

KETANGGUHAN KELUARGA PADA SUAMI *GAMER*



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Psikologi**

Disusun Oleh:

Muhammad Luthfi Azzam Zuhdi

(17107010146)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Dosen Pembimbing Skripsi:

Candra Indraswari, S.Psi., M.Psi, Psikolog.

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2022**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Jalan Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-259/Un.02/DSH/PP.00.9/03/2022

Tugas Akhir dengan judul : **Ketangguhan Keluarga Pada Suami Gamer**
yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD LUTHFI AZZAM ZUHDI
Nomor Induk Mahasiswa : 17107010146
Telah diujikan pada : Kamis, 17 Februari 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Candra Indraswari, S.Psi.,
M.Psi., Psi.SIGNED



Penguji I

Dr. Raden Rachmy Diana, S.Psi., M.A., Psi,SIGNED



Penguji II

Muslim Hidayat,
M.A.SIGNED

Valid ID: 622d60391093d

Valid ID: 622e9e89d74c4



Yogyakarta, 17 Februari 2022 UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.

SIGNED

Valid ID: 622ea2e8c6161

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Luthfi Azzam Zuhdi
NIM : 17107010146
Prodi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Ketangguhan Keluarga Pada Suami *Gamer*” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Selain itu, sumber informasi yang dikutip penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat digunakan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Program Studi Psikologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Yogyakarta, 29 Desember 2021

Pembuat Pernyataan,



Muhammad Luthfi Azzam Zuhdi

NIM.17107010146

NOTA DINAS PEMBIMBING SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Kepada
Yth, Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan
Humaniora UIN Sunan Kalijaga
Di Tempat

Assalamu'alaikum warrahmatullahi wabarokatuh

Setelah memeriksa, mengarahkan, dan melakukan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing menyatakan skripsi saudara:

Nama : Muhammad Luthfi Azzam Zuhdi
NIM : 17107010146
Prodi : Psikologi
Judul : Ketangguhan Keluarga Pada Suami *Gamer*

Telah diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana strata satu Psikologi. Harapan saya semoga saudara tersebut segera dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang *munaqosyah*. Demikian atas perhatiannya, saya mengucapkan terimakasih.

Waassalamu'alaikum warrahmatullahi wabarokatuh

Yogyakarta, 6 Februari 2022

Pembimbing,



Candra Indraswari, M.Psi., Psikolog

NIP. 199111152019032019

MOTTO

“Seorang pria yang tidak menghabiskan waktu dengan keluarganya,
tidak akan pernah bisa menjadi pria sejati”

-Vito Corleone

“Saya seorang minimalis. Saya tidak terlalu membutuhkan banyak
untuk menikmati liburan yang baik, hanya keluarga saya dan
kebutuhan pokok”

-Jean Reno

“Hal terpenting di dunia adalah keluarga dan
cinta”

-John Wooden

**“Keluarga akan selalu ada di sana. Hal-hal seperti materi,
itu hanya datang dan pergi”**

-Romeo Miller

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Karya sederhana ini, dengan kerendahan hati saya persembahkan untuk:

Allah SWT yang Maha Segalanya, yang mana telah menyusun skenario dengan sedemikian rupa, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini atas pertolongan dan campur tangan-Nya.

Orang tuaku dan kakak yang selalu ada disaat dibutuhkan, yang selalu mendoakan disetiap waktu, dan mendukungku dengan penuh, baik secara materil maupun non materil.

Serta, untuk almamater “Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta“

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh,

Alhamdulillah, segala puji dan syukur tiada henti penulis panjatkan kepada Allah SWT yang mana telah melimpahkan rahmat, karunia dan ridho- Nya. Sholawat serta salam tidak lupa penulis curahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW. Penelitian ini tidak akan terlaksana tanpa adanya dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang sudah ikut terlibat dalam mewujudkan penyelesaian tugas akhir ini.

