

**TERAPI KECANDUAN GAME ONLINE
DENGAN MEDIA AIR, RAJAH DAN DOA
OLEH BAPAK AHMAD SUYUTI
DI LINGGASARI KEMBARAN BANYUMAS**



IAIN PURWOKERTO

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri
Purwokerto Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar**

Sarjana Sosial (S. Sos)

IAIN PURWOKERTO

Oleh :

LAELA DILHIJAH

1617101019

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Laela Dilhijah
NIM : 1617101019
Jenjang : S-1
Fakultas/Prodi : Dakwah/Bimbingan Konseling Islam
Judul Skripsi : **Terapi Kecanduan Game Online Dengan Pendekatan Air Rajah dan Doa oleh Bapak Ahmad Suyuti di Lingggasari Kembaran Banyumas.**

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Purwokerto, Mei 2020

Saya Yang Menyatakan



Laela Dilhijah

NIM. 1617101019

IAIN PURWOKERTO

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul:

**TERAPI KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN MEDIA AIR, RAJAH DAN
DOA OLEH BAPAK AHMAD SUYUTI DI LINGGASARI, KBARAN,
BANYUMAS**

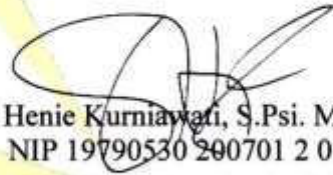
yang disusun oleh Saudara: **Laela Dihiljah**, NIM. **1617101019**, Program Studi **Bimbingan dan Konseling Islam** Jurusan **Bimbingan dan Konseling**, Fakultas **Dakwah**, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto, telah diujikan pada tanggal: **2 Juni 2020**, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Sosial (S.Sos.)** pada sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/Pembimbing,



Kholil Lur Rochman, S.Ag, M.S.I.
NIP 19791005 200901 1 013

Sekretaris Sidang/Penguji II,



Dr. Henie Kurniawati, S.Psi. M.A.Psi
NIP 19790530 200701 2 019

Penguji Utama

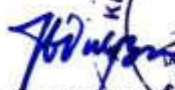


Dr. Muskinul Fuad, M.Ag.
NIP 19741226 200003 1 001

Mengesahkan,

Tanggal 16-9

Dekan,



Prof. Dr. H. Abdul Basit, M.Pd
NIP 19691219 199803 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Dakwah
IAIN Purwokerto
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi maka saya sampaikan naskah skripsi saudara :

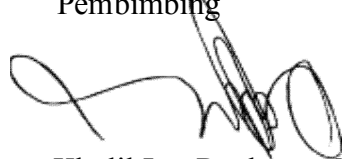
Nama : Laela Dilhijah
Nim : 1617101019
Fakultas : Dakwah
Jurusan : Bimbingan Konseling Islam
Judul Skripsi : **Terapi Kecanduan Game Online Dengan Pendekatan Air, Rajah dan Doa oleh Bapak Ahmad Suyuti Di Linggasari Kembaran Banyumas**

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Dakwah IAIN Purwokerto untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Purwokerto, 2020

Pembimbing



Kholil Lur Rochman. M.S.I.

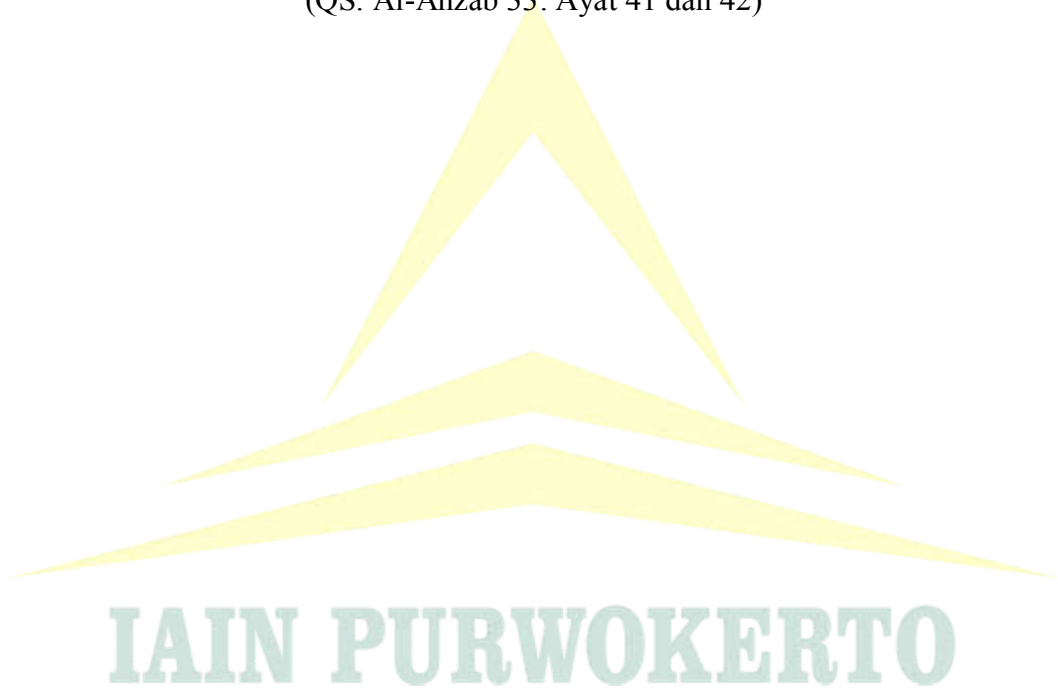
NIP. 19791005200901

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اذْكُرُوا اللَّهَ ذِكْرًا كَثِيرًا
وَسَبِّحُوهُ بُكْرَةً وَأَصِيلًا

*"Wahai orang-orang yang beriman! Ingatlah kepada Allah, dengan mengingat
(nama-Nya) sebanyak-banyaknya dan bertasbihlah kepada-Nya pada waktu pagi
dan petang"*

(QS. Al-Ahzab 33: Ayat 41 dan 42)



PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur *Alhamdulillah* kehadiran Allah SWT sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Saya persembahkan skripsi ini, untuk:

1. Kedua orang tuaku tersayang (Bapak Sahri Riyanto dan Ibu Khamidah) yang selalu mendukung saya, mendoakan saya dan memberi kasih sayang, dan mendidik saya. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan, rezeki, keberkahan dan selalu dalam lindungan Allah SWT, Aamiin.
2. Teruntuk Imam dalam hidupku “Sodar Sangid Tajidin”, yang selalu memberi semangat, dan yang selalu direpotkan juga dalam proses pembuatan skripsi ini.
3. Kakak dan adikku tercinta (Aji Wahyudin, Mucharom Yuliono, dan Najwa Azzahrah yang selalu memberikan semangat serta selalu mendoakan untuk kebaikan saya.
4. Teruntuk keluarga baru, kawan-kawan BKI A 2016 semoga persaudaraan dan komunikasi kita semua selalu terjaga dan semoga apa yang kalian cita-citakan terwujud.
5. Teruntuk sahabat karib yang bertemu awal masuk kuliah “Dini Kuswati dan Septiana Mundini” sahabat yang selalu menemani dikala ingin mencurahkan keghundahan dalam perjalanan kehidupanku di kampus tercinta, tetaplah isqpmah dalam kebaikan dan semangat meraih kesuksesan.
6. Teman PPL satu satunya “Rosy Panggih Mulyani” yang selalu membantu saya dan yang selalu menemani untuk melewati segenap kerumitan PPL.
7. Teman-teman KKN yang awal mula berjumpa tidak ada yang kenal satupun. *Alhamdulillah* sekarang sudah menjadi keluarga. Semoga kesuksesan dan keberkahan selalu menghampiri kalian semua.
8. Teruntuk teman SMK ku “Sulis Setianingsih” yang selalu memberiku motivasi dan semangat dalam menjalani kehidupan.
9. Bapak Kholil Lur Rochman S. Ag., M. S.I selaku pembimbing skripsi saya. Terimakasih atas segala dukungan dan bimbingan selama saya mengerjakan skripsi sampai selesai.

