

**PENGALAMAN ISTRI MEMILIKI SUAMI KECANDUAN GAME
ONLINE DI LK V KELURAHAN BATUNADUA JAE
KOTA PADANGSIDIMPUAN
TAHUN 2022**

SKRIPSI

Oleh:

**DANDY WAHYUDI PULUNGAN
NIM. 18010011**



**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN
DI KOTA PADANGSIDIMPUAN
2022**

**PENGALAMAN ISTRI MEMILIKI SUAMI KECANDUAN GAME
ONLINE DI LK V KELURAHAN BATUNADUA JAE
KOTA PADANGSIDIMPUAN
TAHUN 2022**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Keperawatan

Oleh :

**DANDY WAHYUDI PULUNGAN
NIM. 18010011**



**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN
DI KOTA PADANGSIDIMPUAN
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGALAMAN ISTRI MEMILIKI SUAMI KECANDUAN GAME
ONLINE DI LK V KELURAHAN BATUNADUA JAE
KOTA PADANGSIDIMPUAN
TAHUN 2022**

Skripsi Ini Telah Diseminarkan dan Dipertahankan di Hadapan
Tim Penguji Program Studi Keperawatan Program Sarjana
Fakultas Kesehatan Universitas Afa Royhan
di Kota Padangsidimpuan

Padangsidimpuan, September 2022

Pembimbing Utama



**Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep
NIDN. 0111048402**

Pembimbing Pendamping



**Ns. Fahrizal Alwi, M.Kep
NIDN. 0127069102**

**Ketua Program Studi
Keperawatan Program Sarjana**



**Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep
NIDN.0111048402**

Dekan Fakultas Kesehatan



**Arnil Hidayah, SKM. M.Kes
NIDN. 0118108703**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dandy Wahyudi Pulungan

NIM : 18010011

Program Studi : Keperawatan

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “ Pengalaman Istri Memiliki Suami Kecanduan Game Online di Lk V, Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan Tahun 2022” benar bebas dari plagiat, dan apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Padangsidempuan Agustus 2022

Penulis



Dandy Wahyudi Pulungan

IDENTITAS PENULIS

Nama : DANDY WAHYUDI PULUNGAN
NIM : 18010011
Tempat/Tgl Lahir : 23 April 2000
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Gg. Lestari Batunadua Jae, Padangsidempuan

Riwayat Pendidikan :

1. SD Negeri 200215 Kota Padangsidempuan : Lulus tahun : 2012
2. SMP Negeri 2 Kota Padangsidempuan : Lulus tahun : 2015
3. SMA Negeri 7 Kota Padangsidempuan : Lulus tahun : 2018

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya peneliti dapat menyusun skripsi dengan judul “Pengalaman Istri Memiliki Suami Kecanduan Game Online di Lk V Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan Tahun 2022” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana keperawatan di Program Studi Keperawatan Program Sarjana Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidempuan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat :

1. Arinil hidayah SKM, M.Kes, selaku Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidempuan
2. Ns.Natar Fitri Napitupulu,M.Kep, selaku Ketua Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidempuan, sekaligus pembimbing utama yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini
3. Ns. Fahrizal Alwi, M.Kep, selaku pembimbing pendamping yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Ns. Nanda Suryani Sagala, MKM, selaku ketua penguji yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Mastiur Napitupulu, SKM, M.Kes, selaku anggota penguji yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini

6. Antony, SH Selaku Lurah Batunadua Jae Kota Padangsidempuan sebagai tempat penelitian
7. Seluruh dosen Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidempuan
8. Orang tua saya atas dukungan, semangat, perhatian, pengertian dan nasehat yang tiada henti dan sangat berarti bagiku sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.
9. Sahabat-sahabat tercinta (yang tidak dapat kausebutkan satu per satu namanya) beserta teman-teman satu bimbingan, atas dukungan, bantuan, dan kesediaan sebagai tempat berkeluh kesah dan berbagi ilmu.

Kritik dan saran bersifat membangun peneliti harapkan guna perbaikan dimasa mendatang. Mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat bagi peningkatan kualitas pelayanan keperawatan, Amin.

Padangsidempuan, Agustus 2022

Penulis

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA
PADANGSIDIMPUAN**

Laporan Penelitian, Agustus 2022
Dandy Wahyudi Pulungan

**Pengalaman istri memiliki suami kecanduan game online di lingkungan V
Batunadua Jae Kota Padang sidempuan Tahun 2022**

ABSTRAK

Kecanduan merupakan sebuah dorongan kebiasaan untuk terlibat dalam aktifitas tertentu atau menggunakan suatu substansi, meskipun berakibat pada kerusakan fisik, social, mental dan kesejahteraan financial individu. Kecanduan game online adalah dorongan kebiasaan untuk terlibat secara terus- menerus dalam bermain game online yang menimbulkan dampak negative pada pekerjaan dan hubungan social. Tujuan penelitian ini adalah Bagaimana pengalaman istri memiliki suami kecanduan game online di lingkungan V Batunadua Jae Kota Padang Sidempuan. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan desain fenomenologi deskriptif. Penelitian ini dilakukan pada 5 partisipan dengan menggunakan purposive sampling dengan menggunakan metode collaizi. Pengambilan data dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam (in-depth-interview) dan dokumentasi, hasil penelitian didapatkan 3 tema yaitu : (1) persepsi istri tentang kecanduan game online, (2) Konsekuensi kecanduan game online dalam rumah tangga, (3) Ajakan teman dan lingkungan. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa banyak nya perubahan yang terjadi di dalam rumah tangga semenjak suami kecanduan game online perubahan tersebut pun meliputi dari segi financial dari rumah tangga dan psikosial suami dan istri, saran dari penelitian ini diharapkan kepada istri lebih sering menjalin komunikasi kepada suami dan selalu berdoa supaya suami sadar dengan perilakunya yang merugikan bagi keluarganya.

Kata kunci : Pengalaman, suami dan istri, game online, kecanduan game online,
Daftar pustaka : 34 (2009 – 2021)

NURSING PROGRAM OF HEALTH FACULTY
AT AUFA ROYHAN UNIVERSITY INPADANGSIDIMPUAN

Report of the Research, August 2022
Dandy Wahyudi Pulungan

Wife's experience have a husband addicted to online games in Batunadua Jae V Padangsidempuan 2022

ABSTRACT

Addiction is a habitual urge to engage in certain activities or use a substance, even though it results in damage to the physical, social, mental and financial well-being of individuals. Online game addiction is a habitual drive to engage continuously in playing online games that has a negative impact on work and social relationships. The purpose of this study is how the wife's experience of having a husband addicted to online games in V Batunadua Jae environment, Padang Sidempuan. This study uses a qualitative research with a descriptive phenomenological design and by using collaizi method . This study was conducted on 5 participants used purposive sampling. The Data collection was carried out by conducting in-depth interviews and documentation, the results of the study obtained 3 themes, namely: (1) wife's perception of online game addiction, (2) Consequences of online game addiction in household, (3) Invitation to friends and the environment. The conclusion of this study shows that many changes have occurred in the household since the husband is addicted to online games, these changes also include the financial aspect of the household and psychosocial aspect of husband and wife. always pray that the husband is aware of his behavior that is detrimental to his family.

Key Words : Experience, husband and wife, online games, online game addiction
Reference : 34 (2009 – 2021)

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
IDENTITAS PENULIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Teori.....	6
2.1.1 Defenisi Pengalaman.....	6
2.1.2 Faktor yang mempengaruhi pengalaman	7
2.1.3 Defenisi suami-istri	7
2.1.4 Pengertian game online	9
2.1.5 Defenisi kecanduan game online	10
2.1.6 Faktor yang mempengaruhi kecanduan game online.....	13
2.1.7 Dampak kecanduan game online	15
BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	16
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	17
3.2.1 Tempat Penelitian.....	17
3.2.2 Waktu Penelitian	17
3.3 Sampel penelitian	18
3.4 Alat Pengumpulan Data	18
3.5 Prosedur Pengumpulan Data	19
3.6 Defenisi Operasional.....	21
3.7 Pengolahan Data.....	21
3.8 Keabsahan Data.....	23
3.9 Pertimbangan Etik.....	26

BAB 4 HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian	38
4.1.1 Analisis Tematik	28
4.1.2 Tema 1 : Persepsi dan pandangan istri dengan kecanduan game online	28
4.1.3 Tema 2 : Konsekuensi kecanduan game online dalam rumah tangga.....	29
4.1.4 Tema 3 : Ajakan teman dan lingkungan	32

BAB 5 PEMBAHASAAN

5.1 Pembahasan Hasil Penelitian	35
5.2 Persepsi istri tentang kecanduan game online.....	35
5.3 Konsekuensi kecanduan game online dalam rumah tangga.....	36
5.4 Ajakan teman dan lingkungan.....	40

BAB 6 PENUTUP

6.1 Kesimpulan	42
6.2 Saran.....	43

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 3.1. Kegiatan dan Waktu Penelitian.....	17
Tabel 4.1 Matriks Tema Pengalaman istri memiliki suami kecanduan game online di lingkungan V Batunadua Jae Kota Padangsidempuan tahun 2022	33

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat survey pendahuluan dari Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidempuan
- Lampiran 2 Surat balasan survey pendahuluan dari Lurah Batubadua jae
- Lampiran 3 Surat izin penelitian dari Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidempuan
- Lampiran 4 Surat balasan penelitian dari dari Lurah Batubadua jae
- Lampiran 5 Permohonan menjadi responden
- Lampiran 6 Persetujuan menjadi responden (informed consent)
- Lampiran 7 Lembar Kuesioner
- Lampiran 8 Dokumentasi penelitian
- Lampiran 9 Lembar Konsultasi

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama pandemi COVID-19 banyak hal telah mengalami perubahan, salah satu perubahan yang terjadi adalah peningkatan aktifitas yang berhubungan dengan game online. Hal ini sejalan seperti yang disampaikan oleh para ahli, bahwa selama pandemic COVID-19 dan diberlakukannya peraturan untuk social distancing ataupun stay at home telah meningkat penggunaan hiburan digital khususnya game online(Chiesa, 2021). Para pengguna game online bukan berasal dari anak-anak dan remaja saja, bahkan orang dewasa atau orang-orang yang sudah berumah tangga juga menyukai game online. Dari sebuah survey yang dilakukan oleh Pew Internet dan American Life Project, sebuah riset asal Washington DC, bahwa ditemukan gamer berasal dari berbagai usia, meskipun orang dewasa berusia muda lebih banyak bermain game dibandingkan orang yang berumur(Riel, 2017).

Kecanduan game online merupakan salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet, ketergantungan individu secara terus – menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negative pada fisik maupun psikologi individu. Hal ini ditandai dengan akhirnya menimbulkan efek negative pada fisik maupun psikologi individu. Hal ini ditandai dengan gangguan control atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan yang lain. Ketika seseorang kecanduan game online mereka bisa menghabiskan 4 sampai 5 jam dalam sehari hanya untuk bermain game dan hal itu dilakukan hampir setiap hari(Izzaty et al., 2018).