1. Bapak Dr. Mochammad Sodik, S.Sos., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Lisnawati, S.Psi., M.Psi selaku Kepala Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Rita Setyani Hadi Sukirno, M.Psi selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, memberikan arahan, memberikan dukungan, dan semangat kepada anak-anaknya.
4. Ibu Candra Indraswari, S.Psi, M.Psi., Psi. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan kritik, saran dan masukan dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
5. Ibu Satih Saidiyah, Dipl Psy. M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan kritik, saran dan masukan dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
6. Ibu Raden Rachmy Diana, S.Psi., M.Psi
7. Bapak Muslim Hidayat, M.A
8. Bapak Sukanto S.Sos., M.A. dan seluruh karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora yang telah banyak membantu pada peneliti.

9. Bapak, Ibu Dosen Prodi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, atas segala kesempatan, ilmu pengetahuan, dan fasilitas yang telah diberikan.
10. Teruntuk orang tua, kakak, dan adik yang selalu mendukung saya dan terus memberikan semangat dan doa yang tiada henti.
11. Brilliant Aulia Wijaya yang selalu mendampingi, memberikan dukungan emosional dan setia mendengarkan curhatan saya.
12. Informan penelitian dan seluruh keluarganya yang telah memberikan *insight* yang tak ternilai harganya serta telah menjadikan saya layaknya keluarga.
13. Kawan-kawan Psikologi angkatan 2017 yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang senantiasa saling menyemangati satu sama lain.
14. Muhammad Luthfi Azzam Zuhdi, diri saya sendiri yang saya cintai.
Terimakasih tubuh, jiwa dan pikiran yang telah berharmoni dalam menjalani kehidupan ini.

Kepada semua pihak tersebut, semoga Allah SWT membalas amal baik yang telah diberikan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun peneliti berharap semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan khazanah psikologi dan ilmu pengetahuan pada umumnya. Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk mencapai perubahan yang lebih baik.

Yogyakarta, 20 Desember 2021

Peneliti,



Muhammad Luthfi Azzam Zuhdi

NIM: 17107010146

KETANGGUHAN KELUARGA PADA SUAMI *GAMER*

Muhammad Luthfi Azzam Zuhdi

17107010146

INTISARI

Ketangguhan keluarga merupakan hal yang penting dalam keluarga. Selain mempertahankan, perlu upaya untuk bertumbuh, berproses, dan beradaptasi guna menciptakan ketangguhan dan kesejahteraan hubungan keluarga. Tujuan penelitian ini untuk memahami ketangguhan keluarga pada suami *gamer*. Data didapatkan melalui pendekatan fenomenologi dengan metode wawancara serta observasi pada tiga pasang suami istri. Hasil menunjukkan bahwa dua keluarga pernah mengalami konflik akibat suami bermain *game* dan satu yang lainnya tidak mengalami konflik. Pada keluarga yang tidak mengalami konflik, terdapat upaya preventif dengan mengupayakan ketangguhan di tengah risiko konflik yang berpeluang untuk terjadi. Pada keluarga yang pernah mengalami konflik, terdapat upaya bertumbuh dan memberdayakan sumber ketangguhan yang dimiliki dalam keluarga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga pasangan mempunyai ketangguhan keluarga yang berasal dari materi dan immateri. Salah satu temuan materi yang paling menonjol dalam penelitian ini adalah kekuatan finansial, sedangkan immateri yaitu kepercayaan, *love language*, dan tanggung jawab namun ketiga pasangan mengalami konflik yang sama tetapi mampu diredam dan tidak menjadi konflik yang berkepanjangan.

Kata kunci: *Gamer*, ketangguhan keluarga, suami

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

FAMILY RESILIENCE IN GAMER HUSBANDS

Muhammad Luthfi Azzam Zuhdi

17107010146

ABSTRACT

Family resilience is very important in the family. In addition to maintaining, there needs to be efforts to grow, process and adapt in order to create resilience (toughness) and the welfare of family relationships. In a family with a husband, a gamer has risks and family conflicts due to a penchant for playing online games. The purpose of this study was to understand family resilience in gamer husbands. Informants were obtained through a phenomenological approach with interviews and observations on three married couples and three significant others. The results showed that two families have experienced conflict due to their husband playing games, and the other one did not experience conflict. In families that did not experience conflict, there are preventive efforts by seeking resilience resources in the midst of the risk of conflict that has the potential to occur. In families that have experienced conflict, there is an effort to grow and empower the resilience resources owned in their family. The results showed that the three couples had family toughness that came from material and immaterial. One of the most prominent material findings in this study is financial power, while the immaterial is trust, love language and responsibility, but the three couples experience the same conflict but can be muted and do not become a prolonged conflict.

