

## **BAB V PENUTUP**

Berdasarkan hasil analisis diantara dua variabel penelitian yaitu *hardiness* dan *adversity quotient* yang dilakukan pada pekerja industri kreatif yang terdampak covid-19, memperlihatkan hasil sebuah koefisien korelasi sebesar  $r = 0,825$  dan nilai  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ) serta memiliki sumbangan efektif sebesar  $r^2 = 0,681$  atau sekitar 68,1%. Pada penjelasan hasil tersebut menyatakan bahwa hipotesis diterima, sehingga ada hubungan antara *hardiness* dan *adversity quotient* pada pekerja industri kreatif yang terdampak covid-19, dan memiliki arah hubungan positif, serta memiliki kekuatan korelasi yang besar sehingga, dapat diartikan semakin tinggi *hardiness* maka juga diikuti dengan semakin tinggi *adversity quotient* pada pekerja industri kreatif yang terdampak covid-19 dan begitu pula sebaliknya semakin rendah *hardiness* maka juga diikuti dengan semakin rendah *adversity quotient* pada pekerja industri kreatif yang terdampak covid-19.

Pada pengambilan data diawal beberapa responden pada penelitian ini masih ada yang mengalami *adversity quotient* yang rendah dimana para pekerja industri kreatif ini masih mengalami kebingungan atas keadaan yang terjadi dimana banyak ruang publik yang ditutup seperti pameran hingga sampai pembatasan jam buka toko, sehingga membuat para pekerja industri kreatif ada yang pasrah begitu saja terhadap usaha yang mereka jalani, akan tetapi ada juga terdapat pekerja industri kreatif yang mengusahakan agar usaha yang mereka jalani tetap bertahan seperti berpindah pasar yang dulunya secara langsung menjadi secara tidak langsung atau *online* sehingga masih dapat berjualan dan tidak mengalami penurunan modal atau kebangkrutan. Penelitian yang dilakukan oleh Cahayani & Gunawan (2021) mengatakan jika seseorang yang memiliki *adversity quotient* yang tinggi dapat menyelesaikan meskipun adanya permasalahan, sikap pantang menyerah serta berusaha mencari jalan penyelesaian masalah ini, dapat bertujuan kesuksesan pada usahanya, sebaliknya jika seseorang memiliki *adversity quotient* yang rendah seseorang tersebut akan mempunyai kecenderungan mudah menyerah dan pasrah terhadap permasalahan yang terjadi.

Ketika para pekerja industri kreatif mempunyai *hardiness* yang diperolehnya dari usaha yang dimiliki, akan mempengaruhi tingkat *adversity quotient* pada seorang pekerja industri kreatif. Adanya *hardiness* dapat mempengaruhi tingkat *adversity quotient* pada para pekerja industri kreatif yaitu, adanya sebuah tantangan dimana tantangan tersebut membuat individu harus dapat menyelesaikannya hingga mendapatkan kesuksesan atau keberhasilan atas masalahnya tersebut. Perilaku *hardiness* dapat digambarkan seperti menyelesaikan pekerjaan dengan penuh semangat, percaya diri ketika menjalankan usaha, tekun, serius, serta yakin pada usaha yang dijalani akan berhasil, dapat mengendalikan semua masalah yang datang, merasa tertantang ketika menghadapi masalah yang sulit, selalu membuat pembaharuan terhadap usaha, dan tetap mengerjakan tugas yang dimiliki meskipun sedang mengalami kesulitan yang datang. Perilaku *adversity quotient* dapat berupa kemampuan dalam mengelola emosi ketika harapan tidak sesuai dengan realita, dapat menguasai diri dan tetap tenang dalam menghadapi masalah, dapat mencari penyebab dan bertanggungjawab terhadap kesalahan yang dilakukan, fokus terhadap usaha, tidak terlarut dalam kesedihan akibat kegagalan, dan menjadikan kegagalan sebagai pengalaman pembelajaran yang dapat diperbaiki kedepannya. Pada pekerja industri kreatif penting untuk mempunyai *adversity quotient* yang baik dalam hal menghadapi setiap tantangan dan dapat bertahan sehingga dapat melewatinya dengan kesuksesan (Rachmady & Aprilia, 2018). Pekerja industri kreatif juga dalam menghadapi setiap permasalahan yang dihadapi penting juga untuk memiliki sikap kepribadian *hardiness* yang baik pula dimana digunakan sebagai suatu motivasi serta dukungan dalam menghadapi permasalahan yang dianggapnya sebuah tantangan yang harus diselesaikan sehingga dapat membawanya kepada kesuksesan (Kurnia & Ramadhani, 2021). Jika pekerja industri kreatif memiliki *hardiness* yang baik pekerja tersebut tau apa yang akan mereka lakukan dalam menghadapi masalah sehingga dapat menyelesaikannya dengan baik pula