10. Ibu Nur Azizah selaku Kajur BKI yang selalu mengingatkan, memotivasi dan selalu memberikan informasi yang sangat mendukung proses akademik saya selama berkuliah di IAIN Purwokerto.
11. Bapak – bapak dan ibu – ibu dosen fakultas dakwah yang telah memberikan ilmu dan motivasi sampai saya selesai berkuliah di IAIN Purwokerto.
12. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini baik secara moril maupun material, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per-persatu, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.



**TERAPI KECANDUAN GAME ONLINE
DENGAN PENDEKATAN AIR, RAJAH DAN DOA
OLEH BAPAK AHMAD SUYUTI
DI LINGGASARI KEMBARAN BANYUMAS**

**LAELA DILHIJAH
NIM. 1617101019**

ABSTRAK

Di Indonesia sendiri terdapat macam-macam sistem pengobatan tradisional yang dilakukan untuk mengatasi kecanduan *game online* antara lain sistem pengobatan tradisional maupun non tradisional. Diantara berbagai pengobatan yang ada di Indonesia terdapat terapi yang sangat unik, yaitu terapi kecanduan game online melalui pendekatan air, rajah dan doa yang dilakukan oleh Bapak Ahmad Suyuti, maka dari itu penting untuk kita mengetahui bagaimana proses terapi tersebut yang berlokasi di Desa Linggasari, Kecamatan Kembaran, Kabupaten Banyumas.

Hasil dari penelitian ini adalah terapi yang dilakukan oleh Bapak Ahmad Suyuti dengan cara membuat Rajah Ismul 'Adom dan di bacakan *manaqib* sampai khatam, ini Rajah *Ismul 'Adom* yang ditulis setelah diasma supaya direndam air manaqib, setelah rajah direndam dengan air *manaqib* satu gelas supaya ditelan dan minum air sampai habis. Sebelum minum harus berdoa baca Bismillah. Selain rajah tersebut diminumkan, tapi juga diletakan dalam salah satu sisi kamarnya dan bisa juga diletakan di bawah tempat tidur pecandu game online. Pada setiap air yang berisi rajah akan diminumkan air tersebut oleh orang yang akan meminum air atau oleh keluarganya harus dibacakan Surat Al-Fatihah Sebanyak 7x, Surat Al-Ikhlâs 7x, surat Al- Falaq 7x, Surat Annas 7x". hasil dari Terapi tersebut akan terlihat setelah 40 hari setelah meminum air yang sudah di doakan oleh penerapi.

Kata Kunci : terapi, kecanduan game online, air, rajah dan doa

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Dengan rasa syukur, atas segala rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“TERAPI KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PENDEKATAN AIR, RAJAH DAN DOA OLEH BAPAK AHMAD SUYUTI DI LINGGASARI KEMBARAN BANYUMAS”**. Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

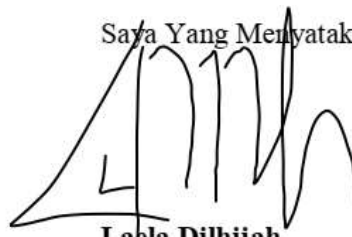
Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Rasul Nabi Muhammad SAW. Penulis menyadari sepenuhnya dalam penulisan skripsi ini bukan hanya atas kemampuan dan usaha penulis semata, namun juga berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah menyumbang pikiran, waktu, tenaga dan sebagainya. Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan setulus hati penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. KH. Moh Roqib, M.Ag, Rektor Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Abdul Basit, M. Ag, Dekan Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
3. Nur Azizah, M.Si, selaku Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Islam Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
4. Alief Budiyo, M. Pd. Selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Institut Agama Islam Negeri.
5. Kholil Lur Rochman, S. Ag., M.S.I selaku Penasihat Akademik angkatan 2016 Institut Agama Islam Negeri Purwokerto dan sekaligus dosen pembimbing Skripsi yang telah membimbing dan mengarahkan dengan penuh sabar sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
6. Para dosen dan Staf Administrasi Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto yang telah membantu memberikan informasi dan sarana dalam penunjang penulisan skripsi

7. Bapak K.H. Ahmad Suyuti selaku Subjek Penelitian di Linggasari Kembaran Bayumas, yang sudah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian tentang terapi yang dilakukannya
8. Kedua orang tuaku tersayang (Bapak Sahri Riyanto dan Ibu Khamidah) yang selalu mendukung saya, mendoakan saya dan memberi kasih sayang, dan mendidik saya. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan, rezeki, keberkahan dan selalu dalam lindungan Allah SWT, Aamiin.
9. Kakak dan adikku tercinta (Aji Wahyudin, Mucharom Yuliono, dan Najwa Azzahrah yang selalu memberikan semangat serta selalu mendoakan untuk kebaikan saya
10. Teruntuk Imam dalam hidupku “Sodar Sangid Tajudin”, yang selalu memberi semangat, dan yang selalu direpotkan juga dalam proses pembuatan skripsi ini
11. Teman-teman angkatan BKI 2016 terutama kelas A BKI 2016. Terimakasih karena kalian selalu memberikan doa dan dukungan.
12. Teruntuk keluarga baru, sahabat, teman PPL, teman KKN, serta semua teman-temanku baik di dalam maupun di luar IAIN Purwokerto yang telah mengisi kehidupan menjadi lebih berwarna.
13. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini baik secara moril maupun material, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per-persatu, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

Tiada yang dapat penulis selain rasa terimakasih terdalam kepada semua pihak yang telah membantu. Semoga karya ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Saya Yang Menyatakan



Laela Dilhijah

NIM. 1617101019

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	5
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian.....	9
F. Literatur Review	10
G. Sistematika Penulisan	12
BAB II DESKRIPSI TENTANG TERAPI KECANDUAN <i>GAME ONLINE</i>	
A. Deskripsi Terapi.....	14
1. Definisi Terapi.....	14
2. Model-Model Terapi	17
3. Bentuk-Bentuk Terapi.....	20
4. Metode dan Teknik Terapi	22
5. Fungsi Terapi.....	23
6. Tujuan Terapi	25
B. Deskripsi Kecanduan <i>Game Online</i>	27
1. Kecanduan <i>Game online</i>	27

2. Faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	31
3. Dampak-Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>	34
4. Kriteria Kecanduan <i>Game Online</i>	34
C. Deskripsi Terapi Kecanduan <i>Game Online</i>	36
1. Bentuk-Bentuk dan Teknik Terapi	36
2. Model-Model Terapi	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Teknik Pengumpulan Data	42
D. Teknik Analisis Data	45
E. Sumber Data	47
F. Subyek dan Obyek Penelitian	47
BAB IV DEFINISI DATA DAN ANALISIS DATA	
A. Definisi Data	49
B. Testimoni Klien	54
C. Analisis Data	56
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
C. Penutup	65
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
CURRICULUM VITAE	

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Wawancara
- Lampiran 2 Transkrip Wawancara
- Lampiran 3 Foto Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 4 Surat Keterangan Lulus Ujian Proposal Skripsi
- Lampiran 5 Blangko Bimbingan Skripsi
- Lampiran 6 Surat Keterangan Wakaf Buku
- Lampiran 7 Serifikat-Sertifikat
- Lampiran 8 Surat Keterangan Lulus Seminar Proposal
- Lampiran 10 Surat Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 11 Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif



IAIN PURWOKERTO

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari dikalangan anak, remaja maupun dewasa saat ini adalah Video *Games* atau *game online*.