Beberapa indikator seseorang dikatakan kecanduan / pecandu game online sebagaimana yang dikemukakan chendan chan dalam(Izzaty et al., 2018) yaitu : pertama, Konfulsif/ dorongan untuk melakukan secara terus menerus seperti halnya dengan bermain game. Kedua, penarikan diri, dimana seseorang yang mengalami kecanduan game online. Ketiga, Toleransi, ketika seseorang telah mengalami kecanduan akan sesuatu pasti adanya sikap toleransi atau menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Keempat Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan, dimana pecandu cenderung tidak menghiraukan bagaimana interpersonal yang mereka miliki karena alam pikiran mereka hanya ada hasrat untuk bermain game saja. Maka dari hal tersebut kecanduan game online dapat menyebabkan perubahan pola pikir dan perilaku pada anak maupun orang dewasa seperti berperilaku menyimpang(Izzaty et al., 2018).

Berdasarkan penelitian(Ikbal et al., 2021)yang membahas akibat kecanduan game online pada individu dan keluarga mengatakan bahwa kecanduan game online adalah satu kecanduan yang mirip kecanduan alkohol dan obat-obatan. Tanda-tandanya sangat sulit dideteksi, peringatan dengan melihat perilaku kecanduan game online penting untuk dilakukan mengingat industri game yang menargetkan banyak kaum muda, khususnya yang berusia dewasa.

Internet addiction pertama kali dikemukakan Dr. Ivan Goldberg pada tahun 1996 Salicetia, (2015), merupakan gangguan yang terjadi akibat penggunaan internet. Seperti kecanduan game online dan lainnya, internet addiction dipandang sebagai gangguan psiko-fisiologikal yang melibatkan tolerance, withdrawal symptom, gangguan afeksi dan terganggunya hubungan sosial. Mak, dkk (2014) menemukan bahwa prevalensi kecanduan

gameonlineadalah 1-5% di enam negara Asia: 1,2% di Korea Selatan; 2,2% di Cina; 2,4% di Malaysia; 3% di Hong Kong; 3,1% di Jepang dan 5% di Filipina. Survei yang dilakukan di Amerika Serikat dan Eropa menunjukkan prevalensi kecanduan game online antara 1,5% dan 8,2%, tergantung pada kriteria diagnostic (Weinstein &Lejoyeux, 2015). Sedangkan Data jumlah *gamer* di Indonesia yang tersedia hanya dikeluarkan oleh lembaga bisnis. Data terbaru, pada 2016, menurut lembaga riset pemasaran asal Amsterdam, Newzoo, ada 43,7 juta gamer (56% di antaranya laki-laki) di negeri ini, yang membelanjakan total US\$ 880 fjjuta. Jumlah pemain *game* Indonesia terbanyak di Asia Tenggara, yang bermain *game* di telepon pintar, *personal computer* dan *laptop*, serta konsol.

Dengan prakiraan prevalensi 6,1% pemain game mengalami kecanduan maka dapat diperkirakan bahwa saat ini terdapat 2,7 juta pemain game yang mungkin kecanduan(Setiaji&Viirlia, 2016). Berdasarkan hasil oleh (Riel, 2017),peneliti menemukan ketergantungan pada pengguna game online yang dialami seseorang yang sudah berkeluarga dapat mempengaruhi aspek interpersonal dalam menjalani kehidupan suami-istri dalam sehari-haribahkan hal tersebut dapat menjadi munculnya konflik antara suami-istri. Seperti yang diungkapkan oleh beberapa online gamers yang sudah menikah mengenai konflik mereka yang diakibatkan oleh aktivitas bermain game online.

Dari Hasil survey pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di lingkungan V batunaduajae dengan menggunakan kuesioner internet addiction test terdapat 5 orang yang mengalami kecanduan game online. Setelah itu peneliti melakukan wawancara kepada salah satu istri yang suaminya yang mengalami kecanduan game online didapatkan hasil sebagai berikut.

Perasaan ibuk sih nak kesal dan sedihnak nah perasaan kesal dan marahnya nya dimana nya buk kalau kesalnya nak ketika ibuk menyuruh bapak mu untuk menghentikan dulu bermain gamenya bapak mu malah kepada ibuk dan marah nya nak, kalau pengalaman ibuk bapak semenjak bermain game online ini bapak mu selalu ketika pulang kerja biasanya mengobrol lebih banyak dengan ibuk tapi bapak mu malah langsung ke handphonenya dan bermain game online.

Berdasarkan uraian tersebut, tidak menutup kemungkinan pengaruh kecanduan game online mengakibatkan terjadinya perilaku menyimpang social pada orang dewasa, dan juga adanya pengaruh dari kecanduan dari lingkungan pergaulan nya tersebut yang memberi pengaruh untuk bermain game bahkan sampai ke tahap kecanduan. Peneliti mengambil lokasi peneliti tinggal karena di lingkungan tersebut peneliti melihat terdapat banyak anak – anak, remaja bahkan orang dewasa yang melakukan aktivitas bermain game online. Kelompok social dalam hal ini “ peer group “ juga berdampak sangat besar dalam mempengaruhi dan saling mempengaruhi dalam hal bermain game seperti pengaruh untuk melakukan “top up “ untuk meningkatkan skin dalam game atau yang beredar pada orang dewasa pada saat ini membeli sebuah chip untuk game tersebut (Chiesa, 2021). Dengan itu peneliti tertarik melakukan suatu penelitian dengan judul “ fenomena kecanduan game online (Pengalaman istri dengan suami kecanduan game online di Batunadua Jae Lingkungan V).

1.2 Rumusan Masalah

Bersarkan latar belakang masalah tersebut didapat rumusan masalah dari kasus tersebut yaitu “*bagaimana pengalaman istri memiliki suami kecanduan game online*”

1.3 Tujuan penelitian

Untuk mengexplore secara mendalam bagaimana pengalaman istri memiliki suami yang kecanduan game online di Batunadua Lingkungan V.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti

penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengukur kemampuan peneliti dalam menemukan suatu fenomena atau permasalahan yang terjadi di masyarakat serta untuk menguji kemampuan peneliti dalam mengeksplorasi secara mendalam bagaimana pengalaman istri dengan suami yang kecanduan game online.

2. Bagi Universitas AfaRoyhan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah koleksi bacaan dan informasi sehingga dapat digunakan untuk sebagai sarana dalam menambah wawasan tentang pengalaman istri dengan suami kecanduan game online.

Bagi peneliti selanjutnya

Hasil dari penelitian ini bahwa kecanduan game online sangat merusak bagi rumah tangga yang didapatkan 3 tema yaitu (1) persepsi istri tentang kecanduan game online, (2) konsekuensi kecanduan game dalam rumah tangga, (3) ajakan teman dan lingkungan, diharapkan pada peneliti selanjut melanjutkan penelitian tentang pengalaman suami atau istri yang terkait tentang era modern ini yang contohnya seperti pengalaman suami memiliki istri yang mempunyai social media.

1. Bagi Responden

Diharapkan kepada istri supaya lebih sering menjalin komunikasi kepada suami agar bisa melakukan musyawarah terkait apa saja dampak terjadi akibat

suami kecanduan game online dan diharapkan kepada istri selalu berdoa supaya suami sadar apa yang dilakukanya sudah merugikan bagi keliuarganya

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Defenisi Pengalaman

Pengalaman dapat diartikan sebagai suatu yang pernah dialami, dijalani maupun dirasakan, baik sudah lama maupun yang baru saja terjadi (Gürbilek, 2013). Pengalaman dapat diartikan juga sebagai memori episodik, yaitu memori yang menerima dan menyimpan peristiwa yang terjadi atau dialami individu pada waktu dan tempat tertentu, yang berfungsi sebagai referensi atau biografi (Bapista et al., dalam Saporwati, 2012). Pengalaman adalah pengamatan yang merupakan gabungan penglihatan, penciuman, pendengaran serta pengalaman masa lalu. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengalaman adalah sesuatu yang pernah dialami, dijalani maupun dirasakan yang kemudian disimpan dalam memori (Gürbilek, 2013).

Pengalaman merupakan peristiwa yang tertangkap oleh panca indra dan tersimpan dalam memori. Pengalaman dapat diperoleh ataupun dirasakan saat peristiwa baru saja terjadi maupun sudah lama berlangsung. Pengalaman yang terjadi dapat diberikan kepada siapa saja untuk digunakan dan menjadi pedoman serta pembelajaran manusia (Gürbilek, 2013). (Schmitt, 2013), berpendapat bahwa pengalaman adalah suatu kejadian yang terjadi dan mengikat pada setiap individu secara personal. Menurut Kotler (2015:217) pengalaman adalah pembelajaran yang mempengaruhi perubahan perilaku seseorang. Sedangkan menurut (Sulaeman Ardika, 2014) pengalaman adalah proses belajar yang mempengaruhi perubahan dalam perilaku seseorang Individu. Juga pengalaman merupakan faktor

yang dapat diperoleh dapat mempengaruhi pengamatan seseorang dalam bertindak laku dan dapat diperoleh dari semua perbuatannya di masa lalu atau dapat dipelajari, sebab dengan belajar seseorang dapat memperoleh pengalaman(Ndraha, 2017).

2.1.2 Faktor yang mempengaruhi pengalaman

Setiap orang mempunyai pengalaman yang berbeda walaupun melihat suatu obyek yang sama, hal ini dipengaruhi oleh : tingkat pengetahuan dan pendidikan seseorang, pelaku atau factor pada pihak yang mempunyai pengalaman, factor obyek atau target yang dipersepsikan dan factor situasi dimana pengalaman itu dilakukan. Umur, tingkat pendidikan, latar belakang social ekonomi, budaya, lingkungan fisik pekerjaan, kepribadian dan pengalaman hidup setiap individu juga ikut menentukan pengalaman (Gürbilek, 2013).

Pengalaman setiap orang terhadap suatu obyek dapat berbeda-beda karena pengalaman mempunyai sifat subyektif, yang dipengaruhi oleh isi memorinya. Apapun yang memasuki indera dan diperhatikan akan disimpan di dalam memorinya dan akan digunakan sebagai referensi untuk menanggapi hal yang baru (Gürbilek, 2013).

2.1.3 Defenisi suami-istri

1. Pengertian suami

Suami adalah pasangan hidup istri (ayah dari anak anak), suami mempunyai suatu tanggung jawab yang penuh dalam suatu keluarga tersebut dan suami mempunyai peranan yang penting, dimana suami sangat di tuntutan bukan hanya sebagai pencari nafkah akan tetapi suami

sebagai motivator dalam berbagai kebijakan yang akan di putuskan termasuk merencanakan keluarga (Elvidasafitri, 2017).

Suami adalah orang yang paling penting bagi seorang wanita. Banyak bukti yang ditunjukkan bahwa wanita yang diperhatikan dan dikasihi oleh pasangannya selama kehamilan akan menunjukkan lebih sedikit gejala emosi dan fisik, lebih mudah melakukan penyesuaian diri. Hal ini diyakini karena ada dua kebutuhan utama yang ditunjukkan wanita yaitu menerima bahwa ia dicintai dan dihargai serta kebutuhan dan penerimaan pasangannya terhadap anaknya (Rukiah,2-14).

2. Istri (wanita)

Istri merupakan sebutan bagi seseorang yang telah menikah. Istri merupakan menjadi pendamping suami dalam menaungi suatu rumah tangga. Sedangkan suami adalah sebaliknya. Istri harus bisa sahabat serta pasangan dalam suka maupun duka untuk suaminya.(Syaputra & Ayuh, 2020).

