Pada beberapa *game online* disediakan *chat room* dimana pemain dapat berinteraksi untuk memenuhi kebutuhan komunikasinya. Kim dkk (2009) juga mengemukakan bahwa seseorang dengan tingkat interaksi sosial yang rendah memiliki perilaku kompulsif terkait penggunaan Internet. Remaja yang mempunyai sedikit teman seringkali mencari hiburan yang bisa dilakukannya sendiri seperti bermain *game online* (Ilham Kurnia, 2018). Selain interaksi sosial, (Jing Da & Hock Chuan, 2012) mengemukakan bahwa salah satu hal yang dapat membuat seseorang kecanduan *game online* adalah lingkungan disekitar. Contoh dari lingkungannya adalah ketika ada teman-temannya mengajaknya untuk bermain *game online*. Dengan adanya

game online, hal ini membuat individu ketagihan mempunyai teman dilingkungannya juga bisa membuat seseorang mencari teman di *game online*. Selain itu, faktor keluarga juga membuat seseorang mengalami kecanduan *game online*. Keluarga yang tidak memperhatikan dan tidak menegur anaknya seringkali cenderung bebas dan membuat mereka menjadi kecanduan *game online* (Ilham Kurnia, 2018).

2. *Psychological Well-Being*

a). Pengertian *Psychological Well-Being*

Psychological well-being atau kesejahteraan psikologis adalah kondisi ketika individu merasa bahagia, puas, dan mampu mengatasi stres dan tantangan kehidupan dengan baik (*American Psychological Association*, 2011). Kesejahteraan psikologis meliputi lima aspek, yaitu *positive affect*, *engagement*, *relationships*, *meaning*, dan *accomplishment* (Keyes, 2013). Teori *psychological well-being* dikembangkan oleh Ryff pada tahun 1989. *Psychological well-being* merujuk pada perasaan seseorang mengenai aktivitas kehidupan sehari-hari.

Segala aktifitas yang dilakukan oleh individu yang berlangsung setiap hari dimana dalam proses tersebut memungkinkan terjadinya fluktuasi pikiran dan perasaan yang dimulai dari kondisi mental negatif sampai pada kondisi mental positif, misalnya dari trauma sampai penerimaan hidup dinamakan *psychological well-being*. Konsep *psychological well-being* diperkenalkan oleh Bernice Neugarten pada tahun 1961, *psychological well-being* diartikan sebagai kondisi psikologis yang dicapai pada saat seseorang berada pada usia lanjut (Han & Goleman, Daniel; Boyatzis, Richard; McKee, 2019). Kohman memandang *psychological well-being* sebagai pengalaman yang membuat hidup bahagia.

Ryff & Singer mengeksplorasi *psychological well-being* dalam konteks penerapan kehidupan dan mendefinisikan istilah tersebut tidak hanya dalam kaitannya dengan pencapaian kebahagiaan tetapi juga sebagai tujuan yang mengarah pada

kesempurnaan. *Psychological well-being* tidak hanya mengacu pada kesehatan mental yang negatif tetapi juga pada seberapa optimal seseorang dapat mengembangkan potensi dan kemampuannya, sebagai individu yang berfungsi dengan baik secara fisik, emosional, dan psikologis (C. D. Ryff, 1995).

Ryff mendefinisikan *psychological well-being* sebagai hasil apresiasi dan penilaian diri seseorang, yaitu apresiasi dan pengalaman hidupnya. Pengalaman menilai dapat menyebabkan seseorang masuk ke dalam situasi yang menyebabkan *psychological well-being*-nya rendah atau berusaha meningkatkan *psychological well-being* untuk meningkatkan kesehatan psikologisnya. Robinson mendefinisikan *psychological well-being* sebagai evaluasi terhadap bidang kehidupan tertentu, misalnya (evaluasi keluarga, pekerjaan, masyarakat) atau dengan kata lain kemampuan seseorang dalam memenuhi perannya dan memberikan pengalaman kebahagiaan yang baik (Ratna Maharani, 2002).

b). Aspek-Aspek *Psychological Well-Being*

Menurut (C. D. Ryff, 1995) aspek-aspek dari *psychological well-being* ada 6, yaitu;

a. Penerimaan diri (*Self acceptance*).

