

**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 Linggasari 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**

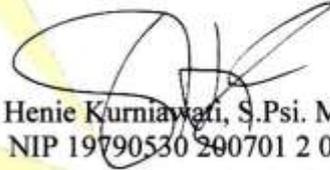
yang disusun oleh Saudara: **Laela Dihiljah**, NIM. **1617101019**, Program Studi **Bimbingan dan Konseling Islam** Jurusan **Bimbingan dan Konseling**, Fakultas **Dakwah**, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto, telah diujikan pada tanggal: **2 Juni 2020**, dan dinyatakan telah memenuhi syarat 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

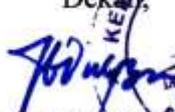


Dr. Muskinul Fuad, M.Ag.  
NIP 19741226 200003 1 001

Mengesahkan,

Tanggal 16-6-20

Dekan



Prof. Dr. H. Abdul Basit, M.Pd  
NIP 19691219 199803 1 007

## 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 :

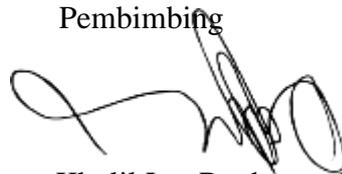
Nama : Laela Dilhijah  
Nim : 1617101019  
Fakultas : Dakwah  
Jurusan : Bimbingan Konseling Islam  
Judul Skripsi : **Terapi Kecanduan Game Online Dengan Pendekatan Air, Rajah dan Doa oleh Bapak Ahmad Suyuti Di Linggasari Kembaran Banyumas**

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.

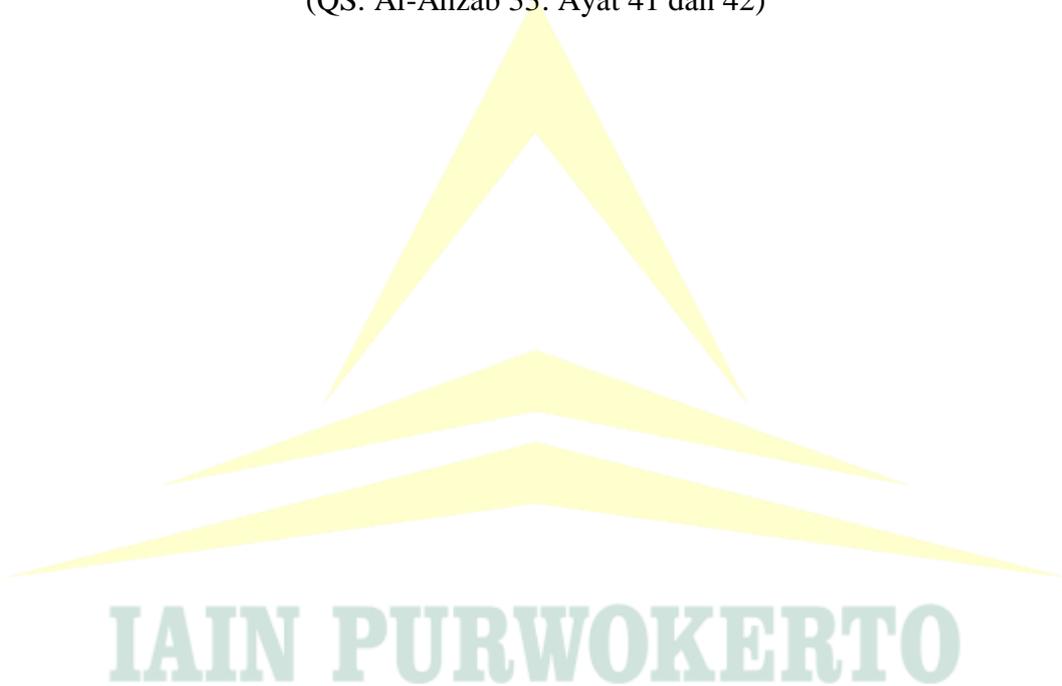
NIP. 19791005200901

## 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 minum 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 minum 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).