Keywords: Family resilience resources, Gamer, Husband

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS PEMBIMBING SKRIPSI / TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
INTISARI.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. <i>Literature Review</i>	Error! Bookmark not defined.
B. Dasar Teori.....	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Teori	Error! Bookmark not defined.
D. Pertanyaan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Informan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Metode Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
F. Keabsahan Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Orientasi Kancan dan Persiapan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Pelaksanaan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Laporan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	128
A. Kesimpulan.....	128

B. Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA	131
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
CURRICULUM VITAE	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Teoritik.....	27
Bagan 2. Dinamika Ketangguhan Keluarga pada Suami Gamer (Pasangan Ihsan & Yani)...	55
Bagan 3. Dinamika Ketangguhan Keluarga pada Suami Gamer (Pasangan Dani & Gita)	83
Bagan 4. Dinamika Ketangguhan Keluarga pada Suami Gamer (Pasangan Ilham & Dian) .	105
Bagan 5. Dinamika Ketangguhan Keluarga pada Suami Gamer	124



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Diri Informan	30
Tabel 2. Pelaksanaan Penelitian.....	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara Informan (Suami)	134
Lampiran 2. Pedoman Wawancara Informan (Istri).....	136
Lampiran 3. Pedoaman Wawancara SO	137
Lampiran 4.Wawancara Pre-eliminery	138
Lampiran 5. Reduksi Informan Ihsan.....	139
Lampiran 6. Reduksi Informan Yani (istri Ihsan).....	148
Lampiran 7. Reduksi SO Informan Yani dan Ihsan	155
Lampiran 8. Reduksi Dani.....	158
Lampiran 9. Reduksi Informan Gita(istri Dani).....	172
Lampiran 10. Reduksi SO Dani dan Gita	179
Lampiran 11. Reduksi Informan Ilham	184
Lampiran 12. Reduksi Informan Dian (istri Ilham)	191
Lampiran 13. Reduksi SO Ilham Dian	196
Lampiran 14. Observasi 1 Informan Ihsan	199
Lampiran 15. Observasi 1 Informan Yani	200
Lampiran 16. Observasi 1 Informan Dani	201
Lampiran 17. Observasi 1 Informan Gita.....	202
Lampiran 18. Observasi 1 Informan Ilham.....	203
Lampiran 19. Observasi 1 Informan Dian	204
Lampiran 20. Kategorisasi Pasangan Ihsan & Yani.....	205
Lampiran 21. Kategorisasi Pasangan Dani & Gita	210
Lampiran 22. Kategorisasi Pasangan Ilham & Dian.....	217
Lampiran 23. <i>Informed Consent</i> Ihsan.....	222
Lampiran 24. <i>Informed Consent</i> Yani.....	223
Lampiran 25. <i>Informed Consent</i> Dani.....	224
Lampiran 26. <i>Informed Consent</i> Ilham	225
Lampiran 27. <i>Informed Consent</i> Gita.....	226
Lampiran 28. <i>Informed Consent</i> Dian.....	227
Lampiran 29. <i>Informed Consent</i> SO1	228
Lampiran 30. <i>Informed Consent</i> SO2	229
Lampiran 31. <i>Informed Consent</i> SO3	230

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi yang semakin pesat merambah pada dunia permainan/*game*, sehingga permainan juga dapat dilakukan dengan media digital dan melalui jaringan internet, seperti definisi dari *game online* sendiri, yaitu jenis permainan yang menggunakan perangkat komputer/digital dengan pemanfaatan jaringan LAN atau internet sebagai media permainannya (Kominfo, 2017). Sedangkan saat ini, *game online* menjadi hal yang digemari oleh masyarakat, baik dari kalangan anak-anak bahkan dewasa. Di Indonesia, pengguna *game online* menjadi hal yang menarik dan menguntungkan bagi para *developer* atau perusahaan yang bergerak di bidang IT, baik dari dalam negeri hingga manca negara (Scheel, 2008).