Dalam *psychological wellbeing self acceptance* merupakan keadaan dimana individu menerima diri sebagai individu yang kompleks dan imperfect, dengan pemahaman realistis tentang kekuatan dan kelemahan diri. *Self acceptance* ini tidak hanya melibatkan menerima diri dalam keadaan yang tidak sempurna, tetapi juga menerima diri karena keunikan diri. *Self acceptance* ini adalah komponen penting bagi mental *health* dan *emotional well-being* dan membantu individu mengurangi kecemasan dan meningkatkan keseimbangan emosional yang dapat diartikan seseorang yang *psychological well-being*-nya tinggi memiliki sikap positif terhadap diri sendiri,

mengakui dan menerima berbagai aspek positif dan negatif dalam dirinya, dan perasaan positif tentang kehidupan masa lalunya.

b. Hubungan positif dengan orang lain (*Positive relations with others*)

Dalam *psychological well-being positive relations with others* merujuk pada sikap yang hangat terhadap pribadi di luar seseorang, yang terkait dengan kekuatan dan kemampuan untuk menghubungi dan menjaga hubungan yang baik dengan orang-orang lain. *Positive relations with others* dapat dihubungkan dengan kemampuan untuk menghubungi dan mengatur hubungan yang baik, serta kemampuan untuk menghubungi dan mengatur hubungan yang berguna dengan individu lain.

Banyak teori yang menekankan pentingnya hubungan interpersonal yang hangat dan saling percaya dengan orang lain. Kemampuan mencintai dianggap sebagai elemen kunci kesehatan mental. *Psychological well-being* seseorang akan tinggi jika mereka bisa bersikap hangat dan percaya dalam hubungannya dengan orang lain, jika mereka menunjukkan empati, kasih sayang, keintiman yang kuat, dan jika mereka memahami memberi dan menerimanya dalam suatu hubungan.

c. Kemandirian (*Autonomy*)

Dalam *psychological well-being autonomy* adalah kemampuan individu dalam menentukan nasib sendiri, kebebasan, pengendalian internal, individual, dan pengaturan diri. Otonomi ini berisi hubungan dengan kesejahteraan dan kesehatan mental, seperti yang disebut oleh Chamberlain & Zika dalam jurnal *Religiusitas dan Psychological Well-Being*. Individu yang memiliki otonomi tinggi akan menampilkan sikap otonomi yang menunjukkan kemampuan untuk mengambil keputusan sendiri dan mandiri, mampu melawan tekanan sosial untuk berpikir dan bersikap dengan cara yang benar, berperilaku sesuai dengan standar nilai individu itu sendiri, dan mengevaluasi diri sendiri dengan standar personal, kemandirian tersebut juga merupakan kemampuan

individu dalam mengambil keputusan sendiri dan mandiri, mampu melawan tekanan sosial untuk berpikir dan bersikap dengan cara yang benar, berperilaku sesuai dengan standar nilai individu itu sendiri, dan mengevaluasi diri sendiri dengan standar personal (Adi et al., 2007).

d. Penguasaan lingkungan (*Environmental mastery*).

Dalam *psychological well-being environmental mastery* merupakan kemampuan individu dalam mengelola dan mengatur lingkungannya dengan baik, termasuk kemampuan untuk memanfaatkan kesempatan yang ada untuk mengembangkan diri atau meningkatkan kemampuan, serta mengembangkan diri melalui aktivitas mental dan fisik.

Environmental mastery dengan kata lain mampu untuk berkompetensi dan mengatur lingkungan, menyusun kontrol yang kompleks terhadap aktivitas eksternal, menggunakan secara efektif kesempatan dalam lingkungan, mampu memilih dan menciptakan konteks yang sesuai dengan kebutuhan dan nilai individu itu sendiri.

e. Tujuan hidup (*Purpose in life*).