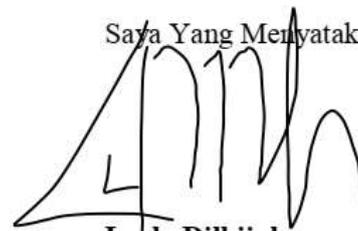
Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Rasul Nabi Muhammad SAW. Penulis menyadari sepenuhnya dalam penulisan skripsi ini bukan hanya atas kemampuan dan usaha penulis semata, namun juga berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah menyumbang pikiran, waktu, tenaga 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

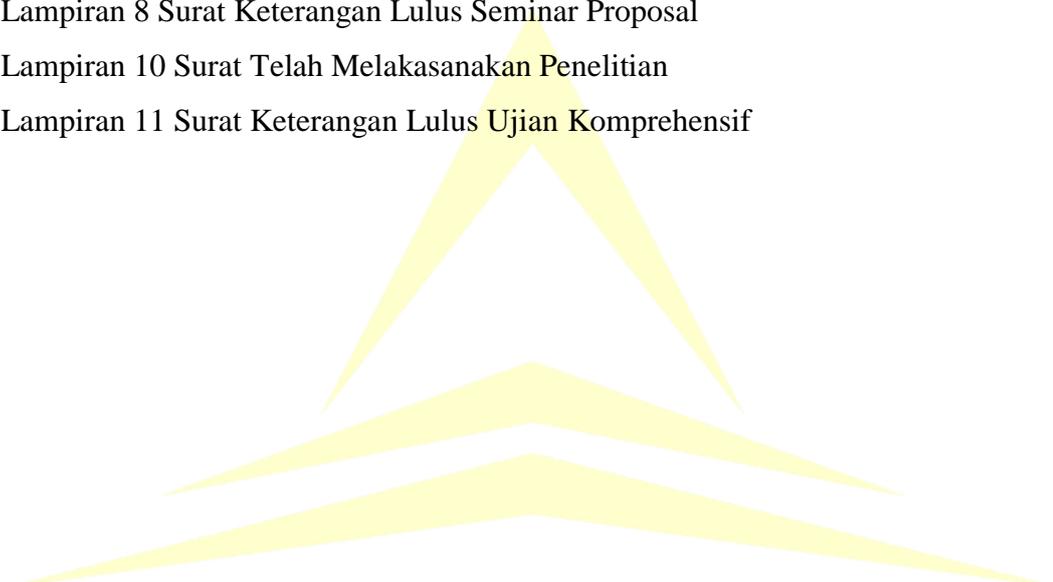
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
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
<b>BAB II DESKRIPSI TENTANG TERAPI KECANDUAN <i>GAME ONLINE</i></b>	
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
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
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
<b>BAB IV DEFINISI DATA DAN ANALISIS DATA</b>	
A. Definisi Data .....	49
B. Testimoni Klien .....	54
C. Analisis Data .....	56
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran .....	64
C. Penutup .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>CURRICULUM VITAE</b>	

## **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 kalangan anak, remaja maupun dewasa saat ini adalah *Vidio 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.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Uswatun 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.”<sup>2</sup>

*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.

---

<sup>2</sup> 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.<sup>3</sup> 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.<sup>4</sup>

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.

---

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

<sup>4</sup>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.<sup>5</sup>

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.

---

<sup>5</sup> 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.<sup>6</sup> 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.<sup>7</sup> Dalam kamus besar psikologi, terapi diartikan sebuah pelebelen umum untuk cabang apapun dari ilmu atau kedokteran yang bersentuhan dengan pengobatan dan perawatan terhadap penyakit atau kondisi abnormal lainnya.<sup>8</sup>

---

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

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

<sup>8</sup> 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.<sup>9</sup>

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

---

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

*game online*.<sup>10</sup> 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 Adecition* (berlebihan bermain *game*).<sup>11</sup>

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 ilmuan. 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

---

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

<sup>11</sup> 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.<sup>12</sup>

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 meguadang 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.<sup>13</sup>

Do'a yaitu melahirkan kehinaan diri dan kerendahan diri serta menyatakan keinginan dan ketundukan kepada Allah SWT.<sup>14</sup> 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.<sup>15</sup> 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

---

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

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

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

<sup>15</sup> 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.<sup>16</sup>

### 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.

---

<sup>16</sup> 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*.<sup>17</sup>. dalam penelitian ini tidak melarang anak untuk bermain *game online*.

Penelitian yang sama dilakukan oleh Hardi Prasetyawan 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

---

<sup>17</sup> 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 siswa 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.<sup>18</sup>

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.<sup>19</sup>

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

---

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

<sup>19</sup> Fathychaeny, “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.