Game online berkembang dan banyak digemari, namun menurut *American Psychiatric Association* (2013) menjelaskan bahwa dampak negatif atas kelalaian para *gamer* dalam menggunakan *game online* yaitu berbohong mengenai waktu dalam menggunakan internet, penggunaan *game* dengan waktu yang lama, lalu terkait kontrol diri untuk bermain *game* yang tidak sesuai dengan proporsi, walaupun telah mengetahui konsekuensi bermain *game* (candu). Apabila dampak negatif akibat kelalaian para *gamer* seperti yang dijelaskan di atas terjadi pada seorang *gamer* yang sudah menikah atau memiliki peran sebagai suami bahkan ayah, tentu dapat menimbulkan risiko konflik dalam hubungan keluarga. Sedangkan, angka perceraian di Indonesia kian meningkat. Pada tahun 2020,

menurut Badan Pusat Statistik, persentase perceraian naik menjadi 6,4% naik sekitar 4,7 juta pasangan. Hal tersebut menimbulkan kegelisahan bahwa dampak negatif bermain *game online* diharapkan mampu dikendalikan dan tidak menjadi faktor penyumbang konflik yang tak teratasi atau bahkan menjadi faktor perceraian di Indonesia yang kian meningkat.

Seperti halnya yang peneliti temui di lingkungan warnet di Yogyakarta, beberapa *gamers* yang telah menikah, memaparkan bahwa dirinya mengalami konflik dan tantangan dalam hubungan berkeluarga akibat bermain *game online*. Fenomena yang ditemui peneliti tersebut menjadi data preliminari:

“Waktu awal pernikahan gak boleh main game sama istri, tapi aku kadang main game waktu istriku tidur ci, tapi kadang yo ketauan terus dimarain wakakaka, komputerku malah ditaruh di kamar tidur, jadi istriku bisa ngeliat aku lagi ngegame dan pasti ketauan, sampe segitunya istriku biar aku gak ngegame sampe larut malam”
(PR/Preliminari Studi, 14 Juni 2021)

Kendati demikian, diantara beberapa dampak negatif yang menyebabkan konflik dalam hubungan, menurut Griffiths (dalam Tadris, 2007), *game online* juga memiliki dampak positif. Contohnya mampu menyebabkan seseorang lebih bersemangat, karena memiliki kepuasan psikologis yang dihasilkan dari bermain *game*, seperti halnya *game* sekarang memiliki tingkat yang lebih kompleks sehingga pemain membutuhkan kecekatan, dan keterampilan. Oleh sebab itu, dapat dipahami bahwa bermain *game* memiliki dampak baik itu positif maupun negatif. Hal tersebut diharapkan dipengaruhi sikap bijaksana *gamer* dalam mengatur diri saat bermain *game online*.

Young (2008) menyampaikan bahwa, ketika individu tidak memiliki kemampuan dalam mengontrol penggunaan teknologi, maka akan memberikan dampak negatif bagi penggunaannya, yang disebabkan oleh kasus pada pemain *game online* yang menghabiskan waktu lebih dari 5 jam untuk bermain *game* dalam satu kali *log in*. Selain itu, terdapat kasus *gamer* mengesampingkan aspek kesehatannya dengan bermain *game* hingga larut malam (Young, 2008). Oleh sebab itu, berdasarkan pemaparan terkait *game* hingga dampak baik secara positif maupun negatif yang telah dipahami, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian pada informan yang merupakan *gamer* sekaligus sosok suami yang memiliki intensitas bermain *game* lebih dari 5 jam. Intensitas tersebut memiliki peluang risiko bagi hubungan atau interaksi dalam keluarga.

“Aku kan dari dulu terbiasa ngegame sampe pagi buta gitu ci, kadang istriku ngeluh baru nikah kok malah lebih asik sama komputernya bukan sama istrinya, ya jadi nesu-nesu gak jelas gitu ci, Setiap kali lagi ngegame pasti istri bawaannya marah-marah kalo lagi ngobrol, misalnya aku sama istri ada acara ke mana gt dan aku lagi ngegame gitu kadang triak-triak nyuruh cepet siap-siap” (PR/Preliminari Studi, 14 Juni 2021)