Game online merupakan jenis permainan yang mudah dan dapat diakses oleh banyak pemain yang dihubungkan dengan jaringan internet. Menurut Adams dan Rollings pada tahun 2006, *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Menurut Adams dan Rollings, pertama kalinya *game online* muncul yaitu pada tahun 1960, ketika komputer dapat digunakan untuk bermain *game* oleh dua orang yang berada dalam ruangan yang sama, dimana komputer tersebut dihubungkan dengan *Local Area Network* (LAN). Pada tahun 1970 muncul jaringan komputer berbasis paket yang telah mencakup Wide Area Network (WAN). Komputer dengan WAN dapat terhubung tidak hanya dengan komputer lain yang berada dalam ruangan yang sama, melainkan juga wilayah yang sama. Sehingga para pemain *game* dapat bersaing dengan pemain lainnya dalam jumlah yang lebih besar.

Di Indonesia, *game online* pertama kali muncul dan berkembang pada pertengahan tahun 90-an, yaitu ketika *game* Nexian muncul. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Bila *game offline* hanya mampu dimainkan dengan jumlah pemain yang terbatas, maka *game online* dapat dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan dalam waktu yang sama.¹

¹Uswatun Khasanah. Hubungan Antara Self Regulation Dengan Task Commitment Pada Mahasiswa Pemain Game Online Aktif. *Skripsi* (Yogyakarta: UIN Sunan Kali Jaga 2018). hal 12.

Pada saat ini, *game online* berkembang dengan pesat dan mulai menjadi gaya hidup sebagian orang Indonesia, terlebih sejak berkembangnya ponsel pintar berbasis android di Indonesia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Trismarindra bahwa perkembangan *game online* cukup pesat disebabkan oleh bertambahnya jumlah pemain dalam satu *game* dan variasi permainan yang muncul. Semakin banyaknya pemain *game online* disebabkan karena bermain *game online* tidak hanya sebagai hiburan, namun secara tidak langsung diyakini sebagai ajang untuk mengasah kemampuan kecepatan berpikir dan melakukan latihan pada otak pada saat bermain. *Game online* itu sendiri terdiri dari beberapa jenis, diantaranya yaitu MMORPG (*Massively Multyplayer Online Role Playing Game*), MMOG (*Massively Multiplayer Online Games*), MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*).

Menurut Roger Caillois, seorang pakar sosiologi Prancis dalam bukunya yang berjudul *Les jeux et les Hommans* mengungkapkan bahwa *game* merupakan “aktivitas yang mencakup karakteristik *fun* (bebas bermain adalah pilihan bukan kewajiban, *separate* (terpisah) adalah adanya batasan jelas antara satu *game* dengan *game* yang lainnya. Walaupun jenis permainan sama akan tetapi pasti ada perbedaan-perbedaan mencolok antar suatu *game*, *game* pastinya ada sebuah syarat atau dapat dikatakan adanya aturan aturan dalam suatu *game*. aturan ini digunakan untuk membatasi apa saja yang diperlukan untuk mencapai suatu tujuan dari *game* tersebut.”²

Game online merupakan permainan yang dilakukan menggunakan koneksi internet. Berkaitan dengan hal tersebut Burhan dan Tsharir mengemukakan bahwa: *game online* merupakan mainan computer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Dalam 10 tahun terakhir. *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut dapat di lihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali *game center* yang muncul. *Game online* pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreasing otak setelah melaksanakan aktifitas sehari-hari.

² Muslikhah, “Dampak psikologis *game online* Dota 2 terhadap pecandu *game*”, Universitas Medan Area 2017. hal 3

Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan.³ Kecanduan *game online* telah dikenal secara internasional, kecanduan bermain game rencananya akan diklasifikasikan sebagai salah satu gangguan kesehatan mental pada tahun 2018 (CNN),2017). Wacana ini dikemukakan oleh Badan kesehatan Perserikatan Bangsa-bangsa (PBB) atau *World Health Organisation* (WHO).

Presentase anak sekolah di Indonesia pada tahun 2017 yang mengalami kecanduan *game online* adalah 10.15%, sebagai perbandingan di Korea 2.4% pada anak usia sekolah dan 10.2% pada rentang usia 9 sampai 39 tahun, di China terdapat 13.7% sedangkan di Amerika terdapat 1.5% sampai 8.2% yang mengalami kecanduan. Seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2-10 jam per hari bahkan 39 jam dalam seminggu atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu untuk memainkan *game online*.

Dari data yang telah dipaparkan diatas banyaknya penggunaan *game online* di Indonesia dimana hal ini berdampak pada kecanduan *game online*. Di Indonesia sendiri terdapat macam-macam sistem pengobatan tradisional yang dilakukan untuk mengatasi kecanduan *game online* antara lain sistem pengobatan tradisional di Indonesia diperkirakan tidak kurang dari 100.000 orang dan pada umumnya melakukan praktek di pedesaan. Menurut perhitungan kasar setiap ahli pengobatan tradisional melayani 1.500 penduduk.⁴

Air sebagai media untuk penyembuhan penyakit pada dasarnya sudah berkembang sejak lama dan tentunya dengan beragam cara yang berbeda untuk setiap tradisi, suku, tempat wilayah atau negara khususnya dalam dunia pengobatan alternatif. Hal ini dapat dilihat dari fenomena seperti masyarakat di pelosok daerah menggunakan air yang di beri do'a, mantra dan terkadang mantra tersebut ada yang dituliskan dalam sebuah kertas (rajab) untuk disimpan sebagai penangkal berbagai penyakit fisik dan non fisik. Metode tersebut telah berlangsung turun temurun dan menjadi tradisi, yang saat ini masih digunakan.

³ Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Terhadap Perilaku Prokrastinasi Pada Mahasiswa", *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol. 3 No. 1, Januari-Juni 2017, hlm. 97.

⁴ Mulyono Notosiswoyo, "Review Pengobatan Tradisional", *Media Litbang Kesehatan*, Vol. XI, No.4 tahun 2001, hlm. 17.

Air sebagai pengobatan penyakit ini diperkuat oleh hasil penelitian dari Massaru Emoto menyatakan bahwa air yang diberi kata-kata positif atau doa, maka ia (air) akan merespon kata atau doa tersebut sehingga berpengaruh positif pula bagi manusia.⁵

Bapak kyai Suyuti begitulah panggilan akrabnya, beraktifitas seperti halnya masyarakat pada umumnya. Ia bisa mengobati permasalahan yang ada pada sesama manusia seperti halnya mengobati kecanduan *game online* dengan metode yang unik yaitu air, rajah dan do'a. Ia juga dipercaya sebagai Mursyid atau guru Toriqoh, jika ada seseorang yang hendak masuk atau ikut dalam Thoriqoh Qodiriyah Naksabandiyah terlebih dahulu di baiqot atau dijanji terdahulu oleh beliau.