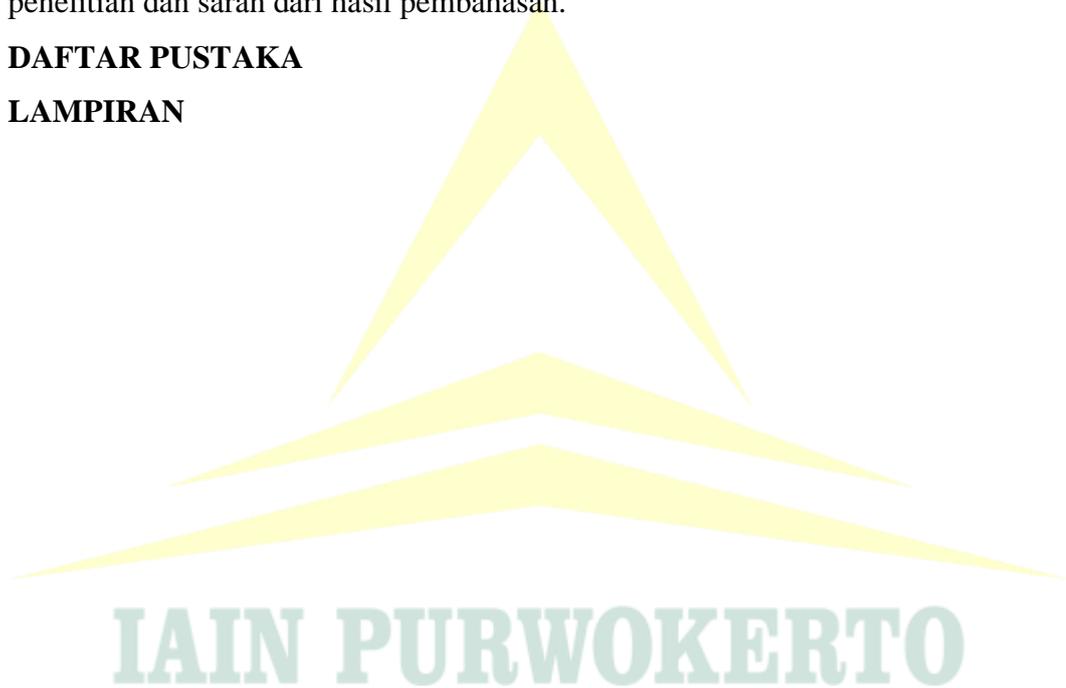
**BAB III: METODOLOGI PENELITIAN.** Dalam bab ini terdiri dari metodologi penelitian, jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subyek dan obyek, teknik pengumpulan data, sumber data, teknik analisis.

**BAB IV: HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN.** Hasil penelitian, berupa 1) gambaran subyek Bapak Ahmad Suyuti, 2) Penyajian data data, 3) Analisis data, dan 4) pembahasan tentang proses terapi.

**BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN.** Pada bab ini disajikan kesimpulan penelitian dan saran dari hasil pembahasan.

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## BAB II

### DESKRIPSI TENTANG KECANDUAN GAME ONLINE

#### A. Deskripsi Tentang Terapi Pada Kecanduan Game online

##### 1. Definisi Terapi

Lewis R. Wolberg mengungkapkan bahwa, psikoterapi adalah perawatan dengan menggunakan alat-alat psikologis terhadap permasalahan yang berasal dari kehidupan emosional dimana seorang ahli secara sengaja menciptakan hubungan profesional dengan pasien, yang bertujuan menghilangkan, mengubah atau menemukan gejala-gejala yang ada, memperantarai (perbaiki) tingkah laku yang rusak dan meningkatkan pertumbuhan serta perkembangan positif.

Dalam perspektif bahasa kata psikoterapi berasal dari kata “psyche” dan “therapy.” *Psyche* mempunyai beberapa arti, antara lain: 1) jiwa dan hati. 2) Dalam mitologi Yunani, *Psyche* adalah seorang gadis cantik yang bersayap seperti sayap kupu-kupu. Jiwa digambarkan berupa gadis dan kupu-kupu symbol keabadian. 3) ruh, akal dan diri (dzat). 4) Menurut Freud merupakan pelaksanaan-pelaksanaan kegiatan psikologis, terdiri dari bagian sadar (CONSCIOUS) dan bagian tidak sadar (UNCONCIOUS). Adapun kata *therapy* (dalam bahasa Inggris) bermakna pengobatan dan penyembuhan, sedangkan dalam bahasa Arab kata *therapy* sepadaan dengan الإستفاء yang artinya berasal dari يشف \_ شفي \_ شفاء yang artinya menyembuhkan. Seperti yang telah digunakan oleh Muhamad Abdul Aziz al Khalidiy dalam kitabnya “*Al Istisyfa ‘bil Qur’an*” (الأستشفاء). Firman Allah Ta’ala yang memuat kata *Syifa*;