Berdasarkan fenomena di atas, apabila menilik pada sisi kehidupan dalam sebuah pernikahan atau keluarga, merupakan sebuah harta yang berharga bagi setiap individu. Berawal dari sebuah pernikahan, terbentuklah sebuah keluarga yang merupakan ruang lingkup yang berpengaruh pada cakupan makro yaitu masyarakat dan negara. Menurut Kemenkes (2016), keluarga merupakan sebuah unit terkecil dari masyarakat yang terdiri oleh kepala keluarga, dan beberapa anggota, yang tinggal dalam satu atap, serta mereka saling ketergantungan. Selain

itu, apabila menilik keluarga di Indonesia pada saat ini tentunya tidak dapat sepenuhnya terbatas oleh struktur, lokasi, dan pembagian peran (Wiratri, A, 2018). Sehingga kondisi keluarga pada saat ini mengalami keragaman dan mulai memahami kesetaraan serta fleksibilitas sesuai dengan kondisi masing-masing yang dialami oleh sebuah keluarga.

Seperti halnya dalam upaya mewujudkan sebuah ketangguhan keluarga, yang tentunya perlu diawali dengan memahami serangkaian proses dan dinamika kehidupannya. Menurut McCubbin dan McCubbin (1988), *family resilience* merupakan sebuah pola perilaku yang positif serta kemampuan fungsional yang dimiliki oleh individu dan keluarga pada situasi yang sulit atau menekan yang dialami sebuah keluarga. Seperti halnya dalam kehidupan rumah tangga seorang *gamer*. Kemajuan teknologi terkhusus pada ranah *game online* yang berkembang pesat, hingga digunakan oleh berbagai jenjang usia, bahkan pada orang dewasa yang sudah berumah tangga (Christian, Christhop, Mehmet, & Tuncay, 2014).

Hal tersebut menjadi hal yang menarik perhatian, karena terkait dengan sebuah perilaku maupun kemampuan fungsional sebagai seorang yang berperan dalam keluarga, disamping penggunaan *game online*. Seperti yang terjadi pada informan, pasangan suami istri dengan suami yang merupakan *gamer*, berproses dalam mengatasi tantangan rumah tangga pada suami *gamer*. Hal tersebut demi kesejahteraan masing-masing anggota keluarga.

“Akhirnya sampe sekarang ini udah buat perjanjian, boleh main pake hp, main pake computer boleh tapi gak sering-sering”
(PR/Preliminari Studi, 14 Juni 2021)

Pola perilaku maupun kemampuan fungsional tersebut merupakan hal yang perlu diperhatikan, karena dapat mempengaruhi keberlangsungan dan kesejahteraan bagi anggota keluarga. Prayitno (2016) menjelaskan bahwa ketangguhan keluarga bertujuan untuk meningkatkan kemandirian serta kesejahteraan keluarga. Hal tersebut seperti yang dijelaskan oleh Ketua Pusat Studi Kesejahteraan Anak dan Keluarga Universitas Padjadjaran Bandung, Nunung Nurwati (Kompas, 2017), bahwa apapun yang terjadi pada bangsa, bermula dari keluarga, karena lemahnya peran keluarga hanya akan menciptakan generasi-generasi bangsa yang penuh dengan masalah. Hal tersebut dapat dipahami bahwa ketangguhan keluarga memiliki urgensi yang besar, dan mampu menciptakan kesejahteraan bagi anggota keluarga di dalamnya, serta berpengaruh lebih luas bagi masyarakat dan bangsa. Sehingga, berdasarkan urgensi yang dipaparkan diatas, peneliti memiliki ketertarikan untuk memahami ketangguhan keluarga yang mampu diupayakan pada keluarga dengan suami seorang *gamer*.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu membahas bagaimana ketangguhan keluarga pada suami yang merupakan seorang *gamer*. Bagaimana usaha dan upaya yang dapat diberdayakan untuk mewujudkan kahirmonisan dan ketangguhan keluarganya di tengah risiko maupun konflik yang dapat terjadi saat suami gemar bermain *game online*.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk memahami ketangguhan keluarga pada suami yang merupakan seorang *gamer*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menambah referensi sebagai acuan peneliti selanjutnya, terkhusus dalam bidang psikologi keluarga, yang dapat menjadi sumber data pada pengembangan penelitian selanjutnya. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan wawasan dan khazanah pengetahuan mengenai ketangguhan keluarga dengan suami *gamer*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian kali ini diharapkan mampu menciptakan program-program pemberdayaan, atau pendekatan lainnya yang bertujuan untuk membangun kesejahteraan keluarga-keluarga di Indonesia. Sehingga secara lebih lanjut, keluarga mampu menjadi tempat yang aman dan nyaman hingga terbentuknya generasi yang baik bagi kesejahteraan bangsa. Penelitian ini juga diharapkan mampu menciptakan kesadaran bagi para masyarakat akan pentingnya mengupayakan ketangguhan dalam menjalani hubungan rumah tangga. Sehingga, kemauan berproses, bertumbuh, mengatasi masalah, dan menggunakan hal-hal positif yang dimiliki, penting diupayakan dalam menghadapi tantangan dalam hubungan keluarga.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada proses analisis yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh suami memiliki perbedaan dalam bermain *game online* antara sebelum dan setelah menikah, yaitu terkait *game* yang digunakan, tujuan dan frekuensi penggunaan, serta prioritas. Suami sekaligus *gamer* pada penelitian setelah menikah mereka bermain *game online* bertujuan untuk hiburan dan mengisi waktu luang. Sedangkan pada salah satu informan, dirinya juga menggunakan *game* sebagai sumber nafkah keluarga. Selain itu, para suami menjelaskan bahwa selama menikah lebih memprioritaskan keluarga dibandingkan dengan *game*. Hal tersebut dibuktikan dengan pengelolaan waktu, hingga mengurangi bermain *game online* dari yang dulunya para suami rata-rata bermain 8-12 jam sehari. Kini mereka menggunakan *game online* maksimal 5 jam sehari.