Bapak Ahmad Sayuti menangani remaja kecanduan *game online* dengan perilaku menyimpang yang dilakukan oleh remaja akibat kecanduan *game online*, perilaku tersebut antara lain berbohong, malas masuk sekolah dan pergi ke warnet di jam sekolah itu sering dilakukan oleh remaja tersebut dan akhirnya sering membolos sekolah demi *game online*. Kebiasaan berbohong ini disebabkan karena remaja yang *notabe* masih peserta didik mendapatkan uang saku dari orangtuanya. Jika mereka mengatakan secara terus terang meminta uang untuk bermain *game online*, tentu orangtua sulit untuk memberikannya. Dengan alasan itulah remaja tersebut memilih untuk berbohong kepada orangtua dengan berbagai alasan agar mendapatkan uang demi memenuhi hobinya bermain *game online*. Perubahan perilaku pada remaja yang mengalami kecanduan *game online* mungkin tidak dirasakan oleh remaja itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain dilingkungan mereka khususnya orangtua.

Penyembuhan yang masih berbau unsur agama dan kepercayaan membuat masyarakat yakin atas apa yang dilakukan oleh terapis, sehingga masih banyak masyarakat yang tertarik dan percaya penyembuhan menggunakan terapi air, rajah dan do'a yang dilakukan oleh bapak kyai Suyuti tersebut.

⁵ Sri Rijati Wardiani dan Djaris Gunawan, "Aktualisasi Budaya Terapi Air Sebagai Media Pengobatan Oleh Jamaah Di Pesantran Suryalaya Pagerageung Tasikmalaya", *Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, Vol. 6, No 1, maret 2017. Hlm 33-37.

Berdasarkan masalah tersebut tentang nilai keunikan yang sungguh luar biasa dari terapi kecanduan *game online* yaitu menggunakan metode air,rajab dan do'a. Pengobatan *game online* tersebut ditemukan oleh Bapak Ahmad Suyuti yang beralamatkan di Desa Linggasari RT 07, RW 01, Kecamatan Kembaran, Kabupaten Banyumas.

Melalui proses kontemplasi serta pertimbangan-pertimbangan dari berbagai pihak, maka pada akhirnya dalam penelitian ini, penulis memberikan judul skripsi sebagai berikut, yaitu: **“TERAPI KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PENDEKATAN AIR, RAJAH, DAN DO’A, OLEH BAPAK AHMAD SUYUTI DI KECAMATAN KEMBARAN”**.

B. Definisi Oprasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam penafsiran judul, maka perlu sekali adanya definisi oprasional yang menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini. Adapun oprasional tersebut adalah:

1. Terapi

Terapi merupakan suatu upaya pengobatan yang ditujukan untuk penyembuhan kondisi psikologis.⁶ Terapi istilah kata dari kamus bahasa inggris yaitu *therapy* yang memiliki arti pengobatan. Dalam kamus konseling, terapi yaitu suatu proses penyembuhan yang sangat lazim dipakai dalam bidang medical dan digunakan pula secara tukar pakai dengan psikoterapi dan konseling. Sedangkan yang terdapat dalam kamus pikologi lengkap terapi merupakan pengobatan yang diberikan untuk penyembuhan kondisi pantologis.⁷ Dalam kamus besar psikologi, terapi diartikan sebuah pelebelan umum untuk cabang apapun dari ilmu atau kedokteran yang bersentuhan dengan pengobatan dan perawatan terhadap penyakit atau kondisi abnormal lainnya.⁸

⁶ J. P. chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1999), hlm. 976

⁷ Dimas Rahman Rizkian. Terapi bawang putih untuk sakit gigi (studi pada bapak sururi kecamatan kemranjen kabupaten banyumas), *skripsi*. (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2018).

⁸ Artur S. Reber dan Emily s. Reber, *Kamus Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010, hlm. 976

Terapi spiritual islam merupakan suatu pengobatan atau penyembuhan gangguan psikologis yang dilakukan secara sistematis dengan berdasarkan kepada konsep Al-Qur'an dan assunnah. Terapi spiritual Islam memandang bahwa keimanan dan kedekatan kepada Allah merupakan suatu kekuatan yang sangat berarti bagi upaya pemulihan diri dari gangguan depresi ataupun problem-problem kejiwaan lainnya, dan menyempurnakan kualitas hidup manusia. Tujuan terapi ini adalah untuk membangun sebuah kesadaran diri agar manusia bisa memahami hakikat dirinya sendiri dan untuk mencari makna hidup.⁹

Dalam hal ini terapi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah terapi menggunakan Air, Rajah dan Do'a untuk penyembuhan pecandu game online.

2. Kecanduan Game Online

Kecanduan atau addiction dalam kamus psikologi dapat diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apa bila obat bius dihentikan. Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan kata berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi.

Game Online merupakan permainan (*games*) yang mudah dan dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. *Game Online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *game Online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga dapat memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan *gamer* tidak hanya menjadi pengguna *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu

⁹ Ahmad Razak, "Terapi Spiritual Ialami Suatu Model Penanggulangan Gangguan Depresi" *Jurnal Dakwah Tabligh*, Vol. 4, No. 1, Juni 2013, hlm. 141-151.

game online.¹⁰ Dalam hal ini penulis tidak membatasi tentang *game online*, yang dimaksudkan penulis ialah keseluruhan *game online* yang akan disembuhkan dengan metode terapi air, rajah dan do'a.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internert addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Adecion* (berlebihan bermain *game*).¹¹

Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan timbul rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Maka pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi negative yang ada pada dirinya.

3. Air, Rajah, dan Do'a

Menurut Yudi Purwanto, air merupakan ciptaan Allah yang mempunyai banyak manfaat bagi manusia dan makhluk hidup lainnya. Salah satu manfaat air ialah untuk pengobatan. Pengobatan dengan terapi air ternyata dapat pengakuan baik dari sisi agama, juga sisi ilmiah. Massaro Emoto adalah salah satu peneliti yang membuktikan kehebatan air dari sisi ilmiah. Dari sisi agama terdapat sejumlah hadits Nabi Saw. Yang menerangkan manfaat air(zam-zam) dan air murni lainnya. Ini suatu perpaduan bahwa manusia mendapat kebenaran melalui keyakinan agama dan ilmiah sekaligus. Bagi pemeluk agama islam pengobatan menggunakan terapi air merupakan salah satu alternative dalam ikhtiaratau usaha menghilangkan penyakit yang ada pada

¹⁰ Agustinus Nilwan, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*, (Jakarta: elex media Komputondo, 2007), hlm. 75

¹¹ Junianto, Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Anak Kecanduan Game Online, *Skripsi Universitas Maulana Malik Ibrahim*, 2008. Ha;4-5.

diri. Hal penting yang harus di jaga adalah akidah Tauhid bahwa air hanya sebagai sarana pengobatan, hanya Allah yang menyembuhkan. Menurut Emoto air akan merespon kata-kata positif dengan membentuk Kristal yang indah .jika air ingin menunjukkan perasaan senang, kristalnya akan merekah seperti bunga, juga sebaliknya, apabila air diperlihatkan kata-kata negatif, ia tidak akan membentuk Kristal.¹²