Menurut Detik news, (2020) Covid-19 mengguncang dunia tahun 2020, meskipun sekarang telah memasuki masa transisi, akan tetapi dampak yang

dirasakan masih terasa hingga sekarang (DetikNews, 2021). Menurut berita dari Universitas Terbuka, (2021) walaupun telah memasuki masa transisi para pekerja industri kreatif masih merasakan tantangan mulai dari pemberhentian kerja hingga penurunan pendapatan yang dialami para pekerja industri kreatif, pada masa transisi sekarang para pekerja industri kreatif mencoba untuk bangkit lagi dari keterpurukan adanya covid-19 dan mencoba Kembali pulih seperti sediakala.

Pada penelitian ini covid-19 merupakan contoh permasalahan yang sedang dihadapi oleh para pekerja industri kreatif, mereka, harus berupaya agar meskipun terdapat permasalahan dalam usahanya, usaha mereka tetap bertahan dan tetap maju. Berdasarkan hasil penelitian juga para pekerja industri kreatif ini melakukan cara seperti beralih ke pasar yang dimana sebelumnya mereka memasarkan secara luring atau *offline* kini beralih menggunakan media *online* dalam upayanya tetap bertahan ditengah permasalahan yang kini sedang dihadapi. Berdasarkan pada hasil tabulasi silang ditemukan bahwa antara *hardiness* dan *adversity quotient* memiliki *hardiness* tinggi sebanyak 22 (28,6%) responden, pada responden *adversity quotient* kategori rendah ditemukan ada 2 (2,6%). Pada kategori *adversity quotient* sedang dengan jumlah keseluruhan 33 (42,9%) dengan kategori sangat tinggi responden *hardiness* ada 2 (2,6%) juga ditemukan 16 (20,8%) responden dengan kategorisasi *hardiness* tinggi, kemudian ditemukan 15 (19,5%) responden mengalami *hardiness* sedang. Pada responden *adversity quotient* kategorisasi tinggi dengan jumlah keseluruhan responden yaitu 34 (44,2%), pada kategorisasi sangat tinggi responden *hardiness* terdapat 12 (15,6%), dan juga ditemukan 22 (28,6%) responden dengan kategorisasi *hardiness* tinggi. Kemudian pada kategorisasi *adversity quotient* sangat tinggi ditemukan jumlah keseluruhan responden 8 (10,4%), terdapat 7 (9,1%) responden *hardiness* dengan kategorisasi sangat tinggi, ditemukan juga responden *hardiness* dengan kategorisasi tinggi sebanyak 1 (1,3%). Berdasarkan tabulasi silang terdapat hubungan jika *hardiness* pada pekerja industri kreatif tinggi, maka *adversity quotient* juga tinggi pada pekerja industri kreatif, begitu sebaliknya, jika *hardiness* pada pekerja industri kreatif rendah, maka *adversity quotient* juga rendah pada pekerja industri kreatif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati &

Fajrianti (2017) mengatakan bahwa seseorang yang memiliki *adversity quotient* tinggi, dianggap memiliki motivasi yang tinggi pula, karena dalam menentukan respon terhadap kesulitan hingga masuk kedalam kesuksesan susah untuk dilalui, oleh sebab itu seseorang tersebut harus dapat mengatasi kesulitan tersebut dengan baik. Penelitian lain juga sejalan seperti halnya yang dikatakan oleh Indriana (2018) seseorang dengan *hardiness* yang baik akan memandang permasalahan sebagai sesuatu yang positif sehingga seseorang tersebut dapat menyelesaikan dengan baik masalah yang dimilikinya.