Ketiga pasang suami istri dalam penelitian kali ini mampu memiliki dan menerapkan ketangguhan yang positif dalam menjalani kehidupan rumah tangganya, di tengah risiko maupun kejadian konflik akibat suami gemar bermain *game online*. Berdasarkan data yang didapat dari informan, peneliti memahami bahwa terdapat dua tema materil yang menjadi upaya ketangguhan keluarga yaitu; 1) Kehadiran anak sebagai penguat keluarga dan 2) Finansial (keuangan). Selain itu peneliti juga memahami bahwa terdapat delapan belas tema immaterial yaitu, 1) Manajemen waktu keluarga, 2) Kesadaran diri akan peran dan tanggungjawab

3) *Love language*, 4) Adanya ruang untuk melakukan hobi/kesenangan, 5) Pemaknaan positif tentang pasangan, 6) Pemaknaan positif tentang keluarga, 7) Niat pernikahan karena Tuhan, 8) Ritual rutin, 9) Komunikasi, 10) Kesadaran diri akan batasan interaksi lawan jenis, 11) Kepercayaan terhadap pasangan, 12) Memori berproses bersama pasangan, 13) Pembelajaran anak dari keluarga *broken home*, 14) Tujuan/visi keluarga, 15) Kepekaan, perhatian dan kasih sayang, 16) Humor, 17) Keterampilan pengelolaan emosional, dan 18) Petuah orangtua.

Dari beberapa ketangguhan diatas, terdapat beberapa kesamaan dan perbedaan yang dimiliki antara keluarga pasangan antara satu dengan yang lainnya. Seperti halnya temuan ketangguhan yaitu upaya memahami dan memberikan *love language* yang disukai pasangan, pemaknaan positif tentang pasangan dan pemaknaan positif terhadap keluarga, menjadi ketangguhan yang dimiliki oleh keluarga keseluruhan informan. Walaupun begitu, ketangguhan lainnya yang berbeda antara keluarga informan yang satu dengan lainnya juga ditimbulkan karena perbedaan kondisi individu maupun keluarga setiap pasangan, seperti latar belakang kehidupan, kepribadian tiap pasangan, dan hal lain yang mempengaruhi.

B. Saran

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini jauh dari kata sempurna. Akan tetapi, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dengan kerendahan hati peneliti mencoba memberikan saran yang diharapkan dapat membangun dan menciptakan tindak lanjut kebermanfaatan dari hasil penelitian kali ini. Menjaga keberlangsungan keluarga yang berkualitas memerlukan ketangguhan dalam

menghadapi tantangan. Keluarga tak hanya sekedar bertahan, namun berkemauan untuk bertumbuh, beradaptasi, mencari solusi dari segala tantangan yang terjadi. Sehingga mampu mencipta keluarga yang tangguh dengan kualitas di dalamnya.