Wanita dalam akronim bahasa Jawa dimaknai sebagai “ waniing tata”. Adapun kata :wani” sendiri diartikan dalam bahasa Indonesia adalah berani, sedangkan kata :ing tata” bermakna sendiri di artikan sebagai menata. Namun demikian kedua makna tersebut bukanlah dimaknai secara harfiah sebagai bentuk dualism sikap wanita antara “menberontak” dengan “mengurus” kedua dikotomi tersebut kembali pada soal stigmatisasi terhadap tubuh dan status perempuan. Hal itulah kemudian mengarahkan kepada bentuk kontestasi makna terhadap idiom”waniing tata” tersebut dalam perspektifdomstifikasi atau emansipasi perempuan Jawa (Elvidasafitri, 2017).

2.1.4 Pengertian game online

Game online didefinisikan sebagai permainan berbasis computer yang dimainkan melalui internet termasuk PC(Personal Komputer), console dan wireless game (Tucker, 2016). Menurut Young K.S (2009) Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Game online aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau menang taruhan. Game atau permainan keduanya saling berhubungan. Game online adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama n dengan jaringan komunikasi online (internet).

Game online merupakan salah satu permainan yang terhubung dengan internet yang sangat diminati mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Game online menjadi idola bagi semua kalangan karena dapat dijadikan alternative menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktifitas dan refreshing. Namun, tidak semua orang dapat mengontrolnya dengan baik hingga menjadi ketagihan bermain game online. Banyak dari pengguna fasilitas seperti game online ini mengabaikan kewajibannya demi bermain game online(Chiesa, 2021)

Menurut Organization of Economic Co-operation and Development atau (OECD, 2005 : 10) terdapat empat tipe utama game online, yaitu :

1. Classic board dan card games yang ditawarkan oleh Poker, Bridge, dan Catur dapat dimainkan oleh 2 orang pemain atau lebih dengan menggunakan koneksi internet yang juga memungkinkan mereka untuk

dapat mempertahankan ranking dan skor mereka. Antar pemain juga dapat menggunakan fasilitas chat secara online.

2. Personal Computer (PC) atau console game dengan pilihan jaringan, dimana pilihan online merupakan pelengkap utama untuk mempertahankan skor, mengunduh patch serta melakukan pembaharuan.
3. Multiplayer game merupakan permainan tetap dimana para pemain dapat memainkannya sendiri atau secara berkelompok dalam dunia virtual yang terus berkembang. Jenis permainan yang paling berkembang adalah Massively Multiplayer Online Game atau MMORPG.
4. Entertainment games yang menyediakan suatu tempat untuk jenis-jenis aplikasi pembelajaran, pelatihan, dan interaktif lainnya.

2.1.5 Defenisi kecanduan game online

Kecanduan didefinisikan sebagai dorongan kebiasaan untuk terlibat dalam aktivitas tertentu atau menggunakan suatu substansi, meskipun berakibat pada kerusakan fisik, social, mental dan kesejahteraan financial individu (Novrialdy, 2019). Kecanduan adalah suatu keterlibatan secara terus-menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal-hal mengakibatkan konsekuensi negative. Kenikmatan dan kepuasanlah yang pada awalnya dicari, namun perlu keterlibatan selama beberapa waktu dengan aktivitas itu agar seseorang merasa normal. Seseorang bias dikatakan kecanduan game online jika penggunaanya bias lebih dari 3 jam dalam sehari (Tucker, 2016). Para pemain game online bias menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain game dan tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting seperti makan, minum atau belajar. Pada pagi, siang, sore, bahkan larut malam, terlihat asyik untuk bermain game online game (Syaputra & Ayuh, 2020).

Seperti kecanduan lainnya, game online telah menggantikan teman dan keluarga sebagai salah satu sumber kesenangan dalam kehidupan emosional seseorang. Seorang yang kecanduan menghabiskan waktu untuk bermain game online demi mendapatkan kesenangan, Ketika tidak dapat bermain game online maka akan menyebabkan kemurungan. Ketika seseorang menghabiskan waktu untuk bermain permainan internet, maka akan terjadi gangguan terutama kehidupan social, sekolah, dan pekerjaan(Chiesa, 2021).

Game online adalah jenis permainan yang tersambung dengan internet, sehingga individu dapat bergabung tanpa adanya batasan dan dapat mengakses secara bebas, tidak ada perbedaan usia naik anak-anak hingga orang tua. Secara internal, individu yang memiliki kecanduan game online akan mendapati rasa senang, kepuasan pada diri, dan kegairahan ketika menggunakannya. Pecandu game online merasa gelisah dan tidak nyaman jika tidak memainkannya(Yee, 2021).

Jadi, Kecanduan game online adalah game online adalah dorongan kebiasaan untuk terlibat secara terus- menerus dalam bermain game online yang menimbulkan dampak negative pada pekerjaan dan hubungan social.

Aspek-aspek Kecanduan GameOnline

Menurut (W, 2017), aspek – aspek kecanduan game online adalah :

1. Salience

Merupakan suatu cirri khas pecandu game online, yakni ia akan selalu berpikir tentang bermain game online sepanjang hari dan disibukkan oleh game online.

2. Mood Modification

Merupakan pengalaman subjektif dimana seseorang memiliki ikatan pada game online, misalnya ia akan bermain game online dengan tujuan melarikan diri dari masalah dan ia akan merasakan buruk jika bermain game online.

3. Tolerance

Tolerance berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan untuk bermain game online. Seseorang yang mengalami kecanduan game online hingga ia merasa puas dan bermain game online akan menurun jika ia bermain game online terus-menerus dalam jumlah waktu yang sama.

4. Conflicts

Merupakan suatu masalah yang timbul karena bermain game online secara berlebihan, misalnya bertengkar dengan orang lain karena bermain game online secara berlebihan dan seseorang yang mengalami kecanduan game online akan membawa dampak negative bagi pekerjaannya.

5. Time Restriction

Merupakan pembatasan terhadap waktu, dimana seseorang yang mengalami kecanduan game online tidak berhasil dalam mengendalikan atau menghentikan penggunaan game online.

Ciri_ciri kecanduan game online dibawah ini dipaparkan oleh (Laili, 2015:3)

1. Bermain game yang sama bias lebih dari 3 jam sehari
2. Rela mengeluarkan banyak uang untuk bermain game
3. Lebih dari 1 bulan masih tetap bermain game yang sama

4. Bias punya teman atau komunitas sesama pecinta game tersebut
5. Kesal dan marah jika dilarang total bermain game tersebut
6. Senang menularkan hobi ke orang lain disekitarnya
7. Sangat antusias sekali ditanya masalah game tersebut

2.1.6 Faktor- factor yang mempengaruhi kecanduan game online

Faktor – factor yang mempengaruhi kecanduan game online diantaranya young, K.S (2009).

1. Faktor kecanduan ditinjau dari game
 - a. Permainan jenis game online berkaitan dengan bentuk kompetisi dengan yang lain, komunikasi sosial secara online, sistem tugas, reward, dan umpan balik pada game ini, membuat para game aktif memainkan game tersebut.
 - b. Game merupakan tempat dimana para pemain bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata.
 - c. Permainan game online sebagian disebabkan oleh dimensi sosial, yang mana menghilangkan streotype pemain mengenai rasa kesepian yang dialaminya, ketidakmampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan.

2. Faktor kecanduan ditinjau dari sisi pemain

Kecanduan game online tidak hanya menekankan pada sifat game itu sendiri dan virtual yang nyata, tetapi lebih kepada para pemain. Faktor- faktor psikologi tersebut antara lain :

- a. Rendahnya self esteem dan self efficacy

Pada saat yang sama dapat dikatakan bahwa self esteem dan self efficacy yang positif merupakan salah satu tujuan perkembangan, yang mana berhubungan terhadap pertimbangan para pemain muda untuk bergabung

dalam komunitas game, dimana hal ini lebih penting dari yanglainnya. Faktor rendahnya self-esteem sangat penting dalam membentuk kecanduan, hal ini ditunjukkan dari beberapa penelitian yang menunjukkan pengaruhnya secara langsung. Perbedaan persepsi pemain terhadap dirinya, ideal self, dan karakter game. Hasilnya menunjukkan bahwa penerimaan diri yang salah dari pada karakter game, dan penerimaan karakter game yang salah dari pada ideal self mereka. Perbedaan ini menunjukkan peningkatan pada tingkat depresi dan tingkat self esteem pada umumnya. Pemain dengan self-esteem yang tinggi secara otomatis rendah kecanduannya antara pandangan terhadap dirinya sendiri dan karakter game, sebaliknya tingginya kecanduannya menunjukkan rendahnya self-esteem pada pemain.

b. Lingkungan virtual

Lingkungan virtual di dalam game online menunjukkan rendahnya penekanan pada self-control yang menunjukkan kesadaran pemain dalam mengekspresikan dirinya. Pemain game role-playing sering bermimpi mengenai game, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi di dalam game menjadi salah satu keuntungan bagi pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada game sangat kuat, yang mana hal ini membawa pemain dan alasan mereka untuk melihat permainan itu kembali. Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain karena bermain game itu menyenangkan, memberi kesempatan untuk bereksperimen, dan lain-lain, tetapi sebenarnya tanpa sadar mereka termotivasi, karena bermain game

memberikan kesempatan mengekspresikan dirinya dan terkadang jenuh terhadap kehidupan nyata mereka.

Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online adalah adanya reward, umpan balik pada game, mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata, menghilangkan stereotype rasa kesepian, ketidakmampuan bersosialisai bagi pemain yang kecanduan, rendahnya self esteem dan self efficacy, dan lingkungan virtual.

2.1.7 Dampak kecanduan game online

Kecanduan game online dapat mengakibatkan efek samping yang cukup besar pada kehidupan seseorang, seperti kecemasan, depresi, penurunan fisik dan kesehatan mental, hubungan interpersonal, dan penurunan kinerja (Hakim, Siti Nurina, 2017). Bahkan ada beberapa dampak suami yang kecanduan game terhadap hubungan rumah tangga diantaranya yaitu menurunnya hubungan keharmonisan dalam rumah tangga, sering terjadinya konflik antara pasutri (Riel, 2017).

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.2 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan desain studi fenomenologi deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan konsep dan makna mendasar dari suatu fenomena yang dialami seseorang. Fenomenologi deskriptif merupakan jenis penelitian yang melibatkan eksplorasi langsung, analisa data dan deskripsi dari fenomena tertentu, sebatas mungkin dari dugaan yang belum teruji, yang bertujuan mendapatkan hasil yang maksimal dari pengalaman individu baik dilihat, dirasakan, diingat, dipercayai, diputuskan, dilakukan, dan seterusnya (Yusuf, 2014).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pendekatan fenomenologi. Fenomenologi adalah suatu ilmu yang memiliki tujuan untuk menjelaskan fenomena, penampilan dari sesuatu yang khusus, misalnya pengalaman hidup. Fokus utama dari studi fenomenologi adalah bagaimana orang mengalami suatu pengalaman hidup dan menginterpretasikan pengalamannya. Fenomenologi deskriptif adalah yang dibuat secara hati – hati berdasarkan pengalaman sehari – hari, mendeskripsikan bagaimana pengalaman seseorang. Hal ini termasuk yang didengar, yang dilihat, yang dipercaya, yang dirasakan, yang diingat, yang diterima, yang dikeluhkan, dan yang dilakukan (Polit & Beck 2017)

3.3 Tempat dan Waktu penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di wilayah lingkungan V batunaduajae. Pertimbangan pemilihan lokasi ini dengan alasan bahwa di lokasi tersebut terdapat banyaknya orang dewasa melakukan aktivitas game online di lingkungan peneliti dan terdengar sering terjadi konflik pasutridilokasi tersebut sehingga peneliti ingin meneliti lebih mendalam terkait pengalaman istri dengan suami kecanduan game online.