*Adversity quotient* dan *hardiness* pada pekerja industri kreatif juga dipengaruhi oleh berbagai hal, data distribusi jenis kelamin menyatakan bahwa 40 (52,5%) responden yang berjenis kelamin laki-laki dan terdapat 37 (47,5%) responden perempuan. Hasil tabulasi kategorisasi *adversity quotient* usia 18-35 tahun memiliki kategorisasi paling banyak berada di sedang dengan total responden 25 atau 32.5%, dan untuk usia 35-64 memiliki kategori paling banyak berada pada tinggi dengan total responden 23 atau 29.9%. Hasil tabulasi kategorisasi *hardiness* berdasarkan usia 18-35 tahun memiliki kategorisasi paling banyak berada di tinggi dengan total responden 17 atau 22.0%, dan untuk usia 35- 64 memiliki kategori paling banyak berada pada tinggi dengan total responden 22 atau 28.6%. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Prawitasari & Yunani (2021) mengatakan bahwa jenis kelamin baik laki-laki atau perempuan tidak mempengaruhi pendapatan yang didapatnya, dan sama-sama mempunyai peluang dalam berusaha yang sama. Pengelompokan usia yang digunakan pada penelitian ini menggunakan tahapan yang dikemukakan oleh (Santrock dalam Putri, 2018) yaitu dewasa awal (18-25 tahun), dewasa madya (26-59 tahun), dan dewasa akhir (60-keatas) pada tahap dewasa ini memiliki kemampuan dalam menjalin relasi dengan orang lain, pengetahuan cukup luas, memiliki kecakapan atau keahlian, sudah merasa mampu mengambil keputusan serta tanggung jawab, hingga mampu eksplorasi diri terhadap sebuah tantangan, sehingga membuat individu berada pada perkembangan yang pesat. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sukmaningrum & Imron (2017) mengatakan bahwa usia produktif khususnya remaja dalam menjalani usahanya yang sesuai dengan keahliannya akan

memperluas hingga dapat mengembangkan usaha yang dimilikinya serta kemampuan dalam berkreasi usaha dapat teratasi dengan baik hal ini dikarenakan remaja memiliki banyak inovasi-inovasi baru, sehingga ketika mendapatkan sebuah permasalahan remaja akan mudah dalam mengatasi dan mencari solusi.

*Adversity quotient* penting untuk dimiliki pekerja industri kreatif baik dalam menghadapi setiap permasalahan hingga bertahan dan dapat melewati dengan berhasil (Rachmady & Aprilia, 2018). Menurut Kurnia & Ramadhani (2021) Pekerja industri kreatif dalam menghadapi permasalahan yang dimiliki penting untuk memiliki sikap kepribadian *hardiness* yang baik dimana akan digunakan sebagai motivasi dan dukungan dalam menghadapi permasalahan yang dianggapnya tantangan yang harus terselesaikan dan berhasil.

Keterbatasan dalam penelitian:

- a. Data demografi yang seharusnya masih dapat dikembangkan dan ditanyakan lagi pada responden seperti lama berkerja sebagai pekerja industri kreatif dan tingkat pendidikan sehingga dapat memperbanyak hasil penelitian.
- b. Kondisi pada subjek yang tidak bisa dikendalikan oleh peneliti, dikarenakan peneliti menyebarkan menggunakan media sosial (secara daring), dikarenakan situasi Covid-19, sehingga tidak dapat melihat secara langsung, sehingga berdampak pada ketidaktahuan apakah responden sungguh-sunggu dalam mengerjakan kuisioner atau tidak sehingga dapat mempengaruhi hasil data yang didapatkan pada penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian ini ada hubungan antara *hardiness* dan *adversity quotient* pada pekerja industri kreatif yang terdampak covid-19. *Hardiness* dan *adversity quotient* sangat penting dimiliki seseorang terutama pekerja industri kreatif untuk dapat meningkatkan usaha mereka dan juga dapat bertahan atau *survive* atas usaha yang mereka jalani.