Keluarga merupakan fondasi awal bagi kehidupan bermasyarakat sehingga diharapkan untuk menjadikan keluarga sebagai harta yang berharga. Terutama dengan membangun ketangguhan, kualitas hubungan, dan keharmonisan dalamnya. Lembaga pendidikan maupun pemerintah juga diharapkan memberikan edukasi dan pemahaman terkait proses berumah tangga. Konseling pranikah merupakan salah satu upaya untuk lebih memahami diri dan memberikan kesadaran peran dan aktivitas dalam berkeluarga. Program lain penting untuk diupayakan demi mencipta keluarga tangguh dan berkualitas yang berpengaruh bagi kemajuan bangsa. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk mengkaji urgensi lain yang dibutuhkan demi mencipta keluarga yang tangguh, berkualitas dan harmonis di tengah fenomena yang menjadi tantangan bagi kehidupan berkeluarga saat ini.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Abreu, C. N. D., & Young, K. S. (2017). *Kecanduan Internet*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Andu, C. I. (2020). Batasan interaksi teman wanita di kantor dengan pria berstatus menikah menurut para istri. *Jurnal Representamen*, 6(2), 23-31.
- Anggraini, W., & Hendriani, W. (2015). Ketangguhan istri terhadap perubahan kondisi suami menjadi penyandang disabilitas fisik. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, 4(1), 50-58.
- Agiani, P., Nursetiawati, S., & Muhariyati, M. (2015). Analisis manajemen waktu pada ibu bekerja. *Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan*, 4(1), 27-35.
- Alberts, J. K. (1990). The use of humor in managing couples, conflict interactions. In D.D. Cahn (Ed), *Intimates in conflict: Acommunication perspective* (pp.105-120). New Jersey: Erlbaum.
- Black, K., & Lobo, M. (2008). A conceptual review of family resilience factors. *Journal of Family Nursing*, 14(1).
- Black, K., & Lobo, M. (2008). Family resilience factors. *Journal of Family Nursing*, 14(1), 33–55.
- Canale. (2019). *The Association Between Problematic Online Gaming and Perceived Stress: The Moderating Effect of Psychological Resilience*, *Journal of Behavioral Addictions*, 1-7, DOI: 10.1556/2006.8.2019.01
- Chapman, G. (2010). *The 5 Love Languages: The Secret To Love That Lasts*. Chicago: Northfield Pub.
- Clark, D. (2006). *Games and E-Learning*. Sunderland: Caspian Learning.
- Desmawati, L., & Malik, A. (2018). Peran orangtua dalam pembinaan pemahaman motif pernikahan bagi anak dalam lingkup pendidikan formal. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 2(2), 163-169.

- Devito, J. A. (1997). *Komunikasi Antar Manusia*. Jakarta: Professional Book.
- Dewi, K. S., & Widayanti, C. G. (2011). Gambaran makna keluarga ditinjau dari status dalam keluarga, usia, tingkat pendidikan, dan jenis pekerjaan (Studi Pendahuluan). *Jurnal Psikologi Undip*, 10(2), 163-171.
- Dewi, S. K., & Ginanjar, A. K. (2019). Peranan faktor-faktor interaksional dalam perspektif teori sistem keluarga terhadap kesejahteraan keluarga. *Jurnal Psikologi*, 18(2), 245-263.
- Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia. (2017). Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. Diunduh 20 Januari 2021 dari <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>
- Fauri, A., & Almadeo, J. (2020). Poster mengatasi kecanduan game mobile terhadap generasi masa kini. *Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 2(3), 150-158.
- Finka, C. I., & Prasetya, B. E. A. (2018). *Relationship Between Spiritual Intelligence with Resilience in Teenagers Born in Poor Families*, *Journal Psikodimensia*, 17(2), 104-109, DOI 10.24167/psidim.17i2. 1533.
- Fitri, E., & Erwinda, L. (2018). Konsep adiksi game online dan dampaknya terhadap masalah mental emosional remaja serta peran bimbingan dan konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 6(2), 211-219.
- Flood, S. M., & Genadek, K. R. (2016). Time for each other: Work and family constraints among couples. *Journal of Marriage and the Family*, 78(1), 142– 164.
- Hadi, S., Putri, D. W. L., & Rosyada, A. (2020). Disharmoni keluarga dan solusinya perpspektif Family Therapy. *Tasamuh*, 18(1), 114-137.
- Hanurawan, F. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Ilmu Psikologi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Jackson, D. (2000). *Becoming Dynamic*. London: Macmillan Press LTD.
- Jasmine, N. M. (2021). Gambaran *Psychological Well-Being* pada *Pro-Player* Tim *E-Sport* Indonesia, *Jurnal Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental*. 1358-1368, ISSN: 2776-1851.