Rajah adalah benda mati yang dibuat seseorang yang mempunyai ilmu hikmah tingkat tinggi, agar di dalam rajah itu mempunyai kekuatan gaib. Rajah yan di tulis oleh ahli ilmu hikmah biasanya berupa tulisan arab, angka-angka, gambar, huruf-huruf, tertentu atau symbol-simbol yang diketahui hanya oleh yang membuatnya. Di dalam rajah terdapat kode sandi yang sangat banyak sekali sekitar 10.333.di dalam rajah yang dibuat itu biasanya, sudah megodang kekuatangaib dan sudah berkhodam.Pengobatan tradisional termasuk dari budaya masyarakat jawa yang masih kental. Tata cara dan jenis pengobatan metode rajah di Kabupaten Banyumas, Kembaran, yang merupakan kepercayaan masyarakat terhadap ahli (praktis) pengobatan yang menggunakan media rajah sebagai penyembuhan.¹³

Do'a yaitu melahirkan kehinaan diri dan kerendahan diri serta menyatakan keinginan dan ketundukan kepada Allah SWT.¹⁴ Do'a secara harfiah berarti ibadah, istighosah (memohon bantuan dan pertolongan), permintaan atau permohonan, percakapan, memanggil dan memuji. Adapun pengertian doa secara istilah yaitu melahirkan kehinaan dan kerendahan diri serta menyatakan hajat yang diinginkan dan ketundukan kepada Allah Swt.¹⁵ Doa ialah sebagai media antara hamba dengan Allah SWT untuk berkomunikasi. Seperti yang Rasulullah SAW sabdakan, doa merupakan intisari ibadah oleh sebab itu ibadah tidak hanya sebatas memohon pertolongan

¹² Yudi Purwanto, "Seni Terapi Air". *Jurnal sosio teknologi*, Vol. 3, No. 1, April 2008, hlm. 385.

¹³ Ahmad Sholahuddin, "Praktek Pengobatan Metode Rajah" *Jurnal Trepri Rajah*, vol. 2, No. 3, 2016, hlm. 87.

¹⁴ Hasby ash-Shiddieqy, *Pedoman Dzikir dan Do'a*, (Semarang: PT.Pustaka RizkiPutra, 2010), hlm. 61.

¹⁵ Robert H. Thoules, *Pengantar Psikologi Do'a*, cet 3, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000), hlm. 165.

kepada Allah SWT. Untuk memecahkan suatu masalah kehidupan akan tetapi sebagai suatu kebutuhan di rangkaian ibadah. Sementara pengertian do'a secara leksikal adalah menyeru kepada Allah SWT dan memohon bantuan dan pertolongan hanya kepada-Nya.¹⁶

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang mendasari penelitian ini, maka muncul masalah pokok yang hendak dijawab. Masalah pokok yang menjadi rumusan masalah tersebut adalah: Bagaimanakah proses terapi yang dilakukan oleh Bapak Ahmad Suyuti dalam terapi penyembuhan pecandu *game online* dengan media air, rajah dan do'a?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini, bertujuan untuk mengetahui proses terapi pecandu *game online* oleh Bapak Ahmad Suyuti dengan media air, rajah, dan do'a

E. Manfaat penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat untuk penulis dan berbagai pihak yang berkaitan. Adapun manfaat penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Meningkatkan wawasan bagi mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam mengenai metode yang digunakan dalam proses terapi pecandu *game online*
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam hal pengembangan ilmu pengetahuan tentang terapi pecandu *game online* menggunakan media air, rajah, mantra serta doa-doa.

¹⁶ Mursalim, do'a dalam perspektif Al-Quran, *jurnal al ulum*, Vol. 11, No. 1, Juni 2011. Hlm. 64.

2. Manfaat praktis

- a. Memberikan gambaran proses terapi penyembuhan pecandu *game online* oleh Bapak Ahmad Suyuti di Desa Linggasari Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas.

F. Literature Review

Literature review ini untuk menghindari kesamaan dan untuk menghindari plagiasi dengan penelitian lain yang sejenis diantaranya adalah:

Penelitian yang dilakukan oleh Ridwan Syahrani FKIP Universitas Tadulako dengan jurnal psikologi pendidikan dan konseling Volume 1 Nomor 1 Juni 2015 yang berjudul “*Ketergantungan online game dan penanganannya*”. Menyebutkan bahwa penanganan pecandu *game online* dapat dengan memberikan beberapa cara diantaranya memberikan pengertian tentang penggunaan fasilitas bermain game, seperti PS atau sejenisnya sebagai media bermain saja, pengawasan anak perlu dilakukan setiap hari dengan melihat kegiatan-kegiatan bermainnya, jika melihat keseringan anak bermain *game online*, sebaiknya larang atau tegur anak untuk bermain *game online*.¹⁷. dalam penelitian ini tidak melarang anak untuk bermain *game online*.

Penelitian yang sama dilakukan oleh Hardi Prasetiawan Universitas Ahmad Dahlan dengan jurnal Fokus Konseling Volume 2 No. 2, Agustus 2016 Hlm. 116-125 yang berjudul “Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok”. membahas strategi yang efektif untuk mereduksi kecanduan *game online* pada siswa melalui layanan konseling kelompok, antara lain: peneliti memberikan lembar kontrak perilaku sebagai bentuk perjanjian tertulis agar siswa lebih bertanggung jawab selama kegiatan layanan layanan konseling kelompok, dan mengumpulkan semua lembar kerja yang telah dikerjakan oleh siswa untuk setiap pertemuannya. Lembar kerja tersebut diberikan sebagai penggalan masalah dan pengetahuan siswa untuk mereduksi kecanduan game online yang dialaminya, strategi layanan konseling kelompok pada siklus

¹⁷ Ridwan Syahrani, 2015. “Ketergantungan Game Online dengan Penanganannya”, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, Vol. 1, No. 1, Juni 2015, hlm 76.

pertama lebih terfokus pada diskusi terarah dan hanya satu kali pemutaran tayangan klip documenter tentang anak yang kecanduan game online, pada siklus ke dua strategi layanan konseling kelompok lebih efektif karena materi yang diberikan seperti: media cetak berupa tips dan ide mencegah kecanduan game online yang peneliti berikan ketika konseling kelompok berjalan, media *power point slide show* dengan *ice breaking* reflektif berupa materi wortel, telur, dan biji kopi, dan *how to make yourself happy*, dan pemutaran media film pendidikan anak dengan cuplikan film serdadu kumbang. Setelah melihat hasil tindakan di atas dan yang telah di capai oleh setiap siswada dalam setiap siklus tindakan, maka terdapat penurunan kecanduan game online, dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat teruji kebenarannya. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat direduksi melalui layanan konseling kelompok.¹⁸

Sedangkan menurut Fathychaeny Fatma Faiza Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan skripsinya yang berjudul “Konseling Individu Terhadap Siswa Pecandu Game Online di Mts Ali Maksum Yogyakarta”. Cara yang dapat digunakan untuk mencegah kecanduan *game online*, seperti memberikan konseling individu pada peserta didik. Konseling individu sebagai pelayanan khusus dalam hubungan langsung tatap muka antara konselor dan konseli, dalam hubungan itu masalah konseli dicermati dan diupayakan pengentasannya, sedapatnya dengan kekuatan konseli sendiri.¹⁹

Dari ketiga literatur di atas berupa jurnal memiliki persamaan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu sama-sama membahas tentang pengobatan *game online*, sedangkan bedanya dengan penelitian yang dilakukan oleh Ridwan Syahrani di situ menyebutkan bahwasannya pengobatan atau menangani game online dengan cara memberikan pengertian tentang penggunaan fasilitas game online, dan pengawasan orangtua pada anak perlu dilakukan setiap hari dengan

¹⁸Hardi Prasetyawan. “Upaya Mereduksi Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok”, *Jurnal Fokus Konseling* Vol. 2, No. 2, Agustus 2016, hlm. 86.