## 5.2. Simpulan

Kesimpulan berdasarkan atas penelitian yang telah didapatkan oleh peneliti terhadap *hardiness* dan *adversity quotient* pada pekerja industri kreatif yang terdampak covid-19 yaitu ada hubungan yang signifikan antara variabel *hardiness* dengan *adversity quotient* pada pekerja industri kreatif yang terdampak covid-19 artinya jika *hardiness* pada pekerja industri kreatif tinggi, maka *adversity quotient* juga tinggi pada pekerja industri kreatif, begitu sebaliknya, jika *hardiness* pada pekerja industri kreatif rendah, maka *adversity quotient* juga rendah pada pekerja industri kreatif.

## 5.3. Saran

Penelitian ini memiliki kekurangan sehingga peneliti mempunyai saran untuk dilakukan. Berikut merupakan saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya:

### 1. Bagi Pekerja Industri Kreatif

Bagi pekerja industri kreatif dapat memberikan gambaran bahwa pentingnya *hardiness* dan *adversity quotient* dalam mempertahankan usaha yang dimiliki, hal tersebut dapat mencegah adanya usaha yang gulung tikar atau tutup karena adanya masalah yang sedang dihadapi, sehingga diharapkan para pekerja industri kreatif memiliki strategi-strategi dalam menjalankan usahanya seperti membuat *business plan*.

### 2. Bagi Masyarakat Umum

Bagi masyarakat umum dapat menambah informasi yang baik jika ingin menjadi pekerja industri kreatif, serta dapat memberikan pemahaman akan pentingnya memiliki *adversity quotient* dan *hardiness* dalam menjalankan usaha yang dimiliki. Dalam mendukung upaya tersebut masyarakat umum juga dapat mengikuti seminar sejenis.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti secara offline atau secara langsung sehingga didapatkan menjangkau jumlah responden yang seimbang serta menambah data geografis yang lebih lengkap seperti lama responden menjalani

usaha sebagai industri kreatif untuk didapat hasil yang lebih optimal.

#### 4. Bagi Pemerintah

Bagi pemerintah sebagai informasi gambaran pekerja industri kreatif yang memiliki masalah terkait dengan usahanya, sehingga pemerintah dapat merancang program-program pemerintah yang dapat ikut serta dalam mencegah terjadinya tutup usaha yang dimiliki pekerja kreatif sebagai upaya dalam meningkatkan kapasitas sumber daya manusia di bidang industri kreatif di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainan, P. L., & Coralia, F. (2016). Hubungan antara hardiness dengan coping strategy pada guru sekolah inklusi di SDN Putraco Indah Bandung. *Prosiding Psikologi*, 2(1), 309–314.  
<http://repository.unisba.ac.id/handle/123456789/5639>
- Aksara, P. T. B. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (B. S. Fatmawati (ed.)). Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=wY8fEAAAQBAJ>
- Ananda, A. D., & Susilowati, D. (2019). Pengembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) Berbasis Industri Kreatif di Kota Malang. *Jurnal Ilmu Ekonomi*, X(X), 120–142.
- Arini, D. P. (2021). Emerging Adulthood : Pengembangan Teori Erikson Mengenai Teori Psikososial Pada Abad 21. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 15(01), 11–20.  
<https://doi.org/10.33557/jpsyche.v15i01.1377>
- Atmojo, C. T. (2021). Kreativitas Pelaku Industri Ekonomi Kreatif Kabupaten Jombang Di Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Strategi Promosi. ... *Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 15, 267–277.  
<https://doi.org/10.19184/jpe.v15i2.26790>
- Bappenas. (2021). *Pelaku Ekonomi Kreatif Layu di Masa Pandemi*. KSI Indonesia.  
<https://www.ksi-indonesia.org/id/wawasan/detail/2501-pelaku-ekonomi-kreatif-layu-di-masa-pandemi>
- Bayu, D. J. (2020). *Yang Paling Terdampak saat Pandemi Covid*. Databoks.  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/6-sektor-usaha-paling-terdampak-saat-pandemi-corona>
- Bayu, D. J. (2021). *Survei: Masyarakat yang Alami Penurunan Pendapatan Akibat Covid-19 Meningkat*. Databoks.Katadata.Co.Id.  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/23/survei-masyarakat-yang-alami-penurunan-pendapatan-akibat-covid-19-meningkat#:~:text=Pendapatan Rumah Tangga saat Pandemi Covid-19&text=Hasil survei Indikator Politik Indonesia,rumah tangga pada Februa>
- BBC NEWS. (2020). *Covid-19: Kajian kasus di Wuhan muncul sejak akhir Agustus, China sebut hasil itu “sebagai hal yang konyol.”* Bbc.Com.