Dalam *psychological well-being purpose in life* merujuk pada pemahaman individu bahwa terdapat makna dan tujuan dalam hidup yang harus dicapai. Hal ini melibatkan tujuan atau sasaran yang memberikan arah dan makna pada kehidupan individu, serta merasa hidup ini memiliki makna yang mendalam, dengan kata lain *purpose in life* memiliki kesehatan mental yang didefinisikan mencakup kepercayaan-kepercayaan yang memberikan individu suatu perasaan bahwa hidup ini memiliki tujuan dan makna. Individu yang berfungsi secara positif memiliki tujuan, misi, dan arah yang membuatnya merasa hidup ini berarti dan memiliki makna.

f. Pengembangan pribadi (*Personal growth*).

Dalam *psychological well-being personal growth* merujuk pada proses individu untuk mengembangkan diri secara pribadi, baik dari segi kognitif, emosional, maupun sosial. *Personal growth* ini mencakup upaya individu untuk meningkatkan kualitas hidup, mengembangkan potensi diri, dan mencapai tujuan hidup yang lebih bermakna. Dalam konteks *psychological well-being*, *personal growth* merupakan salah satu dimensi penting yang mencerminkan kemampuan individu untuk terus tumbuh dan berkembang secara positif dalam berbagai aspek kehidupan mereka, dengan kata lain *personal growth* merupakan perasaan yang mampu dalam melalui tahap-tahap perkembangan, terbuka pada pengalaman baru, menyadari potensi yang ada dalam dirinya dan melakukan perbaikan dalam hidupnya setiap waktu.

c). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi *Psychological Well-Being*

Menurut Ryff dan Singer dalam (Ratna Maharani, 2002) menyebutkan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi *psychological well-being*, antara lain;

1. Usia

Menurut data yang diperoleh dari beberapa penelitian yang dilakukan oleh (C. D. Ryff, 1995); Singer 1996), kemampuan penguasaan lingkungan dan kemandirian meningkat jika dibandingkan dengan usia (usia 25 – 39 tahun, usia 40-59 tahun, usia 60-74 tahun). Tujuan hidup dan perkembangan pribadi jelas menunjukkan penurunan seiring bertambahnya usia. Skor penerimaan diri dan hubungan positif dengan orang lain bervariasi secara signifikan berdasarkan usia.

2. Jenis Kelamin

Berdasarkan data yang diperoleh dari beberapa penelitian yang dilakukan oleh (C. D. Ryff, 1995); Ryff & Singer 1996), faktor gender menunjukkan perbedaan yang signifikan pada aspek hubungan positif dengan orang lain dan pada aspek pengembangan pribadi. Dalam perbandingan usia secara keseluruhan (25-39 tahun, 40-59 tahun, 60-74

tahun), perempuan mempunyai angka yang lebih tinggi dibandingkan laki-laki kemudian dimensi lainnya tidak mempunyai perbedaan yang signifikan.

3. Tingkat Pendidikan dan Pekerjaan

Tingginya status pekerjaan atau tingkat pendidikan seseorang menunjukkan bahwa individu tersebut mempunyai faktor keamanan (uang, pengetahuan, keterampilan) dalam hidupnya untuk mengatasi masalah, tekanan dan tantangan (Ryff dan Singer, 1996). Hal ini berkaitan dengan kesulitan ekonomi, dimana kesulitan ekonomi dapat menyebabkan individu mengalami kesulitan dalam memenuhi kebutuhan hidup pokoknya sehingga dapat menyebabkan menurunnya kesehatan psikologis.

4. Latar Belakang Budaya

Menurut Sugianto (2000), perbedaan budaya Barat dan Timur juga memberikan pengaruh yang berbeda. Dimensi yang lebih berorientasi pada diri (seperti penerimaan diri dan kemandirian) lebih menonjol dalam konteks budaya Barat, sedangkan dimensi yang berorientasi dengan orang lain (seperti hubungan positif dengan orang lain) lebih menonjol pada budaya Timur.