¹⁹Fathychaeny, “Konseling Individu Terhadap Siswa Pecandu Game Online di Mts Ali Maksum Sunan Kalijaga”, *Jurnal Layanan Konseling Individu*, Vol. 3, No 2, Juni 2016, hlm. 56.

melihat kegiatan bermainnya dan larang anak bermain game online dalam jangkawaktu yang lama. Sedangkan perbedaan dengan penelitiannya Hardi Prasetiawan yaitu menggunakan layanan konseling kelompok dengan cara memberikan lembar kontrak perilaku sebagai bentuk perjanjian tertulis agar siswa lebih bertanggung jawab selama kegiatan layanan konseling kelompok dan mengumpulkan semua lembar kerja yang telah dikerjakan oleh siswa setiap pertemuan. Kemudian, perbedaan dengan penelitian yang berjudul “Konseling Individu Terhadap Siswa Pecandu Game Online di Mts Ali Maksum Yogyakarta”, oleh Fatama Faiza menjelaskan bahwa memberikan konseling individu sebagai layanan khusus dalam hubungan langsung tatap muka antara konselor dan konseli (pecandu), dalam hubungan itu masalah konseli dicermati dan diupayakan pengentasannya, sedapatnya dengan kekuatan konseli sendiri.

Perbedaannya sangat jelas yaitu pada peneliti ini menitik beratkan pada pembahasan tentang terapi air, rajah dan do’a. Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul “*Terapi Game Online*” belum pernah dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh terhadap proposal skripsi ini, maka perlu dijelaskan bahwa proposal penelitian ini terdiri dari:

BAB 1: PENDAHULUAN. Menjelaskan sekitar masalah yang dibahas dalam penulisan ini yang bertujuan untuk memberikan gambaran masalah yang dibahas dan berfungsi sebagai landasan dalam melaksanakan penelitian lapangan. Permasalahan meliputi latar belakang masalah Definisi Oprasional, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian dan kajian pustaka, dan sistematika penelitian.

BAB II: LANDASAN TEORI. Menjelaskan secara rinci tentang landasan teori: 1) Terapi, 2) Game Online 3) pengobatan.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan yaitu tentang terapi kecanduan *game online* dengan pendekatan, air rajah dan doa oleh Bapak Ahmad Sayuti di desa Linggasari Kecamatan Kembaran, Kabupaten Banyumas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Dalam melakukan proses terapi *game online* dengan pendekatan air, doa dan rajah yang dilakukan oleh Bapak Ahmad Suyuti untuk menenganni kecanduan game online tersebut tidak dilakukan dalam satu hari langsung sembuh melainkan membutuhkan waktu selama 40 hari. Berikut adalah tahapan-tahapan dari hasil penelitian tentang terapi *game online*. Sebelum melaksanakan terapi bapak Ahmad Suyuti membuat Rajah Ismul ‘Adom yang bersumber dari buku fadilah manaqib. Setelah Rajah dibuat kemudian dibacakan Manaqib Syech Abdul Qodir Jaelani sampai khatam untuk mendapatkan Berkah manaqib, dengan berkah Manaqib tersebut mampu mengasma air putih yang bisa digunakan untuk mengobati penyakit dalam maupun penyakit luar dan juga untuk mengobati penyakit yang kronis dan penyakit biasa. Setelah selesai membacakan manaqib Bapak Ahmad Suyuti berdoa kepada Allah SWT dengan menyebut Asma dari Syech Abdul Qodir Jaelani dan di iringi dengan membaca:

5. Surat Al-Fatihah Sebanyak 7x
6. Surat Al-Ikhlas 7x
7. surat Al- Falaq 7x
8. Surat Annas 7x

Saat membacakan Manaqib Syech Abdul Qodir Jaelani, berdo’a kepada Allah SWT dan membaca surat-surat tersebut dilakukan di depan air yang akan di berikan kepada pecandu *game online*.

Dengan cara membuat Rajah Ismul ‘Adom dan di bacakan manaqib sampai khatam, ini Rajah Ismul ‘Adom yang ditulis setelah diasma supaya direndam air manaqib, setelah rajah dikum dengan air manaqib satu gelas supaya ditelan dan

minum air sampai habis. Sebelum minum harus berdoa baca Bismillah” insyaAllah perbuatan-perbuatan yang dilarang oleh Allah SWT akan hilang. Selain rajah tersebut di masukan ke dalam air dan diminumkan, tapi juga diletakan dalam salah satu sisi kamar dan bisa juga diletakan di bawah tempat tidur pecandu game online (melakukan peletakan rajah dilakukan oleh orangtua atau saudara selain orang yang sedang di terapi). Pada setiap air yang berisi rajah akan diminumkan air tersebut oleh orang yang akan meminum air atau oleh keluarganya harus dibacakan Surat Al-Fatihah Sebanyak 7x, Surat Al-Ikhlash 7x, surat Al- Falaq 7x, Surat Annas 7x”. saat air yang di bawa pulang habis sebelum 40 habis boleh ambil lagi.

Dalam proses terapi kecanduan *game online* yang dilakukan oleh Bapak Ahmad Suyuti dilakukan tidak hanya satu kali, tapi maksimal 40 hari. Dalam seminggu sekali air rendaman rajah tersebut harus di minumkan kepada pecandu. Tentunya hal ini juga di bantu oleh pihak keluarga supaya mengingatkan agar air tersebut diminum. Dalam proses terapi pihak keluarga juga perlahan-lahan, mensupport, memotivasi dan memberikan arahan sedikit demi sedikit untuk tidak bermain game online.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang penulis lakukan mengenai kecanduan *game online* dengan pendekatan, air rajah dan doa oleh Bapak Ahmad Sayuti, maka diperoleh beberapa saran diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk Bapak Ahmad Suyuti, penulis selalu berharap agar beliau terus memberikan pelayanan terapi kecanduan game online dan selalu membantu orang yang membutuhkan keahliannya. Karena dalam terapi tersebut mempunyai keefektifan berupa kesembuhan bagi orang yang membutuhkan (pasien).
2. Untuk mahasiswa, penulis merekomendasikan agar ada pendalaman penelitian terapi kecanduan *game online* dengan pendekatan air, rajah dan doa dengan perspektif dan metode yang berbeda sehingga ada pengembangan khasanah keilmuan.

3. Untuk masyarakat luas, penulis menyarankan kepada masyarakat yang anak saudara atau tetangganya mengalami kecanduan *game online* agar menggunakan terapi sakit gigi dengan pendekatan air, rajah dan doa.

C. Penutup

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang “Terapi Game Online Dengan Pendekatan Air, Rajah dan Doa di Desa Linggasari, Kecamatan Kembaran, Kabupaten Banyumas”. Dengan menyadari keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian ini, masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT.

Dalam hal ini kritik dan saran bagi peneliti sangat diharapkan guna untuk membangun agar dapat menjadi lebih baik lagi. Besar harapan peneliti semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat untuk peneliti dan pembaca.

Terimakasih penulis sampaikan kepada pihak yang mendukung dari awal sampai selesainya skripsi ini. Semoga Allah SWT meridhoi perjuangan kita dan menerima semua amal baik kita. Amin.