<https://www.bbc.com/indonesia/dunia-52977852>

- Cahayani, A., & Gunawan, A. S. (2021). Analisis Adversity Quotient Wirausaha UMKM Industri Kreatif di Era Pandemi Covid di DKI Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Dan Bisnis*, 1(2020), 1–8. <https://doi.org/10.33479/sneb.v1i.196>
- Detik news. (2020). *Kapan Sebenarnya Corona Pertama Kali Masuk RI?* News.Detik.Com. <https://news.detik.com/berita/d-4991485/kapan-sebenarnya-corona-pertama-kali-masuk-ri>
- DetikNews. (2021). *Cerita Penyintas Covid-19: Dampaknya Sampai Saat Ini Masih Terasa*. DetikNews. <https://news.detik.com/berita/d-5616394/cerita-penyintas-covid-19-dampaknya-sampai-saat-ini-masih-terasa>
- Dewi, R. A. P. dan R. S. (2020). *KONSEP ADVERSITY & PROBLEM SOLVING SKILL*.
- Dorji, R., & Singh, D. K. (2019). Role of Adversity Quotient in Learning. *International Journal of Education*, 11(46229), 119–125. <http://ijoe.vidyapublications.com>
- DPRI. (2008). *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*. Departemen Perdagangan RI.
- Dr. Eni Purwati, M. A., & Anang Kunaefi, M. K. (2020). *Pemetaan Potensi Anak Didik Berbasis Multiple Intelligences dalam Pendidikan Islam*. Zifatama Jawara. <https://books.google.co.id/books?id=xaUEEAAAQBAJ>
- Eddy H. (2021). *Indonesia menjadi inisiator tahun internasional ekonomi kreatif dunia*. Kemenparekraf. <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Indonesia-Menjadi-Inisiator-Tahun-Internasional-Ekonomi-Kreatif-Dunia>
- Gitiyarko, V. (2020). *Upaya dan Kebijakan Pemerintah Indonesia Menangani Pandemi Covid-19*. Kompaspedia.Kompas.Id. [https://kompaspedia.kompas.id/baca/paparan-topik/upaya-dan-kebijakan-pemerintah-indonesia-menangani-pandemi-covid-19?track\\_source=kompaspedia-paywall&track\\_medium=login-paywall&track\\_content=https://kompaspedia.kompas.id/baca/paparan-](https://kompaspedia.kompas.id/baca/paparan-topik/upaya-dan-kebijakan-pemerintah-indonesia-menangani-pandemi-covid-19?track_source=kompaspedia-paywall&track_medium=login-paywall&track_content=https://kompaspedia.kompas.id/baca/paparan-)