B. Hubungan antara *Game Online Addiction* dan *Psychological Well-Being*

Dalam dampak *game online addiction* di latar belakang, adanya ketergantungan pada *game online* dapat berdampak negatif dalam *psychological well-being* seseorang khususnya para remaja. Seseorang kecanduan *game online* akan mengalami penurunan tingkat kebahagiaan, produktivitas, dan kemampuan untuk mengatasi stres. Hal ini dapat mempengaruhi hubungan interpersonal, pendidikan maupun pekerjaan, oleh karena itu penting untuk menjaga keseimbangan antara aktivitas *online* dan kehidupan nyata guna memastikan kesejahteraan psikologis yang seimbang.

Beberapa penelitian menunjukkan adanya hubungan antara *game online addiction* dan *psychological well-being* pada remaja. (Afrilya, 2021) dalam penelitian *longitudinal*

mereka menemukan bahwa remaja yang mengalami masalah tidur memiliki risiko lebih tinggi mengalami kecanduan internet, termasuk *game online*, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kesejahteraan psikologis mereka. (Ophir et al., 2019) dalam penelitian mereka menemukan bahwa peningkatan penggunaan media baru, termasuk *game online*, pada remaja di Amerika Serikat berkaitan dengan peningkatan gejala depresi, ideasi bunuh diri, dan angka bunuh diri.

C. Kerangka Pikir

Game online merupakan wadah bermain untuk berbagai kalangan salah satunya adalah kalangan para remaja. *Game online* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah variabel X. Sebuah permainan *game online* sangat memberikan pengaruh yang besar bagi siapapun yang memainkannya karena akan menimbulkan pengaruh dalam proses fisik maupun psikologis dan pastinya akan ada nilai negatif dan positifnya. *Psychological well-being* dalam penelitian ini merupakan variabel Y. Apabila *Psychological well-being* rendah dikarenakan remaja lebih sering bermain *game online* maka nantinya tidak dapat merasakan kepuasan hidup dan kebahagiaan dalam diri remaja.

Psychological well-being merupakan suatu penerimaan diri dan adanya hubungan positif dengan orang lain, memiliki penguasaan lingkungan yang baik serta memiliki tujuan hidup dan dapat berkembang. Dalam penelitian (Maharyani, 2012) Fadhilah (2016) mengatakan bahwa *psychological well-being* dapat membantu remaja untuk menumbuhkan rasa emosi yang positif, merasakan kepuasan hidup, kebahagiaan serta mengurangi kecenderungan mereka untuk berperilaku negatif.

Permasalahan yang muncul ini merupakan penggunaan dalam pemanfaatan kecanduan *game online* pada remaja yang mempengaruhi kondisi *psychological well-being*-nya, masalah tersebut selanjutnya ingin dipecahkan oleh peneliti melalui penelitian, apakah terdapat pengaruh *game online addiction* terhadap *psychological well-being* remaja.

Peneliti berteori sesuai dengan lingkup permasalahan supaya arah penelitian menjadi jelas. Peneliti dapat membangun kerangka pemikiran sehingga dapat digunakan untuk menjawab permasalahan yang diajukan. Jawaban terhadap permasalahan yang baru menggunakan teori disebut hipotesis. Jadi hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 *Kerangka Pikir*

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara teoritis terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya harus diteliti secara empiris melalui pengukuran statistic. Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka penulis merumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah ada hubungan antara *game online addiction* terhadap *psychological well-being* pada remaja

di Cilacap, artinya semakin tinggi *game online addiction* yang dimiliki maka semakin rendah *psychological well-being* pada remaja, begitu juga sebaliknya, semakin rendah *game online addiction* yang dimiliki maka semakin tinggi *psychological well-being* pada remaja di Cilacap. Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka hipotesis yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Ha : Adanya pengaruh yang signifikan antara *game online addiction* terhadap *psychological well-being* pada remaja di Cilacap.

Ho : Tidak adanya pengaruh yang signifikan antara *game online addiction* terhadap *psychological well-being* pada remaja di Cilacap.