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

- Khasanah, Uswatun. 2015. "Hubungan Antara Self Regulation Dengan Task Commitment Pada Mahasiswa Pemain Game Online Aktif". *Skripsi*. Yogyakarta:UIN Sunan Kali Jaga
- Muslikhah. 2011. "Dampak psikologis game online Dota 2 terhadap pecandu game". *Skripsi*. Universitas Medan Area.
- Edy Kurniawan, Drajat. 2017. "Pengaruh Intensitas Bermain Terhadap Perilaku Prokrastinasi Pada Mahasiswa". *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol. 3 No. 1, Januari-Juni.
- Notosiswoyo, Mulyono. 2001. "Review Pengobatan Tradisional". *Jurnal Media Litbang Kesehatan*, Vol. XI, No.4.
- Wardiani, Sri Rijati dan Gunawan Djaris. 2017. "Aktualisasi Budaya Terapi Air Sebagai Media Pengobatan Oleh Jamaah Di Pesantran Suryalaya Pagerageung Tasikmalaya", *Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, Vol. 6, No 1, maret.
- Chaplin, J. P. 1999. "*Kamus Lengkap Psikologi*". Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rizkian, Dimas Rahman. 2018. Terapi bawang putih untuk sakit gigi (studi pada bapak sururi kecamatan kemranjen kabupaten banyumas).*skripsi*.IAIN Purwokerto.
- Reber, Artur S . 2010. *Kamus Psikologi* .Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Razak, Ahmad. 2013. "Terapi Spiritual Ialami Suatu Model Penanggulangan Gangguan Depresi".*Jurnal Dakwah Tabligh*.Vol. 14, No. 1, Juni.
- Nilwan, Agustinus. 2007.*Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: elex media Komputondo.
- Junianto. 2008. Meningkatkan Motovasi Belajar Pada Anak Kecanduan Game Online. *Skripsi* Universitass Maulana Malik Ibrahim.
- Purwanto, Yudi. 2008. "Seni Terapi Air". *Jurnal sosio teknologi*, Vol. 3, No. 2, April.
- Sholahuddin, Ahmad. 2016. "Praktek Pengobatan Metode Rajah" ,*Jurnal Trepri Rajah* , vol. 2, No. 3.

- Ash-Shiddieqy, Hasby. 2010. *Pedoman Dzikir dan Do'a*. Semarang: PT.Pustaka Rizki Putra.
- Thoules, Robert H. 2000.*Pengantar Psikologi Do'a*, cet 3. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mursalim. 2011. Do'a dalam perspektif Al-Quran. *jurnal al ulum*. Vol. 11, No. 1, Juni.
- Syahrani, Ridwan, 2015."Ketergantungan Game Online dengan Penanganannya", *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling* . Vol. 1, No. 1, Juni.
- Prasetyawan, Hardi. 2016. "Upaya Mereduksi Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok". *Jurnal Fokus Konseling*.Vol. 2, No. 2, Agustus.
- Fathyaeny. 2016. "Konseling Individu Terhadap Siswa Pecandu Game Online di Mts Ali Maksum Sunan Kalijaga *Jurnal Layanan Konseling Individu*, Vol. 3, No 2, juni.
- Chaplin, J. P. 1999. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rizkian, Dimas Rahman. 2018. Terapi bawang putih untuk sakit gigi (studi pada bapak sururi kecamatan kemranjen kabupaten banyumas). *skripsi*. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- <https://kbbi.web.id> diakses pada tanggal 11 Januari 2020. Pada Jam 14.15 WIB.
- Subandi, M.A. 2002. Psikoterapi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lahmudin. 2015. "Psikoterapi Dalam Perspektif Bimbingan Konseling Islam", *Jurnal MIQOT*. Vol.XXXVI No. 2 Juli-Desember.
- Mujib, Abdul Dan Mudzakir, Jusuf. 2001.*Nuansa-Nuansa Psikologi Islam*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rahman, Gusti abd. 2012.*Terapi sufistik untuk penyembuhan gangguan kejiwaan*.sleman: aswaja presindo.
- Wahidah, Yuliatul. 2012. "Psikoterapi Islam Terhadap Psikopatologi", *Jurnal MUADDIB*. Vol 06, No. 02 Juli-Desember e-ISSN 2540-8348.
- Ayu, Lestari. 2016. " Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Game Online Pada Dewasa Awal", *Jurnal Psikologi Indonesia*, Vol. 5, No. 02, Mei 2016.

- Yohannes. 2017. "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja". *Jurnal Humaniora yayasan Bina Darma*, Vol. IV, No. 1, Januari-Juni.
- Suplig, Maurice Andrew. 2017. "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Soaial Sekolah Kristen Swasta di Makassar", *JURNAL JAFARRAY*, Vol. 15, No. 2, Oktober.
- Ulfa, Mimi. 2017. "Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pecan Baru", *jurnal JOM. FISIP*, Vol. 4, NO. 1, Februari.
- Yohannes. 20157 "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja", *Jurnal Humaniora yayasan Bina Darma*, Vol. IV, No. 1, Januari-Juni.
- Oktaavianti, Eka Widya. 2017. Frekuensi Bermain Gme Online Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga. *Skripsi*. (Fakultas Ilmu Kesehatan UMP).
- Lutfiwati, Sri. 2018. "Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi", *Jurnal Anfusina Of Psychologi*. Vol. 1, No. 1.
- Masys, Hardiansyah. 2016. "Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Keas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih", *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 3, No. 1, Mei.
- Anggraini, Fadjri Kirana. 2015. "Internet Gaming Disorder Psikopatologi Budaya Moidern", *Jurnal Psikologi*, Vol. 23, No. 1, Juni. ISSN:0854-7108.
- Rohman, Khabibur. 2018. "Agresivitas Anak Kecanduan Gme Onlline", *Jurnal Perempuan dan Anak*. Vol 02, No 01, Juli.
- Mujib, Abdul Dan Mudzakir, Jusuf. 2001. *Nuansa-Nuansa Psikologi Islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Wahidah, Evita Yuliati. 2016. "Psikoterapi Islam Terhadap Psikopatologi". *Jurnal Muaddib*. Vol. 6, No. 2 Desember.
- Poerwandri. 2005. *Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosada Karya.
- Salim, Agus. 2001. "Teori dan Paradigma Penelitian Sosial : (Pemikiran Norman K. Denzin dan Egon Guba, dan Penerapannya)". Yogyakarta : Tiara Wacana.

Furchan, Arif. 1992. *Pengantar penelitian dalam Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.

Teknik riset CIPG.

Ghony, M. Djuanidi Dan Almashur, Fauzan. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media.

Nawawi, Hadari. 1998. "*Metodologi Penelitian Bidang Sosial*". Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Hasanah, Hasyim. 2008. Teknik-teknik Observasi. *Jurnal At-Taqqadam*. Vol 8, no 1. Semarang Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Prof. Dr, Moestopo.

Hadi, Sutrisno. 2000. *metodologi research (jilid 2)*. Yogyakarta: anidi offset.

Rosaliza, 2015. Mita. Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*. Vol 11 no 2 Februari. Riau: Staf Pengajar Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau.

Tobing, David Hizkia dkk. 2016. Bahan ajar metode penelitian kualitatif. Denpasar-program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Udayana.

Hikmat, Mahi M. 2014. *Metode penelitian dalam perspektif ilmu komunikasi dan sastra*. Yogyakarta: graha ilmu.

Gunawan, Imam. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sudjiono, Anas. 1987. *Manajmen Penelitian*. Jakarta: Golden Tiye Pess.

Miles dan Huberman. 1992, *Analisis data kualitatif*. Jakarta : Universitas Indonesia Press.