topik/upaya-dan-kebij

- Hidayat, W., & Sariningsih, R. (2018). Matematis Dan Adversity Quotient Siswa. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 2(1), 109–118. <http://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v2i1.1027>
- Horas Djulius, J. J. R. D. (2019). *Tinjauan dan Analisis Ekonomi Terhadap Industri Kreatif di Indonesia: Diandra Kreatif* (Diandra kreatif (ed.)). Diandra Kreatif. <https://books.google.co.id/books?id=qEjCDwAAQBAJ>
- Hulaikah, M., Degeng, I. N. S., Sulton, & Murwani, F. D. (2020). The effect of experiential learning and adversity quotient on problem solving ability. *International Journal of Instruction*, 13(1), 869–884. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13156a>
- Ilhamuddin, H. M., Rusminah, R., Hilmiati, H., & Ahyar, M. (2018). Strategi Pengembangan Industri Kreatif Sektor Kerajinan Perhiasan Mutiara Di Kota Mataram. *Jmm Unram - Master of Management Journal*, 7(1), 58–69. <https://doi.org/10.29303/jmm.v7i1.402>
- Indriana, D. W. & Y. (2018). Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Hardiness Pada Mahasiswa Yang Mengerjakan Skripsi Di Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro. *Empati Jurnal*, 7(1), 332–338.
- Kemenparekraf. (2021). *Ekonomi kreatif jadi garda terdepan pemulihan ekonomi nasional*. Kemenparekraf/Baparekraf RI. <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Ekonomi-Kreatif-Jadi-Garda-Terdepan-Pemulihan-Ekonomi-Nasional>
- Khairunnisa, F., Priyatama, A. N., & Satwika, P. A. (2018). The Relationship Between Hardiness and Emotional Intelligence with Job Satisfaction among Head Office Employees in PT. Nakamura Surakarta. *Personality and Social Psychology*, 2, 420–434.
- Kobasa, S. C., Maddi, S. R., & Kahn, S. (1982). Hardiness and health: A prospective study. *Journal of Personality and Social Psychology*, 42(1), 168–177. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.42.1.168>
- Kominfo. (2021). *Kurangi Dampak Ekonomi PPKM, Pemerintah Siapkan Tambahan Bansos Rp39 T*. Kominfo.Go.Id.

<https://kominfo.go.id/content/detail/35796/kurangi-dampak-ekonomi-ppkm-pemerintah-siapkan-tambahan-bansos-rp39-t/0/berita>

Kominfo. (2022). *Pemerintah Dorong Optimalisasi Pertumbuhan Industri Kreatif Indonesia*. Kominfo.Go.Id.

<https://kominfo.go.id/content/detail/39347/pemerintah-dorong-optimalisasi-pertumbuhan-industri-kreatif-indonesia/0/berita>

Kurnia, A., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Hardiness dan Dukungan Sosial Terhadap Stres Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(3), 657. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i3.6506>

Kusdiartini, V. (2020). Adversity quotient pada era pandemi covid-19. *Kronik*, 133, 1–3.

Lativa, S. (2021). ANALISIS KEBIJAKAN FISKAL INDONESIA PADA MASA PANDEMI COVID-19 DALAM MENINGKATKAN PEREKONOMIAN Oleh. *Ekonomi*, 2021(3), 15.

Muhammad Syahbudi, S. E. I. M. A. (2021). *Ekonomi Kreatif Indonesia: Strategi Daya Saing UMKM Industri Kreatif Menuju Go Global (Sebuah Riset Dengan Model Pentahelix)*. Merdeka Kreasi Group. <https://books.google.co.id/books?id=zglHEAAAQBAJ>

Mulyati, S., & Indriana, Y. (2016). Hubungan Antara Kepribadian Hardiness Dengan Work-Family Conflict Pada Ibu Yang Bekerja Sebagai Teller Bank Pada Bank Rakyat Indonesia Semarang. *Empati*, 5(3), 577–582.

Nabilah, S., Nursan, M., & Suparyana, P. K. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Umkm (Studi Kasus Umkm Zea Food Di Kota Mataram). *Inovasi Penelitian*, 1(12), 2655–2660.