3.3.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dimulai dari persiapan sampai seminar hasil skripsi yaitu bulan Desember sampai Agustus 2022.

Tabel 3.1 Kegiatan dan Waktu Penelitian

Kegiatan	Waktu Penelitian									
	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	
Pengajuan Judul	■									
Perumusan Proposal		■	■	■	■	■				
Seminar Proposal						■				
Pelaksanaan Penelitian							■	■	■	
Pengolahan data								■	■	
Seminar Hasil Penelitian										■

3.4 Sampel penelitian

Untuk menentukan sampel pada penelitian ini digunakan tehnik *purposive sampling*. *Purpose sampling* dapat diartikan sebagai tehnik yang memiliki tujuan, maksud dan kegunaan. Oleh karena itu untuk menentukan sampel dalam penelitian ini tidak dapat ditentukan secara generalisasi, yang akan menjadi sampel pada peneliti adalah pada saat dilakukan pengolahan data terjadi pengulangan yang berulang kali pada data yang didapatkan atau data sudah jenuh, maka penelitian dapat dihentikan (Yusuf, 2014).

Pemilihan partisipan pada penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Penelitian ini melibatkan 3-10 partisipan. (Polit, D.F., & Beck, 2012). Dan dari hari survey yang dilakukan terdapat 5 partisipan.

Adapun kriteria partisipan dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Seorang istri yang bersedia menjadi partisipan
2. Yang telah didapatkan dari kuesioner internet addiction test bahwa suami dari istri tersebut mengalami kecanduan game online dengan hasil skor 43-63 yang interpretasinya adalah kecanduan game online sedang
3. Usia partisipan 20-50 tahun
4. Merasakan dampak dari kejadian/permasalahan

3.5 Alat Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri dan dibantu dengan menggunakan beberapa instrument penelitian sebagai pengumpul data yaitu *recorder* atau perekam suara (yang pada penelitian ini peneliti menggunakan handphone), panduan wawancara, buku dan pulpen.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam (*independent interview*). Wawancara mendalam dipilih dalam penelitian ini untuk mengeksplorasi secara mendalam tentang pengalaman istri dengan suami kecanduan game online. Sebelum melakukan wawancara terhadap partisipan, terlebih dahulu peneliti melakukan *pilot study* yang bertujuan sebagai latihan dalam melakukan teknik wawancara tersebut akan dibuat dalam bentuk transkrip.

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan kuesioner Internet Addiction Test untuk mengetahui seseorang kecanduan game online. Peneliti menggunakan panduan wawancara dalam mengumpulkan data yang dibuat oleh peneliti sendiri. Sebelum diajukan kepada partisipan terlebih dahulu dilakukan *content validity* dengan tiga *expert*, yang bertujuan untuk menilai relevansi dari setiap item dengan ukuran yang diinginkan dan hasil CVI panduan wawancara.

3.6 Prosedur pengumpulan data

Tahap persiapan dimulai dengan tahap penyusunan skripsi melalui bimbingan, dan mengajukan surat permohonan izin penelitian dari peneliti kepada Kelurahan Batunadua Jae, setelah mendapatkan surat balasan dari Kelurahan Batunadua Jae peneliti *pun* melanjutkan penelitiannya.

Pada tahap pelaksanaan peneliti setelah mendapat data dari kuesionerinternet addiction test yang dibagikan kepada suami – suami yang di lingkungan tersebut didapat 5 yang kecanduan game online. Setelah peneliti melakukan pendekatan *key informan*, peneliti mulai melakukan pendekatan prosedur partisipan dengan cara peneliti melakukan pertemuan dengan partisipan didampingi asisten peneliti.

Sebelum melakukan penelitian, dilakukan pendekatan kepada istri mempunyai suami dengan kecanduan game online. Pendekatan bertujuan untuk meningkatkan hubungan saling percaya antara peneliti dan partisipan sekaligus tahap pengenalan situasi dan yang dialami partisipan. Pada tahap ini, peneliti memperkenalkan diri, menjelaskan maksud, tujuan dan pengumpulan data yang dilakukan terhadap partisipan. Setelah itu, memberikan informed consent untuk mendapatkan persetujuan menjadi partisipan dalam penelitian ini tanpa adanya unsur paksaan. Kemudian wawancara dilakukan dengan kondisi tenang, nyaman,

dan menjaga privasi partisipan. Peneliti melakukan wawancara di tempat posyandu dan di rumah partisipan serta meminta izin untuk merekam percakapan selama wawancara berlangsung. Wawancara dilakukan dengan metode indepth interview dengan durasi 15-50 menit. Pertanyaan yang diajukan selama wawancara berdasarkan panduan wawancara yang telah ada. Kemudian melanjutkan mengajukan berbagai pertanyaan dengan menggunakan teknik probing.

Teknik diam (*silent*) digunakan sebagai cara untuk memberikan kesempatan kepada partisipan untuk mengingat kembali dan menceritakan pengalamannya. Peneliti juga berupaya untuk tidak mengarahkan jawaban partisipan dan membiarkan partisipan mengungkapkan pengalamannya secara bebas terhadap pertanyaan yang diajukan selama proses wawancara sehingga datayang diperoleh merupakan informasi alamiah yang sesuai dengan pengalaman partisipan.

Sebelum mengakhiri wawancara, peneliti menyimpulkan hasil wawancara yang bertujuan untuk mengklarifikasi segera hasil wawancara. Apabila data hasil wawancara, hasil observasi, dan catatan lapangan yang ada sudah dilengkapi, maka dibuat transkrip hasil wawancara. Transkrip wawancara divalidasi oleh partisipan untuk menambahkan, mengurangi serta meluruskan catatan dalam transkrip. Peneliti melakukan analisis terhadap data yang didapat bersamaan dengan proses bimbingan dengan dosen, dan penelitian akan terus dilakukan sampai dirasa tidak ada lagi hal-hal yang ingin diketahui dari partisipan. Pencarian informasi dari partisipan lain terus dilakukan sesuai dengan prosedur dan dihentikan setelah tercapai saturasi. Setelah semua partisipan melakukan validasi hasil transkrip dan rekaman wawancara, untuk meyakinkan kesesuaian dengan

fakta. Peneliti melakukan terminasi akhir dengan partisipan dalam penelitian dan menyampaikan bahwa proses penelitian telah selesai.

3.7 Defenisi Operasional

Menurut Sugiyono (2018), definisi operasional dalam variabel penelitian adalah suatu atribut atau nilai dari kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi operasional dari pengalaman istri memiliki suami kecanduan game onlinemerupakan suatu ungkapan dan perasaan yang dialami oleh istri memiliki suami kecanduan game online.

Selain itu, pengalaman istri memiliki suami kecanduan game onlinedapat dilihat dari apa saja dampak yang terjadi di rumah tangga karena suami yang kecanduan game online. Variabel akan diungkap melalui wawancara dan observasi. *Guide* wawancara dibuat secara sistematis guna menjawab pertanyaan penelitian berdasarkan aspek – aspek pengalaman istri memiliki suami kecanduan game online.

3.8 Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan dengan cara mendokumentasikan hasil wawancara dan catatan lapangan. Pendokumentasian dilakukan dengan memutar kembali hasil rekaman. Kemudian peneliti menulis apa adanya, kemudian dibuat transkrip, apabila data terkumpul lalu dibuat kode sehingga memudahkan peneliti dalam analisis data, karena kode tersebut membedakan kata kunci dari partisipan. (Polit, D.F.,& Beck, 2012).

Analisis data pada penelitian ini dilakukan peneliti langsung setelah mengumpulkan data dari masing-masing partisipan dan data dikumpulkan sebagai

langkah pertama peneliti melakukan proses *intuiting* dengan cara peneliti mendengarkan penjelasan dari partisipan secara saksama. Kemudian hasil rekaman dipelajari berulang kali sampai jelas pengalaman(Yusuf, 2014).

Tahap selanjutnya setelah data terkumpul adalah analisis data dari kegiatannya dimulai dari mendengarkan deskripsi verbal dari setiap partisipan dan diikuti dengan membaca berulang kali hasil transkrip. Metode analisis dalam penelitian ini menggunakan *collaizi's Methode*. (Polit, D.F.,& Beck, 2012). Langkah-langkah metode ini adalah

1. Membaca dan membaca ulang semua transkrip wawancara yang diungkapkan wawancara.
2. Penggalan signifikan pernyataan terkait pengalaman istri memiliki suami kecanduan game online
3. Mendeskripsikan artinya terkandung dalam pernyataan penting
4. Mengelompokkan pernyataan signifikan menjadi kata kunci kemudian menjadi kategori, dengan cara hasil pengumpulan pertanyaan bermakna dari masing-masing partisipandikelompokkan jadi kategori.
5. Mengorganisasikan makna yang dirumuskan ke dalam kelompok tema yang lengkap
6. Mengidentifikasi dasar structural dari fenomena
7. Kembali ke peserta untuk memvalidasi temuan fenomena

3.9 Keabsahan Data

1. *Credibility* atau Kredibilitas

Suatu hasil penelitian dikatakan memiliki kredibilitas yang tinggi atau baik ketika hasil-hasil temuan pada penelitian tersebut dapat dikenali dengan baik oleh para partisipannya dalam konteks sosial mereka.

Kredibilitas dipandang oleh Lincoln dan Guba sebagai tujuan utama penelitian kualitatif dan merupakan kriteria yang diidentifikasi dalam beberapa kerangka kerja yang disebutkan dalam tinjauan Whitemore dan rekan (2001). Kredibilitas mengacu pada keyakinan akan kebenaran data dan interpretasinya. Peneliti kualitatif harus berusaha untuk membangun kepercayaan pada kebenaran temuan untuk peserta tertentu dan konteks dalam penelitian. Lincoln dan Guba menunjukkan bahwa kredibilitas melibatkan dua aspek: pertama, melakukan penelitian dengan cara yang meningkatkan kepercayaan dari temuan, dan kedua, mengambil langkah-langkah untuk menunjukkan kredibilitas dalam laporan penelitian (Polit, D.F., & Beck, 2012). Kredibilitas pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu membuat *thick description*, melakukan *triangulasi*, dan *member check*.

Triangulasi adalah melakukan pendekatan berbeda atau menggunakan beberapa metode pengumpulan data, misalnya menggunakan wawancara sekaligus observasi partisipan. *Member check* adalah melibatkan siapa saja yang berpartisipasi dalam penelitian dalam memeriksa penemuan untuk memastikan bahwa temuan tersebut sesuai dengan pengalamannya.

2. *Dependability* atau Ketergantungan

Kriteria kedua dalam kerangka kerja Lincoln-Guba adalah ketergantungan, yang mengacu pada stabilitas (keandalan) data dari waktu ke waktu dan kondisi. Pertanyaan ketergantungannya adalah: Apakah temuan dari suatu inkuiri akan diulangi jika direplikasi dengan partisipan yang sama (atau serupa) dalam konteks yang sama (atau serupa)? Kredibilitas tidak dapat dicapai tanpa adanya ketergantungan, seperti halnya validitas dalam penelitian kuantitatif tidak dapat dicapai tanpa adanya reliabilitas (Polit, D.F., & Beck, 2012).