يَا أَيُّهَا النَّاسُ قَدْ جَاءَكُمْ مِنْ رَبِّكُمْ شِفَاءٌ لِمَا فِي الصُّدُورِ وَهُدًى وَرَحْمَةٌ لِلْمُؤْمِنِينَ

“Wahai manusia, sesungguhnya telah datang kepadamu pelajaran dari Tuhanmu dan penyembuh untuk penyakit yang ada di dalam dada, dan petunjuk serta rahmat bagi orang-orang yang beriman (percaya dan yakin)”. (Yunus, 10:57).

Terapi merupakan salah satu upaya pengobatan yang ditujukan untuk penyembuhan kondisi psikologis.<sup>20</sup> Terapi istilah kata dari kamus bahasa Inggris yaitu *therapy* yang memiliki arti pengobatan. Dalam kamus konseling, terapi yaitu proses penyembuhan yang sangat lazim dipakai dalam bidang medical dan digunakan pula secara tukar pakai dengan psikoterapi dan konseling. Sedangkan yang terdapat dalam kamus psikologi lengkap terapi merupakan pengobatan yang diberikan untuk penyembuhan kondisi psikologis.<sup>21</sup>

Istilah “Psikoterapi” berasal dari dua kata, yaitu “psiko” dan terapi. “Psiko” artinya kejiwaan atau mental dan “terapi” yaitu penyembuhan atau usaha. Secara umum psikoterapi atau usaha jiwa, usaha mental, usaha rasa adalah proses formal interaksi antara dua pihak atau lebih. Yang satu merupakan profesional penolong dan yang lain adalah “petolong” (orang yang ditolong) dengan catatan bahwa interaksi itu menuju pada perubahan atau penyembuhan. Perubahan itu dapat berupa perubahan rasa, perilaku, kebiasaan yang ditimbulkan dengan adanya tindakan profesional penolong dengan latar ilmu.<sup>22</sup>

Psikoterapi (*psychotherapy*) yaitu pengobatan jiwa dengan cara kebatinan atau penerapan teknik khusus (termasuk pendekatan konseling pada penyembuhan penyakit mental atau kesulitan dalam penyesuaian diri setiap hari, atau penyembuhan melalui keyakinan agama dan diskusi dengan para pakar baik konselor, ustadz maupun guru. Psikoterapi juga dikatakan sebagai perawatan dengan menggunakan alat psikologis terhadap permasalahan yang berasal dari kehidupan emosional, dimana seorang ahli sengaja menciptakan hubungan profesional dengan klien atau pasien dengan tujuan mengubah, menghilangkan atau menurunkan gejala yang ada, memperbaiki tingkah laku

---

<sup>20</sup>J. P. chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1999), hlm. 976

<sup>21</sup> Dimas Rahman Riizkian. Terapi bawang putih untuk sakit gigi (studi pada bapak sururi kecamatan kemranjen kabupaten banyumas), *skripsi*. (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2018).

<sup>22</sup><https://kbbi.web.id> diakses pada tanggal 11 Januari 2020. Pada Jam 14.15 WIB.

yang rusak serta meningkatkan pertumbuhan serta perkembangan kepribadian yang positif.

Terapi Dalam kamus besar bahasa Indonesia kata terapi adalah usaha memulihkan kesehatan orang yang sedang mengalami sakit, perawatan penyakit, dan pengobatan penyakit.<sup>23</sup> Kata terapi (therapy) dalam bahasa Inggris memiliki arti penyembuhan dan pengobatan, sedangkan dalam bahasa Arab kata terapi sepadan dengan *al-istisyfa* yang berasal dari *syaffa-yasfi-syifa* yang artinya menyembuhkan. Istilah ini telah digunakan oleh Muhammad ‘Abd al-‘Aziz al-Khalidi. Kata *syifa* banyak dijumpai dalam al-Quran, di antaranya yaitu pada surah Yunus/10: 57 dan al-Isra:/17: 82, yaitu:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ قَدْ خَاءَتْكُمْ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّكُمْ وَشِفَاءٌ لِمَا فِي الصُّدُورِ وَهُدًى وَرَحْمَةٌ لِّلْمُؤْمِنِينَ