Nugraha, Y. E. (2021). Tantangan dan Strategi Unit Usaha Ekonomi Kreatif Tenun Ikat NTT dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *Jurnal Industri Pariwisata*, 4(1), 61–73.

<http://jurnal.usahid.ac.id/index.php/pariwisata/article/view/417>

Nurhayati, N., & Fajrianti, N. (2017). Pengaruh Adversity Quotient (AQ) dan Motivasi Berprestasi terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(1), 72–77.

<https://doi.org/10.30998/formatif.v3i1.110>

- Pallant, J. (2010). *SPSS SURVIVAL MANUAL* (4th ed.). by Allen & Unwin Book Publishers.
- Pradipto, Y. ., Azizah, A., Maharani, C. ., Afina, N., Purnamasari, S., & Taufiq, R. (2020). The Relationship Between Indonesian Remigrants' Psychological Well-Being and Hardiness. *ICOCIT-MUDA 2019*, 1–7. <https://doi.org/10.4108/eai.25-6-2019.2294341>
- Prawitasari & Yunani. (2021). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENDAPATAN USAHA WIRUSAHA BARU PADA SEKTOR EKONOMI KREATIF DI KOTA BANJARMASIN. *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Pembangunan*, 4(2), 431–442.
- Purnomo, R. A. (2016). *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*. Ziyad Visi Media.
- Putri, A. F. (2018). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35. <https://doi.org/10.23916/08430011>
- Rachmady, T. M. N., & Aprilia, E. D. (2018). Hubungan Adversity Quotient Dengan Kecemasan Menghadapi Dunia Kerja Pada Freshgraduate Universitas Syiah Kuala. *Journal Psikogenesis*, 6(1), 54–60. <https://doi.org/10.24854/jps.v6i1.632>
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=1pWEDwAAQBAJ>
- Saifuddin, A. (2020). *Penyusunan Skala Psikologi*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=H4P1DwAAQBAJ>
- Santika, Z. D., & Maulana, M. A. (2020). Penurunan pendapatan UMKM akibat Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara*, 1, 150–159.
- Satwika, J. N. A. & Y. W. (2021). Hubungan Antara Hardiness dengan Stres Akademik Pada Mahasiswa Yang Mengerjakan Skripsi Selama Pandemi Covid-19. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 8, 212–223.

- Soetjipto, N. (2020). Ketahanan UMKM Jawa Timur Melintasi Pandemi COVID-19. In *K-Media*.
- Stoltz, P. G. (2018). *Adversity Quotient Mengubah Hambatan Mjd Peluang* (Y. Hardiwati (ed.)). Grasindo.
- Sukmaningrum & Imron. (2017). MEMANFAATKAN USIA PRODUKTIF DENGAN USAHA KREATIF INDUSTRI PEMBUATAN KAOS PADA REMAJA DI GRESIK. *Paradigma*, 05, 274–282.
- Sukmaningrum, A., & Imron, A. (2017). Memanfaatkan Usia Produktif Dengan Usaha Kreatif Industri Pembuatan Kaos Pada Remaja Di Gresik. *Paradigma*, 5(3), 1–6.
- Suroso, A. W. &. (2016). Adversity Quetient, Self Efficacy dan Kesiapan kerja Siswa Kelas XII Program Keahlian Multimedia SMKN 1 Kabupaten Jombang. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(02), 174–180. <https://doi.org/10.30996/persona.v5i02.735>
- Unaradjan, D. D., & Sihotang, K. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif* (K. Sihotang (ed.)). Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta. <https://books.google.co.id/books?id=DEugDwAAQBAJ>
- Universitas Terbuka. (2021). *Pariwisata dan Industri Kreatif: Peluang dan Tantangan Pada Masa dan Pasca Covid-19*. Ut.Ac.Id. <https://www.ut.ac.id/berita/2021/08/pariwisata-dan-industri-kreatif-peluang-dan-tantangan-pada-masa-dan-pasca-covid-19>
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tar>