Untuk mendapatkan *dependability* hasil atau data yang konsisten, peneliti melakukan suatu analisis data yang terstruktur dan menginterpretasikan hasil studi dengan benar. Sehingga para pembaca dapat membuat kesimpulan yang sama dalam menggunakan perspektif, data mentah, dan dokumen analisis studi yang sedang dilakukan.

Peneliti juga akan membuat rekam jejak, yaitu catatan terperinci menyangkut keputusan-keputusan yang dibuat peneliti sebelum maupun sepanjang penelitian dilakukan, termasuk deskripsi tentang proses penelitian tersebut.

3. *Confirmability* atau Konfirmabilitas

Confirmability mengacu pada objektivitas, yaitu potensi kesesuaian antara dua atau lebih orang independen tentang akurasi, relevansi, atau makna data. Kriteria ini berkaitan dengan penetapan bahwa data mewakili informasi yang diberikan oleh partisipan, dan bahwa interpretasi data tersebut tidak ditemukan oleh penanya. Agar kriteria ini dapat dicapai, temuan harus

mencerminkan suara partisipan dan kondisi penyelidikan, bukan bias, motivasi, atau perspektif peneliti.

Untuk mendapatkan confirmabilitas, peneliti akan menghubungkan hasil temuan yang didapatkan dengan jurnal terkait, konsultasi dengan peneliti ahli atau pembimbing, dan melakukan konfirmasi dengan partisipan. Confirmabilitas akan diperoleh peneliti ketika terdapat hubungan data yang dihasilkan dengan sumbernya akurat, yaitu pembaca dapat menentukan bahwa kesimpulan dan penafsiran dituliskan peneliti muncul secara langsung dari sumber-sumber data tersebut.

4. *Transferability* atau Keteralihan Data

Transferabilitas mengacu pada potensi ekstrapolasi, yaitu, sejauh mana temuan dapat ditransfer ke atau memiliki penerapan dalam pengaturan atau kelompok lain. Seperti yang dicatat Lincoln dan Guba, tanggung jawab penyelidik adalah menyediakan data deskriptif yang memadai sehingga konsumen dapat mengevaluasi penerapan data pada konteks lain: “Dengan demikian, naturalis tidak dapat menentukan validitas eksternal dari suatu penyelidikan; dia hanya bisa memberikan deskripsi tebal yang diperlukan untuk memungkinkan seseorang yang tertarik melakukan transfer untuk mencapai kesimpulan tentang apakah transfer dapat dianggap sebagai suatu kemungkinan”.

Seberapa mampu suatu hasil penelitian kualitatif dapat diaplikasikan dan dialihkan pada keadaan atau konteks lain atau kelompok atau partisipan lainnya merupakan pertanyaan untuk menilai kualitas tingkat keteralihan atau

transferabilitas. Penilaian keteralihan suatu hasil penelitian kualitatif ditentukan oleh para pembaca (Afiyanti & Rachmawati, 2014).

Peneliti akan menuliskan deskripsi padat (*thick description*), sehingga pembaca dapat menilai tingkat kedalaman temuan yang dapat diaplikasikan pada setting atau konteks penelitian itu sendiri. Hasil penelitian yang berasal dari transkrip akan dimunculkan pada laporan penelitian, sehingga pembaca dapat menilai ketepatan cara peneliti mentransfer hasil penelitian kepada para pembaca dan peneliti lainnya.

5. *Authenticity*

Keaslian mengacu pada sejauh mana peneliti secara adil dan setia menunjukkan berbagai realitas. Keaslian muncul dalam sebuah laporan ketika menyampaikan nada perasaan kehidupan peserta seperti yang mereka jalani. Sebuah teks memiliki otentisitas jika mengundang pembaca ke dalam pengalaman perwakilan dari kehidupan yang digambarkan, dan memungkinkan pembaca untuk mengembangkan kepekaan yang tinggi terhadap isu-isu yang digambarkan. Ketika sebuah teks mencapai otentisitas, pembaca lebih mampu memahami kehidupan yang digambarkan “berputar-putar”, dengan beberapa perasaan tentang suasana hati, perasaan, pengalaman, bahasa, dan konteks kehidupan tersebut. (Polit, D.F., & Beck, 2012).

3.10 Pertimbangan Etik

Penelitian dilakukan setelah peneliti mendapatkan surat izin dari kelurahan batunadua jae kota Padangsidempuan. Setelah mendapatkan persetujuan maka peneliti melakukan penelitian dengan mempertimbangkan pertimbangan etik seperti :

1. *Informed Consent*

Peneliti terlebih dahulu menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian, kemudian lembar persetujuan menjadi partisipan diberikan kepada partisipan, jika partisipan setuju maka partisipan menandatangani lembar persetujuan., namun jika tidak setuju maka partisipan berhak untuk mengundurkan diri karena dalam penelitian ini bersifat sukarela tanpa ada paksaan.

2. *Autonomy*

Untuk menjaga kerahasiaan partisipan, peneliti tidak mencantumkan segala hal apapun tanpa ada persetujuan dari partisipan, karena tidak semua partisipan ingin rahasianya dicantumkan.

3. *Confidentiality*

Pada dasarnya penelitian mengakibatkan terbukanya informasi individu termasuk bersifat rahasia, tetapi dalam hal ini partisipan berhak untuk tidak diketahui rahasianya dari orang lain. Kerahasiaan seluruh informasi partisipan yang diperoleh dijamin oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu saja yang akan disajikan pada hasil penelitian.

BAB 4

HASIL PENELITIAN

Pengumpulan data telah dilaksanakan pada bulan April dan Juni yang dilakukan di wilayah Batunadua Jae lingkungan V. Pada bab ini menjelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pengalaman Istri memiliki suami kecanduan game online di wilayah Batunadua Jae Lingkungan V.

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Analisis Tematik

Tema yang teridentifikasi dari hasil wawancara sebanyak 3 tema 2 sub tema yang memaparkan pengalaman istri memiliki suami kecanduan game di wilayah Batunadua Jae lingkungan V. Tema tersebut adalah (1) Persepsi istri tentang kecanduan game online, (2) Konsekuensi kecanduan game online dalam rumah tangga, (3) Ajakan teman dan lingkungan.

4.1.2 Tema 1 : Persepsi dan pandangan istri dengan kecanduan game online

Partisipan mengungkapkan persepsi yang diketahui mengenai *Kecanduan game online*. Adapun persepsi itu diantaranya sebagai berikut: (1) Ibarat kecanduan game online mirip orang yang merokok, (2). Ibarat Seperti orang yang kecanduan narkoba dan bisa dilihat dalam kutipan berikut :

“.....Pemahaman saya yang ketahui kecanduan game ini ya seperti ibaratnya lelaki tidak bisa hidup Tanpa rokok”

(Partisipan 2)

“...Menurut ibuk nak kecanduan online sudah seperti orang yang kecanduan narkoba”

(Partisipan 3)

4.1.3 Tema 2 : Konsekuensi kecanduan game online dalam rumah tangga

Partisipan mengungkapkan pemahaman mengenai kecanduan game online.

Adapun pemahaman itu dapat dilihat dari kutipan partisipan berikut :

“...pemahaman saya sebenarnya tentang game online sudah sangat merugikan bahkan merusak sekali, sudah sangat merusak semuanya”
(Partisipan 1)

“...tai nadi rasoi etek merugikan do game bahkan merusaku rumah tangga ibuk(Sudah merusak rumah tangga ibuk menurut ibuk)”
(Partisipan 4)

“...Sangat meresahkan bisa juga dibilang merugikan selain itu kenapa dibilangkan meresahkan dan merugikan keluarga eee,,”
(Partisipan 5)

Berdasarkan pernyataan partisipan yang mengatakan kecanduan game online merusak rumah tangga partisipan tersebut pun mengungkapkan mengapa kecanduan game online merusak dan dapat dilihat dalam kutipan berikut :

“...Dampaknya sangat mengurangi semuanya termasuk seperti dampak yang seperti ibuk bilang tadi yang biasanya bapak memberikan uang sangat berkurang sekali dan dampaknya yang lebih parah itu bapak ini akdang sudah lupa dengan keluarganya dan apalagi dampaknya itu kalau bapak sudah kewarung yang bisanya tidur jam segini sekarang sudah diatas tengah malam yang membuat dia mungkin kurang sehat “keharmonisan keluarga berkurang kerukunan itu berkurang sangatlah berdampak berkurang.””
(Partisipan 1)

“... karena berkurang waktu tidurnya menyebabkan waktu untuk anaknya kurang waktu komunikasi juga kurang karena ibaratnya padi udah lelah la akibat kurang tidur tersebut jadi suami tidur lah pagi jadi komunikasi itu kurang sementara dia sudah sibuk kerja.”
(Partisipan 2)

“...Ya bisa dikatakan dampaknya sudah tidak bagus sekali karena dari segi keuangan keagamaan bahkan keharmonisan keluarga.”
(Partisipan 3)

“.... Yajelas sekali ada berpengaruh terhadap keharmonisan keluargatapi seperti yang ibuk bilang tadi yang sangat berpengaruh terhadap materi.”
(Partisipan 4)

“...Imada mang keharmonisan keluarga asi idkkon etek iii indaporlu be ilala ia tentang aha naterjadini anak nia kadang pertumbuhan ni anak bia aha sajo masalah ni anak nia dohotu etek kdangnaporluilalaia tai na paling etek rasaon keuangan ninialak etek markurangdohot udak mu najolo rajin maribadah tai sannari ma mulai ia maninggalkonnai”

(Partisipan 5)

Munculnya sub tema perubahan emosiona istri dan suami. Karena sejak suami mengalami kecanduan game online suami mengalami perubahan emosional bahkan bahkan akibat kecanduan tersebut istri juga mengalami perubahan emosional. Partisipan pun mengungkapkan apa saja sikap suaminya yang berubah, adapun perubahan sikapnya bisa diliha dalam kutipan berikut :

“...sifat dia itu sangat jauh berubah lebih pendiam lebih suka emosi dan rasa perdulinya itu sangat jauh berubah seperti rasa peduli kepada perkembangan anak – anak kepada tentang belajar nya anak-anak dia sudah sangat jauh beruba.”

(Partisipan 1)

“...dampak yang paling besar itu dari segi emosional tidak stabil bisa kadang marahkadang dia baik itu karena disebabkan karena game online itu.”

(Partisipan 2)

“...dulu suami saya rajin berusah baik pengertian tapi sekarang menjadi pemarah pendiam kadang kadang sudah tidak peduliterhadapkeluarganya.”

(Partisipan 3)

“..Sifat berubah nya da juga tapi signifikan juga maksudnya kalo untuk keluarga ada juga berkurang waktunya misalnya kalo dirumah maunya jangan handphone dulu tapisemnjak game online itu sampedirumah jadi lebih duluan depegang handphone dari pada menyapa anak.”

(Partisipan 4)

“...udak mon naberubah etek sannari udak mon amanapangamukdohot sara peduli nia sannarimarkurang.”

(Partisipan 5)

Partisipan pun mengungkapkan ketika istri tersebut memerintahkan suaminya untuk menghentikan gamenya tetapi reaksi tersebut seperti yang tidak diinginkan. Adapun reaksi reaksinya bisa dilihat sebagai berikut:

“...kalau ibu menyinggung atau berkata “sudah la pak jangan lagi bermain game online “ itu sudah sangat marah sekali.”