- Kalil, A. (2003). *Family Resilience and Good Child Outcomes: A Review of the Literature*. New Zealand: Ministry of Social Development.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2016). *Pedoman umum program Indonesia Sehat dengan pendekatan keluarga*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game online sebagai pola perilaku. *Antrounairdotnet*, 4(2), 154-163.
- Lincoln, Y. S., & Goggin, G. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. California: Sage.
- Mackay, R. (2003). Family resilience and good child outcomes: An overview of the research literature. *Social Policy Journal of New Zealand*, 20.
- Masten, A. S., & Gewirtz, A. H. (2006). *Resilience in Development: The Importance of early Childhood*. Encyclopedia on Early Childhood Development, 1-6.
- Desmita. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mawarpury, M., & Mirza. (2017). Ketangguhan dalam keluarga: Perspektif psikologi. *Jurnal Psikoislamidia*, 2 (1), 2548-4044.
- McCubbin, H. I., McCubbin, A. N., Thompson, I. A., Han, Y. S., & Allen, T. C. (1997). Families Under Stress: what makes them resilient. *Journal of Family and Science*, 89(3), 2.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1984). *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. 1992. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Moleong, L. J. (1994). *Media Penelitian Kualitatif (cetakan kelima)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pandanwati, K. I. S., & Suprapti, V. (2012). Ketangguhan keluarga pada pasangan dewasa madya yang tidak memiliki anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 1(3), 1-8.

- Pangaribuan, L. (2016). Kualitas komunikasi pasangan suami istri dalam menjaga keharmonisan perkawinan. *Jurnal Simbolika*, 2(1), 1-19.
- Partanto, P. A., & Dahlan, M. (2001). *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Arkola.
- Poetoe. (2012). *Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prayitno, U. S., Retnaningsih, H., Prihatin, R. B., Mulyadi, M., Winurini, S. (2016). *Ketangguhan Keluarga untuk Masa Depan Bangsa*. Sulistyaningsih RE, editor. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Putra, F. P. (2012). Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity 3D dan Bahasa Pemrograman C#. *Skripsi*. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rempel, J. K., Holmes, J. G., & Zanna, M. P. (1985). Trust in Close Relationships. *Journal of Personality and Social Psychology*, 49(1),95-112.
- Ryff, C. D., & Singer, B. (2003). Flourishing under fire: Resilience as a prototype of challenged thriving. In C. L. M. Keyes & J. Haidt (Eds.), *Flourishing: Positive psychology and the life well-lived* (pp. 15–36). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/10594-001>.
- Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sagara, S., & Maskyur, A. M. (2018). Gambaran online gamer. *Jurnal Empati*, 7(2), 418-424.
- Soleh, R. R. (2018). Hubbullah (Cinta Allah) dalam Perspektif Hadist. *Forum Ilmiah 15 (3)*, 535-564.
- Saidiyah, S., & Julianto, V. (2016). Problem pernikahan dan strategi penyelesaiannya: Studi kasus pada pasangan suami istri dengan usia perkawinan di bawah sepuluh tahun. *Jurnal Psikologi Undip*, 15(2), 124-133.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Von Der Borch, R. (2008). *Straddling worlds: Indonesian migrant domestic workers, dalam M. Ford & L. Parker, Women and work in Indonesia*. UK: Routledge.
- Walsh, F. (2006). *Strengthening Family Resilience*. New York: The Guilford Press.
- Wiratri, A. (2018). Menilik ulang arti keluarga pada masyarakat Indonesia. *Jurnal Kependudukan Indonesia*, 13(1), 15-26.
- Yusuf, A., Krisnana, I., & Ibrahim, A. (2019). Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Sosial Remaja, *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 1(2), 71-7