Misna, Andi. 2015. "Foemulasi Kebijakan Alokasi Dana Desa di Desa Kandolo Kecamatan Teluk Pandan Kabupaten Kutai Timur", *ejurnal administrasi Negara*", Vol. 3, N0.2.

Waluya, Doni dan Widyasatra, Dimas. 2016. Kajian Pertumbuhan Minat Dan Realisasi Investasi Penanaman Modal Asiang Dan Penanaman Modal Dalam Negeri Provinsi Jawa Barat. *Jurnal Riset Akuntansi*. Volume VIII Nomor.02 Bulan Oktober. Bandung: Program Studi Akuntansi Fakultas Indonesia Universita Komputer Indonesia.

- Arikunto, Suharsimi. 1966. *Prosedur Peneliti Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif dan kualitatif R&D* Bandung: Alfabeta.
- Nurhayati. 2012. "Sistem Informasi Jumlah Angkatan Kerja Menggunakan Visual Basic Pada Bada Pusat Statistik Kabupaten Langkat", *Jurnal Kaputama*. Vol. 05, No. 02, Januari.
- Suyuti, Ahmad. 2020. Wawancara dengan Penerapi
- Darajat, Zakiah. 1983. *Kesehatan Mental*. Jakarta: Gunung Agung.
- Solahuddin, Ahmad. 2017. Praktek Pengobatan Metode Rajah (Studi tentang motif pilihan orientasi Kesehatan Tradisional Pada Masyarakat di Kecamatan Rengel Tuban), *Skripsi*, Surabaya: Universitas Airlangga.
- Sudardi, Bani. 2017. "Hegemoni Budaya Dalam Tradisi Manaqib". *Jurnal Madaniyah*. Vol. 1, Edisi XII Januari. ISSN 2086-3462.
- Mursalim. 2011. Doa dalam persepektif Al-Qur'an. *jurnal al ulum*. Volume 11 nomor 1 Juni. Samarinda: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Samarinda.
- Khasanah, Nur. 2020. wawancara dengan orangtua pecandu game online pada tanggal 15 Maret.
- E.N.C. 2020. wawancara dengan mantan pecandu game onli pada tanggal 13 Maret.
- Maulida ,Nur. 2020. wawancara denga keluarga (kakak) dari E.N.C pada tanggal 21 Maret.
- Abd Gusti, Gusti. 2012. *Terapi sufistik untuk penyembuhan gangguan kejiwaan*. sleman: aswaja presindo.
- Mujib, Abdul Dan Mudzakir, Jusuf. 2001. *Nuansa-Nuansa Psikologi Islam*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

HASIL WAWANCARA

Hasil wawancara dengan:

Subjek Penelitian : Bapak K.H Ahmad Suyuti

Tentang : Terapi Air Rajah dan Doa

1. Peneliti

: Apa arti dari terapi menurut bapak ?

2. Informan

: terapi itu penyembuhan bisa dikatakan juga pengobatan yang dilakukan berdasarkan konsep Al-Quran dan as-sunnah.

3. Peneliti

: Dalam proses penyembuhan orang yang kecanduan game online itu air yang dimaksud air yang seperti apa nggih pak?

4. Informan

: disini saya menggunakan air yang sudah di bacakan Manaqib Syech Abdul Qodir Jaelani sampai khatam untuk mendapatkan Berkah manaqib, dengan berkah Manaqib tersebut mampu mengasma air putih yang bisa digunakan untuk mengobati penyakit dalam maupun penyakit luar dan juga untuk mengobati penyakit yang kronis dan penyakit biasa dan tentunya dengan berDoa Kepada Allah SWT karena Doa itu sebagai media atau perantara hamba dengan Allah SWT berkomunikasi

5. Peneliti

: Apa itu rajah menurut bapak ?

6. Informan

: rajah itu benda mati yang ditulis dalam lembar kertas yang berisi tulisan atau angka-angka dan hanya bisa ditulis oleh ahli ilmu atau yang mengetahui tata caranya.

7. Peneliti

Bagaimana proses terapi.y menggunakan terapi air rajah dan doa?

8. Informan

Sebelum melaksanakan terapi saya membuat Rajah Ismul 'Adom yang bersumber dari buku fadilah manaqib. Setelah Rajah dibuat kemudian dibacakan Manaqib Syech Abdul Qodir Jaelani sampai khatam untuk mendapatkan Berkah manaqib, dengan berkah Manaqib tersebut mampu mengasma air putih yang bisa digunakan untuk mengobati penyakit dalam maupun penyakit luar dan juga untuk mengobati penyakit yang kronis dan penyakit biasa. Setelah selesai membacakan manaqib kemudian berdo'a kepada Allah SWT dengan menyebut Asma dari Syech Abdul Qodir Jaelani dan di iringi dengan membaca:

9. Surat Al-Fatihah Sebanyak 7x
10. Surat Al-Ikhlas 7x
11. surat Al- Falaq 7x
12. Surat Annas 7x

Saat membacakan Manaqib Syech Abdul Qodir Jaelani, berdo'a kepada Allah SWT dan membaca surat-surat tersebut dilakukan di depan air yang akan di berikan kepada pecandu *game online*.

Dengan cara membuat Rajah Ismul 'Adom dan di bacakan manaqib sampai khatam, ini Rajah Ismul 'Adom yang ditulis setelah diasma supaya direndam air manaqib, setelah rajah dikum dengan air manaqib satu gelas supaya ditelan dan minum air sampai habis. Sebelum minum harus berdo'a baca Bismillah" insyaAllah perbuatan-perbuatan yang dilarang oleh Allah SWT akan hilang. Selain rajah tersebut di masukan ke dalam air dan diminumkan, tapi juga diletakan dalam salah satu sisi kamar dan bisa juga diletakan di bawah tempat tidur pecandu game online (melakukan peletakan rajah dilakukan oleh orangtua atau saudara selain orang yang sedang di terapi). Pada setiap air yang berisi rajah akan diminumkan air tersebut oleh orang yang akan meminumkan air atau oleh keluarganya harus dibacakan Surat Al-Fatihah Sebanyak 7x, Surat Al-Ikhlas 7x, surat Al- Falaq 7x, Surat Annas 7x". saat air yang di bawa pulang habis sebelum 40 habis boleh ambil lagi.

Dalam proses terapi kecanduan *game online* yang dilakukan tidak hanya satu kali, tapi maksimal 40 hari. Dalam seminggu sekali air rendaman rajah tersebut harus di minumkan kepada pecandu. Tentunya hal ini juga di bantu oleh pihak keluarga supaya mengingatkan agar air tersebut diminum. Dalam proses terapi pihak keluarga juga perlahan-lahan, mensupport, memotivasidan memberikan arahan sedikit demi sedikit untuk tidak bermain game online.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Laela Dilhijah
Tempat / Tanggal lahir : Purbalingga, 18 April 1997
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Nama Orang Tua : Ayah : Sakhri Riyanto
Ibu : Khamidah
Email : dilhijahlaela@gmail.com

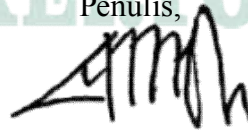
Riwayat Pendidikan

9. MI Ma'arif NU 01 Karanggambas tahun 2009
10. MTs Ma'arif NU 02 Karangklesem tahun 2012
11. SMK N 1 Kutasari tahun 2015
12. IAIN Purwokerto dalam proses

Demikian daftar riwayat hidup ini di buat dengan sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan semestinya.

IAIN PURWOKERTO

Penulis,



Laela Dilhijah
NIM. 1617101019