(Partisipan 1)

“...ada hal yang membuat dia marah seperti anak dan juga ketika saya melarang nya “bang udah dulu bermain game nya “ jadi pecah menjadi emosi dia akan jadi mudah gampang marah.”

(Partisipan2)

“...ketika ibuk menyuruh bapak unrtuk menghentikan untuk bermain game itu reaksinya malah marahmarah..”

(Partisipan 3)

“...Ya saat saya melarangnya reaksinya Cuma cuek senyum juga dia juga berkata “ iaudah siap “

(Partisipan 4)

“...madungmajolodabo ayak arif namar game iii ?“ tai malah etek naonaamuki : dot idokkon udak mu naso tolo do lana iaba tenang dibagas.”

(Partisipan 5)

Partisipan mengungkapkan pengalamannya dan perasaanya memiliki suami yang kecanduan game online. Adapun perubahan emosiona dari istri bisa dilihat dalam kutipan berikut :

“...pengalaman saya itu sangat menyakitkan dan sanagat berpengaruh sekali dalam kehidupan sehari_harinya. (sedih)”

(Partisipan 1)

“...Jadi mang perasaanni etek emosi sajomaligin udak mu rap marsaketek,, pengalaman ni etek nasotagi lala etek etek tong kehe liburan udak mu nanggemarmayam tai malah sibuk mar scatter sajo (merasa sedih)”

(Partisipan 5)

“...daripada bertengkar saya hanya bisa ushainsendiri begitulah bisa juga dibilang menyakitkan(Sedih)”

(Partisipan 4)

Karena suaminya sibuk dengan gamenya istri pun merasa sedih dan istri melakukan semuanya sendiri. Adapun pernyataan bisa dilihat dalam kutipan berikut :

“... pengalaman saya karena perilaku suami saya itu tidak meringankan beban saya beban saya dalam hal bergantian dalam menjaga anak kemudian ataupun mengganti gas ataupun melakukan nya semua sendiri karena factor apa sementara suami saya kurang tidur saya tau sedang bermain game online nah jadi kalau saya ganngu dia saat bermain game online akan menjadi pertengkaran itu mempengaruhi keharmonisan keluarga.”

(Partisipan 2)

“...Pengalaman saya setiap melakukan perjaan rumah sudah ibuk melakukan sendiri seperti mengganti gas mengganti gallon bahkan menjaga anak saya yang balita saya sudah tidak bisa juga pada saat disuruh dia malah marah.”

(Partisipan 3)

“...kalo Pengalaman saya yang biasanya suami saya suka kali mengerjakan atau membersihkan pengalaman rumah malah sekarang yang saya melakukannya ketika saya memanggil untuk mengangkat kain untuk malah selalu bilang iya tapi belum datang jadi daripada bertengkar saya hanya bisa ushainsendiriri”

(Partisipan 4)

4.1.4 Tema 3 :Ajakan teman dan lingkungan

Partisipan mengungkapkan apa saja penyebab suaminya kecanduan game online. Adapun penyebabnya bisa dilihat dalam kutipan berikut :

“...Saya rasa ada pengaruh teman juga, Iya nak juga mungkin karena pengaruh zaman juga nak atau lingkungan”

(Partisipan 1)

“...Karena 45% kecanduan game online ini didapatkan juga berdasarkan pengalaman dari pertemanannya dari circle pertemanannya”

(Partisipan 2)

“...Ya bisa dikatakan karena pengaruh teman juga lingkungan”

(Partisipan 3)

“...Ya sepertinya juga berpengaruh karena kan suami ibukkan suka ke lopo nah jadi kalau sudah sampe ke loposemua megang handpon nya masing masing dan sudah menggunakan game online”

(Partisipan 4)

“...Olo pas mada mang ii gara gara I dorasai pas tulopo de mungkin arana zaman sannari pe mang ayak ayak di lopo mar handphone”

(Partisipan 5)

Tabel 4.1 Matriks Tema Pengalaman istri memiliki suami kecanduan game online di lingkungan V Batunadua Jae Kota Padangsidempuan tahun 2022

No Tema 1 : Persepsi istri tentang kecanduan game online	
1 Sub Tema	Kategori 1. Ibarat seperti orang merokok 2. Ibarat kecanduan narkoba
Tema 2 :Konsekuensi kecanduan game online dalam rumah tangga	
Sub Tema	Kategori
1. Merusak dan merugikan rumah tangga	1. Merugikan,merusak 2. Merusak 3. Merugikan
2. Perubahan emosional pada suami dan istri	1. Keuangan, kesehatan dan keharmonisan keluarga 2. Kesehatan dan keharmonisan keluarga 3. Keuangan dan keharmonisan keluarga 4. Keharmonisan dan keuangan 5. Keagamaan dan keharmonisan keluarga
	Kategori
	1. Pendiam, suka emosi dan rasa perdulinya berkurang 2. Emosional tidak stabil dan kadang marah 3. Pemasah, pendiam dan tidak peduli 4. Tidak peduli 5. Pemasah dan tidak peduli
	1. Marah 2. Marah 3. Marah 4. Cuek 5. Marah
	Kategori
	1. Istri merasa sedih 2. Marah dan merasa sedih 3. Istri merasa sedih

	1. Merasa sedih dan melakukan semuanya sendiri
	2. Melakukan pekerjaan rumah semuanya sendiri
	Melakukan semuanya sendiri
<hr/>	
3. Tema 3 :Ajakan teman dan lingkungan	
<hr/>	
Sub tema	Kategori
	1. Teman, lingkungan
	2. Pertemanan
	3. Teman, lingkungan
	4. Lopo(Lingkungan)
	Lopo(Lingkungan)
<hr/>	

BAB 5

PEMBAHASAAN

Pada bab ini bertujuan untuk menjelaskan dan membahas hasil penelitian. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengeksplorasi secara mendalam mengenai pengalaman istri memiliki suami kecanduan game online di wilayah di Lingkungan V Batunadua Jae.

5.1 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mengidentifikasi 3 tema dan 2 sub tema mengenai pengalaman istri dengan kejadian suaminya yang kecanduan game online. 3 tema adalah (1) Persepsi istri tentang kecanduan game online, (2) Konsekuensi kecanduan game online dalam rumah tangga dengan 2 sub tema yaitu merusak dan merugikan rumah tangga dan Perubahan emosional pada suami dan istri, (3) Ajakan teman dan lingkungan. Selanjutnya peneliti akan membahas secara rinci masing-masing tema yang teridentifikasi.

5.2 Persepsi istri tentang kecanduan game online

Istri memiliki pandangan yang berbeda mengenai kecanduan game online namun mempunyai ciri – ciri dan arti yang sama, diantaranya salah satu partisipan mengatakan pendapatnya mengenai kecanduan game online seperti orang yang merokok dan partisipan lainnya mengatakan kecanduan online seperti seseorang kecanduan narkoba. Dapat dilihat merokok merupakan perilaku yang dinilai sangat merugikan dari berbagai sudut pandang baik bagi diri sendiri maupun orang lain disekitarnya (Samrotul, Fikriyah, Yoyok, 2012) sama halnya dengan kecanduan game merupakan dorongan kebiasaan untuk terlibat secara terus – menerus dalam bermain game online yang menimbulkan dampak negative

pada pekerjaan dan hubungan social. Sesuai dengan hasil penelitian dari Morioka (2016) yang menyatakan bahwa hubungan erat antara merokok dan penggunaan game online yang bermasalah dalam hal ini kecanduan game online di antara remaja Jepang. Hal ini juga diperkuat oleh Liem (2014) di Korea Selatan yang menunjukkan bahwa merokok dapat memprediksi risiko tinggi untuk kecanduan internet karena di Negara tersebut ketika seseorang bermain di warnet atau orang dewasa atau remaja bermain game online cenderung merokok.

Berdasarkan penelitian American Medical Associations (AMA) (2007) tentang Emotional and Behavioral Effects of Video Games and Internet Overuse bahwa terjadi pelepasan zat yang menimbulkan perasaan senang dan nyaman ketika bermain game online. Hal yang sama juga muncul ketika seseorang mengkonsumsi narkoba dan menonton film porno. Psikiater Dewi menyebutkan bahwa kecanduan game online lebih bahaya dari narkoba, narkoba punya batas toleransi, yakni sakau atau kematian. Sedangkan game online menyebabkan kerusakan otak tanpa disadari.

Ketika peneliti bertanya kepada partisipan terhadap pandangannya tentang kecanduan game online partisipan pun menjawab “*kecanduan game online itu ya seperti ibaratnya lelaki tidak bisa hidup tanpa rokok*” dan partisipan menjelaskan mengapa kecanduan game online ibarat seperti merokok karena ada hubungan merupaka yaitu ketergantungan dan sama halnya merusak diri sendiri, dapat dilihat dari pengertian merokok merokok adalah suatu kebiasaan menghisap rokok yang dilakukan dalam kehidupan sehari – hari, merupakan suatu kebutuhan yang tidak bisa dihindari bagi orang yang mengalami kecendrungan terhadap rokok. Rokok salah satu bahan adiktif artinya dapat menimbulkan ketergantungan bagi

pemainnya. Begitu juga dengan kecanduan game online adalah gangguan mental yang ditandai dengan dorongan untuk bermain game hingga berjam – jam bahkan hingga melupakan atau tidak memedulikan aktifitas lainnya, misalnya pekerjaan atau tugas sekolah. Bisa disimpulkan kecanduan game online mempunyai kesamaan yang karena merugikan orang lain bahkan dirinya sendiri seperti merugikan orang lain yaitu merokok di muka umum karena dalam istilahnya perokok pasif lebih berbahaya dari pada perokok aktif , begitu juga dengan kecanduan game online karena game online pria tersebut tidak memedulikan orang tuanya dan anaknya seperti hasil dari penelitian ini karena suaminya kecanduan game online keharmonisan keluarganya berkurang bahkan keuangan keluarganya berkurang akibat suaminya kecanduan game online. Dan persamaan lainnya merusak diri sendiri karena merokok dapat mengakibatkan kerusakan paru paru dan kecanduan game online juga merusak kesehatan tubuh.

Partisipan mengungkapkan bahwa kecanduan game online seperti orang yang kecanduan narkoba dapat kecanduan narkoba merupakan kondisi dimana seseorang tidak dapat mengendalikan penggunaan narkoba dan menginginkan penggunaan obat walaupun dapat menimbulkan bahaya. Sama halnya jika kecanduan game online yang dimana penggunanya tidak dapat mengendalikan keinginannya untuk bermain game walaupun harus begadang. Ketikan peneliti bertanya kepada partisipan mengapa mengatakan seperti kecanduan game “ ya arena kecanduan narkoba dan kecanduan game online sudah merusak rumah tangga yang terjadi di Indonesia ini.

5.3 Konsekuensi kecanduan game online dalam rumah tangga

Hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap 5 partisipan dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa menurut istri kecanduan game online merusak dan merugikan bagi rumah tangganya dan dalam tema tersebut ada sebab akibat mengapa istri tersebut mengatakan kalau kecanduan game online ini merusak bagi rumah tangganya karena ada konsekuensi yang terjadi akibat suami kecanduan game online diantara dampak pada financial rumah tangga dan terjadinya perubahan emosional. Terbentuklah 2 sub tema dari pandangan partisipan tersebut (1) kecanduan game online merusak dan merugikan rumah tangga, (2) Perubahan emosional terjadi pada suami dan istri akibat suami kecanduan game online.

Munculnya kategori kecanduan game online merusak dan merugikan rumah tangga dapat dilihat dari pernyataan dari partisipan yang diantaranya “*pemahaman saya sebenarnya tentang kecanduan game online sudah sangat merugikan bahkan merusak sekali, dan juga sudah sangat merusak semuanya*” didukung partisipan lain juga mengatakan dalam bahasa daerahnya “*tai rasoi etek merugikan do rap merusak rumah tangga ni etek (Yang saya rasakan tentang game online sudah merugikan dan merusak rumah tangga saya)*, dan Partisipan lain juga mengatakan kecanduan game online merusak rumah tangga. Dan dari setelah di gali dari pernyataan partisipan di dapat hasil bahwa terdapat keluhan keluhan yang terjadi didalam rumah tangga nya akibat kecanduan game online game online yang diantaranya partisipan mengungkapkan terjadinya pertengkaran, perubahan terjadi pada suami dan istri , keuangan keluarga menurun, rasa peduli terhadap keluarganya berkurang (keharmonisan keluarga).

Dari hasil dari penelitian ini partisipan mengungkapkan kecanduan game online berdampak pada rumah tangga yang diantaranya keharmonisan keluarga, kesehatan dari suami bahkan keuangan yang semakin menurun akibat suami kecanduan game online sesuai dari hasil penelitian (Novrialdy, 2019) Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi orang dewasa yang mengalami. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi empat aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek sosial, dan aspek keuangan.

Aspek kesehatan. Kecanduan game online mengakibatkan kesehatan seseorang menurun. Seseorang yang kecanduan game online memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan dan mengakibatkan kurangnya komunikasi dengan keluarganya.

Aspek psikologis. Banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam game online tersebut. Ciri- ciri seseorang yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

Aspek keuangan. Bermain game online terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis game online dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Seseorang yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan game online.

Munculnya kategori kesehatan dalam tema tersebut sesuai dari hasil penelitian dari Dwiza Handayani (2018) kecanduan dapat mengakibatkan terjadinya gangguan pada otak tersebut mengakibatkan orang yang mengalami suatu ketergantungan atau kecanduan kehilangan beberapa kemampuan/fungsi otaknya antara lain fungsi atensi (memusatkan perhatian terhadap suatu hal), fungsi eksekutif (merencanakan dan melakukan tindakan) dan inhibisi (kemampuan untuk membatasi) bahkan ada 8 bahaya bagi seseorang kecanduan game online perubahan mood, boros, otak tak dapat berkembang penurunan konsentrasi, halusinasi, insomnia, kerusakan mata dan mudah berkata kasar.

Kecanduan game online tidak hanya merusak dari aspek psikososial bahkan dari aspek keuangan, aspek kesehatan sudah sangat merusak bagi rumah tangga dan mengakibatkan terjadinya ketidakharmonisan dalam berkeluarga dan membuat istri menjadi merasa sedih dan marah.

Sub tema perubahan emosional terjadi pada suami dan istri karena munculnya respon yang tidak diinginkan istri ketika istri tersebut menyuruh suaminya untuk menghentikan game nya. Sesuai dengan hasil penelitian dari (Petrides & Furnham, 2000) Banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam game online tersebut. Ciri-ciri seseorang yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

Kecanduan game online erat kaitannya dengan depresi (Lemola et al., 2011). Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa jumlah waktu yang dihabiskan untuk game terkait dengan tingkat depresi yang lebih tinggi. Selain itu, kecanduan game online juga terkait dengan kecemasan (Cheever et al., 2014). Penggunaan game online secara berkepanjangan akan mengakibatkan remaja cemas dan gelisah ketika tidak bermain game online. Dapat dipahami bahwa seseorang yang mengalami kecanduan game online secara emosionalnya tidak stabil dan belum mampu memberi respon positif terhadap permainannya di game online. Selain itu, juga dapat disimpulkan bahwa seseorang belum mencapai kemandirian emosional apabila mengalami kecanduan game online.

Bahkan partisipan mengungkapkan konsekuensi yang terjadi akibat suaminya kecanduan, konsekuensinya yaitu istri merasa sedih karena suami kecanduan game online dan istri melakukan semuanya sendiri karena suaminya sibuk bermain game online.

Sesuai dari hasil penelitian dari (Riel, 2017) dari pasangan Ai dan Ri peneliti mendapatkan masalah akibat kecanduan game online diantaranya

- Intensitas Bermain: Pengurangan waktu kebersamaan dengan pasangan.
- Melalaikan Kewajiban: Pekerjaan rumah yang biasa ditanggung berdua, jadi ditanggung pasangan sendiri.
- Kecemburuan: Komputer dianggap sebagai orang ketiga, selain itu dalam komunitas game online (clan) terkadang ada
- Aspek Pembiayaan: Menghabiskan dana yang tidak sedikit untuk perlengkapan/equipment bermain game online beserta cash/credit untuk pengembangan karakter dalam game online yang dianggap tidak terlalu penting oleh pasangan. Hal ini disebabkan oleh dorongan untuk berprestasi (achievement).

Begitu pula dari hasil yang dilakukan juga oleh (Riel, 2017) juga kepada pasangan Ar dan Vt mendapatkan hasil Intensitas Bermain: Tidak ada kesepakatan waktu untuk bermain game online menyebabkan konflik dengan pasangan. Melalaikan Kewajiban: Terlalu asik bermain sehingga lupa melakukan kewajiban rumah. Aspek Pembiayaan: Mengeluarkan dana untuk cash/credit untuk pengembangan karakter dalam game online yang dianggap tidak terlalu penting oleh pasangan. Aspek pembiayaan ini ini disebabkan oleh motivasi achievement yakni dorongan untuk berprestasi dalam game.

Akibat dari masalah – masalah dia atas membuat istri merasa sedih dan marah juga bahkan dapat membuat berkurang nya keharmonisan keluarga, keuangan keluarga semakin berkurang, juga membuat seseorang orang lupa dengan ibadahnya dan fatal nya lagi membuat keluarga tersebut hancur.

5.4 Ajakan teman dan lingkungan

Dizaman yang serba canggih ini smartphone sudah menjadi kebutuhan dasar manusia bukan hanya dikalangan anak – anak dan remaja saja sudah ketergantungan smartphone bahkan orang dewasa di zaman sekarang sudah bergantung apalagi dalam segala hal sudah harus menggunakan smartphone, yang biasanya di café atau warung para orang tua selalu ber bincang tanpa menggunakan smarthphone tetapi di zaman sekarang sudah focus pada handphone nya masing – masing. Apalagi di zaman sekarang yang membuat seseorang terpaku di smartphone karena adanya game online yang dapat membuat seseorang menjadi kecanduan. Yang biasanya seseorang tidak candu menggunakan handphone karena melihat temannya asik menggunakan handphone tersebut seseorang candu karena dari pengaruh temannya.

Munculnya kategori teman dan lingkungan karena partisipan mengungkapkan karena ajakan teman dan lingkungan suami kecanduan game online. faktor-faktor yang mempengaruhi game online yaitu frekuensi bermain game online, waktu bermain game online, dan permainan atau game yang digemari. Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh DwizaHandayani (2018), tentang “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online pada seseorang di Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman Menggunakan Analisis Regresi Logistik”, yang dimana hasil dari penelitian tersebut yaitu terdapat lima faktor yang mempengaruhi seseorang kecanduan game online antara lain faktor sarana, individu, keluarga, sosial dan jenis game online. Jadi diantara faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan bermain game online diatas yang telah dilakukan penelitian oleh peneliti sendiri dan oleh DwizaHandayani (2018) yang memiliki pengaruh besar terhadap kecanduan bermain game online yaitu faktor jenis game online atau game yang digemarinya. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Lumban dalam dewandari (2013) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online. Salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu jenis game online, yang dimana dengan adanya kemunculan berbagai jenis game online sehingga membuat para pemain akan termotivasi untuk terus memainkan game online tersebut(Irawan& W, 2021)

Juga salah satu faktor seseorang kecanduan game online sekarang ialah lingkungan sesuai dengan hasil penelitian (Novrialdi, 2019), perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dalam keluarga saat tempat kerja atau sekolah bermain dengan teman – teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang tidak

dikenalkan terhadap game online di rumah, maka seseorang akan kenal game online karena pergaulannya.

BAB 6

PENUTUP

Pada bab ini diuraikan tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan ringkasan pembahasan hasil penelitian yang telah dibandingkan dengan teori penelitian dengan temuan penelitian dan saran yang merupakan tindak lanjut dari penelitian ini.

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari uraian pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa pengalaman istri memiliki suami kecanduan game online di lingkungan V BatunaduaJae kota Padang Sidempuantahun 2022 sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini mengidentifikasi 3 tema dan 2 sub tema diantaranya (1) Persepsi istri tentang kecanduan game online,(2) Konsekuensi kecanduan game online dalam rumah tangga 2 sub tema yaitu merusak dan merugikan rumah tangga dan perubahan emosional pada suami dan istri.
2. Istri memiliki pandangan yang berbeda mengenai *kecanduan game online* sehingga menimbulkan persepsi yang berbeda-beda. Ada yang beranggapan bahwa kecanduan hanya merusak dan merugikan rumah tangganya ada juga bahwa kecanduan game online ini seperti orang yang merokok dan juga beranggapan kecanduan game online sama halnya seperti orang yang kecanduan narkoba.
3. Kecanduan game online sangat berdampak pada psikososial seseorang yang dimananya dulu suaminya sangat pengertain dan ramah kepada keluarganya tetapi semenjak mengenal game online membuat suaminya pemarah dan tidak

peduli pada keluarganya bahkan kecanduan game online sangat berdampak pada rumah tangga akibatnya keharmonisan keluarga tersebut berkurang.

4. Adapun pengalaman yang dirasakan istri berupa perasaan sedih, capek, emosi dan perasaan lainnya. istri dituntut lebih sabar dalam menghadapi keadaan suaminya karena jika istri tidak sabar dalam menghadapi suaminya tersebut akan memunculkan pertengkaran dan mengakibatkan keluarganya hancur dan mental anak – anaknya hancur .

6.2 Saran

1. Bagi Responden

Diharapkan kepada istri supaya lebih sering menjalin komunikasi kepada suami agar bisa melakukan musyawarah terkait apa saja dampak terjadi akibat suami kecanduan game online dan diharapkan kepada istri selalu berdoa supaya suami sadar apa yang dilakukanya sudah merugikan bagi keluarganya

2. Bagi Institusi

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan dasar penelitian selanjutnya dalam mengembangkan penelitian kualitatif yang lebih mendalam mengenai pengalaman istri memiliki suami kecanduan game online.

3. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam penelitian tentang riset keperawatan serta dapat mengembang wawasan yang diperoleh selama penelitian berlangsung.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil dari penelitian ini bahwa kecanduan game online sangat merusak bagi rumah tangga yang didapatkan 3 tema yaitu (1) persepsi istri tentang kecanduan

game online, (2) konsekuensi kecanduan game dalam rumah tangga, (3) ajakan teman dan lingkungan, diharap pada peneliti selanjut melanjutkan penelitian tentang pengalaman suami atau istri yang terkait tentang era modern ini yang contohnya seperti pengalaman suami memiliki istri yang mempunyai social media.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyanti, Y., & Rachmawati, I. N. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Riset Keperawatan*.
- American Medical Associations (AMA). 2007. Emotional and Behavioral Effects of Video and Internet Overuse. Diakses tanggal 08 November 2019. Pp: 1-10.
- Chiesa, S. A. (2021). Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X di Kota Padang. *Socio Humanus*, 3(1), 1–11.
- Cheever, N. A., Rosen, L. D., Carrier, L. M., & Chavez, A. (2014). Out of sight is not out of mind: The impact of restricting wireless mobile device use on anxiety levels among low, moderate and high users. *Computers in Human Behavior*, 37, 290–297. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.05.002>
- Elvidasafitri. (2017). pembagian peran suami istri implikasinya terhadap keharmonisan keluarga. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Gürbilek, N. (2013). Pengalaman lansia dalam mengalami diabetes. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hakim, Siti Nurina, A. A. (2017). *Dampak kecanduan internet (internet addiction) pada remaja*. 280–284.
- Handayani, Dwiza (2018) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online pada Remaja Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman Menggunakan Analisis Regresi Logistik. Skripsi thesis, Universitas Negeri Padang. Diakses dari <http://repository.unp.ac.id/id/id/eprint/23267> pada 20 Oktober 2020 pukul 20.00
- Ikkbal, I., Septian Reza, M., & Wikanengsih. (2021). Profil Tingkat Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas X Ma Plus Al Mujammil Garut. *Jurnal Program Studi Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 56–64. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id>
- Irawan, S., & W, D. S. (2021). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik*. 7(1), 9–19.
- Izzaty, R. E., Astuti, B., & Cholimah, N. (2018). TINJAUAN SOSIOLOGIS PECANDU GAME ONLINE (STUDI KASUS DI LINGKUNGAN KASSI KEBO KELURAHAN BAJU BODOA KECAMATAN MAROS BARU KABUPATEN MAROS). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Laili, F. M. (2015). Penerapan Konseling Keluarga untuk mengurangi kecanduan Game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK Unesa*, 5(1).Lassiter

- Liem, A. (2014). Pengaruh media massa, keluarga, dan teman terhadap perilaku merokok remaja di Yogyakarta. *Makara Hubs-Asia*, 18(1), 41-52
- Lemola, S., Brand, S., Vogler, N., Perkinson-Gloor, N., Allemand, M., & Grob, A. (2011). Habitual computer game playing at night is related to depressive symptoms. *Personality and Individual Differences*, 51(2), 117–122. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2011.03.024>
- Morioka, O. I. H. (2016). Association Between Smoking and Problematic Internet Use Among Japanese Adolescents: Large-Scale Nationwide Epidemiological Study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 557-56 *Cyber Psychology & Behavior*, 1(3), 237–244. <http://doi.org/doi:10.1089/cpb.1998.1.2> 37 Young
- Mak, K.-K., Lai, C.-M., Watanabe, H., Kim, D.-I., Bahar, N., Ramos, M., Young, K. S., Ho, R. C. M., Aum, N.-R., & Cheng, C. (2014). Epidemiology of Internet Behaviors and Addiction Among Adolescents in Six Asian Countries. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(11), 720–728. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0139>
- Ndraha, 2005 : 209. (2017). Pengaruh Etika Kerja, Pengalaman Kerja dan Budaya Kerja Terhadap Prestasi Kerja Pegawai Kecamatan Binjai Selatan. *Journal Abdi Ilmu*, 10(2), 1851–1858.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Polit, D.F., & Beck, C. T. (2012). Nursing research: Generating and assessing evidence for nursing practice 9th edition. In *Wolters Kluwer Health*.
- Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M. P. (2014). Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan penelitian gabungan. In □□□□□□: Vol. □□□□ □ (Issue ثقافتون).
- Petrides, K. V., & Furnham, A. (2000). On the dimensional structure of emotional intelligence. *Personality and Individual Differences*, 29(2), 313–320. Retrieved from www.elsevier.com/locate/paid
- Riel, D. (2017). *KONFLIK PERNIKAHAN DALAM HUBUNGAN RUMAH TANGGA ONLINE GAMERS*.
- Salicetia, F. (2015). Internet Addiction Disorder (IAD). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191, 1372–1376. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.292>
- Samrotul, Fikriyah. Yoyok, F. (2012). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Merokok Pada Mahasiswa Laki - Laki di Asrama Putra. *Jurnal STIKES*, 5(1), 99–109.
- Schmitt. (2013). Assessment of clinical signs of atopic dermatitis: A systematic review and recommendation. *Journal of Allergy and Clinical Immunology*,

132(6), 1337–1347. <https://doi.org/10.1016/j.jaci.2013.07.008>

- Setiaji, S., & Viirlia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa. *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 9(2), 93–101.
- Supardi, S. (2016). Populasi dan sampel penelitian. *Unisia*, 13(17), 100–108. <https://doi.org/10.20885/unisia.vol13.iss17.art13>
- SulaemanArdika. (2014). Pengaruh Upah Dan Pengalaman Kerja terhadap Produktivitas Karyawan Kerajinan Ukiran Kabupaten Subang. *Trikonomika*, 13(1), 91–100.
- Syaputra, P., & Ayuh, E. T. (2020). Komunikasi Antar Pribadi Pada Pasangan Pemain Game Online Di Kota Bengkulu. *Jurnal Sarjana Ilmu Komunikasi*, 1(2), 26–33. <https://doi.org/10.36085/j-sikom.v1i2.1106>
- Tucker, H. (2008). Game online. *Itnow*, 50(4), 8–10. <https://doi.org/10.1093/itnow/bwn071>
- W, J. J. H. (2017). *Hubungan Antara Tingkat Stres Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Kelurahan Ploso Baru Surabaya*. 1–89.
- einstein, A., & Lejoyeux, M. (2010). Internet Addiction or Excessive Internet Use. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 277–283.
- Young, K. S. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. 37, 355-372
- Yee, 2020. (2021). *online di SMP N 2 PADANG* hubungan kualitas tidur dengan kecanduan game. 19(2020), 1–11.



PEMERINTAH KOTA PADANG SIDEMPUAN
KECAMATAN PADANG SIDEMPUAN BATUNADUA
KELURAHAN BATUNADUA JAE

Nomor : 470 / 72 / III / 2022 Padang Sidempuan, 7 Februari 2022
Lampiran : - Kepada Yth:
Perihal : Balasan Survey Dekan Fakultas Kesehatan
Universitas Afa Royhan
Kota Padang Sidempuan
di:
Tempat

Dengan Hormat,

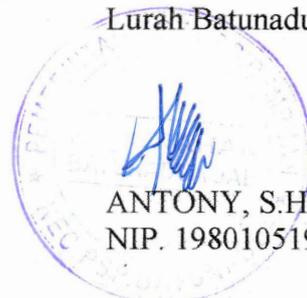
Menindak lanjuti surat saudara No.1046/FKES/UNAR/E/PM/XII/2021, tanggal 20 Desember 2021 tentang permohonan izin Survey penelitian guna menyelesaikan Studi Ilmu Keperawatan Program Sarjana di Universitas Afa Royhan Padang Sidempuan, di Puskesmas Kelurahan Batunadua Jae Kecamatan Padang Sidempuan Batunadua, Oleh:

Nama : Dandy Wahyudi Pulungan
NIM : 18010011
Program Studi : Ilmu Keperawatan Program Sarjana
Judul : Pengalaman Istri Dengan Suami Kecanduan Game Online di Gang Lestari Lk VI, Kelurahan Batunadua Jae.

Dengan ini memberikan izin kepada mahasiswa untuk melaksanakan izin survei di Kelurahan Batunadua Jae sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan kerja sama kami ucapkan terimakasih.

Lurah Batunadua Jae



ANTONY, S.H
NIP. 198010519 200502 1001



PEMERINTAH KOTA PADANG SIDEMPUAN
KECAMATAN PADANG SIDEMPUAN BATUNADUA
KELURAHAN BATUNADUA JAE

Nomor : 470 / 511 / VIII / 2022 Padang Sidempuan, 08 Juli 2022
Lampiran : - Kepada Yth:
Perihal : Balasan Izin Penelitian Dekan Fakultas Kesehatan
Universitas Aufa Royhan
Kota Padang Sidempuan
di:
Tempat

Dengan Hormat,

Menindak lanjuti surat saudara No.685/FKES/UNAR/I/PM/VII/2021, tanggal 26 Juni 2022 tentang permohonan izin penelitian guna menyelesaikan Studi Ilmu Keperawatan Program Sarjana di Universitas Aufa Royhan Padang Sidempuan, di Lingkungan VI Kelurahan Batunadua Jae Kecamatan Padang Sidempuan Batunadua, Oleh:

Nama : Dandy Wahyudi Pulungan
NIM : 18010011
Program Studi : Ilmu Keperawatan Program Sarjana
Judul : Pengalaman Istri Dengan Suami Kecanduan Game Online di Gang Lestari Lingkungan VI Kelurahan Batunadua Jae.

Dengan ini memberikan izin kepada mahasiswa untuk melaksanakan izin penelitian di Lingkungan V Kelurahan Batunadua Jae sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan kerja sama kami ucapkan terimakasih.



ANTONY, S.H
NIP. 198010519 200502 1001

KONSULTASI HASIL PENELITIAN (SEBELUM SEMINAR HASIL SKRIPSI)

Nama : Dandy Wahyudi Patungan

NIM : 18010011

Judul Penelitian : Pengalaman Istri memiliki suami kecanduan game online

No.	Hari / Tanggal	Nama Pembimbing	Kegiatan (Isi Konsultasi)	Tanda Tangan Pembimbing
1	Senin 28 Juni 2022	Ns. Natar Fitri Napitupulu M.Kep	Buat Transkrip wawancara	
2	Sabtu 9 Juli 2022	Ns. Natar Fitri Napitupulu M.Kep	Perbaiki Transkrip wawancara buat lebih mendetail	
3	Jumat 15 Juli 2022	Ns. Natar Fitri Napitupulu M.Kep	buat Pemetaan Cari Poryaat yg sama lalu kategorikan dan buat 50% teman teman	

No.	Hari / Tanggal	Nama Pembimbing	Kegiatan (Isi Konsultasi)	Tanda Tangan Pembimbing
4	17. Juli 2022 Sabtu	Ns. Natar Fitri Napitopulu M.Kep	Perbaiki Permetaan Perbaiki bab 3 yg ada dipengolahan data	
5	Sabtu 25 Juli 2022	Ns. Natar Fitri Napitopulu M.Kep	Perbaiki bab 4 dan 3 Tambah jurnal yg bab 5 Pembahasan	
6	Rabu 4 Agustus 2022	Ns. Natar Fitri Napitopulu M.Kep	Perbaiki Bab 3 dan bab 4 dan 5	
7	Rabu 10 Agustus 2022	Ns. Natar Fitri Napitopulu M.Kep	Acc ù yg: Anal.	
8				

LEMBAR KONSULTASI

Nama Mahasiswa : **DANDY WAHYUDI PULUNGAN**
 NIM : 18010011
 Nama Pembimbing : 1. Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep
 2. Ns. Fahrizal Alwi, M.Kep

No	Tanggal	Topik	Masukan Pembimbing	Tanda Tangan Pembimbing
	5. Agustus. 2022	Bab 3 Bab 4	ganti metode Collasi dari 10 ke 7 Perbaiki	
	8. Agustus 2022	Bab 4 Bab 5.	Perbaiki Spasi Poryasa an Partisipan tamba Jurnal lingkungan	
	9 Agustus 2022		Ace usia	

DOKUMENTASI PENELITIAN



Wawancara Partisipan



Wawancara Partisipan



Wawancara Partisipan