*"Hai manusia, sesungguhnya telah datang kepadamu pelajaran dari Tuhanmu dan penyembuh bagi penyakit-penyakit (yang berbeda) dalam dada dan petunjuk serta rahmat bagi orang-orang yang beriman (Q.S Yunus 10:57)."*

وَنُنَزِّلُ مِنَ الْقُرْآنِ مَا هُوَ شِفَاءٌ وَرَحْمَةٌ لِّلْمُؤْمِنِينَ وَلَا يَرْيُدُ الظَّالِمِينَ إِلَّا جَسَارًا

*"Dan kami turunkan dari al-Quran sesuatu yang jadi penawar dan rahmat bagi orang-orang yang beriman dan al-Qur'an itu tidaklah menambah kepada orang-orang yang zalim selain kerugian (Q.S. al-Isra/17: 82)."*

Dengan demikian terapi atau psikoterapi tidak bisa terlepas dari bimbingan konseling, karena pada dasarnya manusia tidak bisa luput dari permasalahan, baik itu permasalahan kecildimana seseorang bisa mengatasinyadengan kekuatan mental dan agama yang ia yakini, maupun masalah yang besar, rumit dan sulit dimana seseorang tidak bisa leluat dari masalah tersebut tanpa bantuan, bimbingan, arahan orang lain, dalam hal ini

<sup>23</sup> M.A. "Subandi, Psikoterapi", (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002), hlm1-2.

termasuk peranan konselor yang professional, ustadz maupun guru yang profesioanl.<sup>24</sup>

## 2. Model-Model Terapi

Menurut al- Zahrani terdapat delapan model terapi dalam al-Quran dan Sunnah Rasul. Pertama psikoterapi dengan keimanan. Terapi keimanan yaitu keimanan murni melalui ibadah kepada Allah SWT, keimanan seperti inilah yang dapat dan mampu mendatangkan kebaikan, ketenangan, dan juga petunjuk ke jalan yang benar atau yang di ridhoi Allah SWT.

Kedua, psikoterapi melalui ibadah. Menunaikan ibadah merupakan salah satu cara untuk memperkuat ikatan seorang mukmin kepada Allah SWT dan menghapus dosa dengan selalu mematuhi perintah Allah dan menjauhi dari segala yang di larang-Nya. Dengan cara memperbanyak dan memperbaiki kualitas ibadah kepada Allah maka akan muncul sebuah harapan bahwa Allah dapat mengampuni segala kesalahannya terapi mental melalui ibadah ini lebih terlihat lagi dari ibadah sholat. Melalui ibadah sholat dapat menjadikan suatu ikatan atau hubungan yang kuat antara hamba dengan Tuhannya. Dalam sholat, seorang hamba dengan penuh harap dan kehusukan memohon kepada Allah agar ia selalu mendapatkan kebahagiaan dan keselamatan baik di dunia maupun di akhirat. Perasaan seperti ini yang dapat melahirkan kejernihan spiritualitas, ketenangan hati dan keamanan diri disaat ia mengerahkan semua emosi dan anggota tubuhnya kepada Allah SWT. Pada saat melakukan sholat seorang hamba dapat sepenuhnya merasakan ketenangan jiwa dan pemikirannyapun selalu terimbangi dengan sempurna.

Ketiga, psikoterapi dengan puasa. Puasa merupakan salah satu didikan dan latihan jiwa dan banyak mengandung terapi penyakit kejiwaan dan penyakit fisik. Karena itu, bagi orang yang sakit fisik (selama penyakit tersebut tidak berbahaya) lebih baik berpuasa, karena dengan melalui puasa dapat menjadikan fisik semakin sehat. Disaat berpuasa inilah seseorang Muslim

---

<sup>24</sup> Lahmudin, "Psikoterapi Dalam Perspektif Bimbingan Konseling Islam", Jurnal MIQOT, Vol.XXXVI No. 2 Juli-Desember2015, hal 393.

selalu berusaha untuk berperilaku baik dan akan mendengarkan kata hatinya walaupun tidak ada satu orangpun yang mengawasi perilakunya.

Keempat, psikoterapi melalui ibadah haji. Ibadah haji mampu melahirkan sifat yang mulia, seperti kebersamaan, kesatuan pandangan di samping mendekatkan diri kepada Allah SWT dengan memperbanyak membaca kalimat-kalimat *talbiyah*. Haji merupakan suatu pusat pelatihan bagi umat islam, karena dalam ibadah haji seseorang akan selalu mengingat Allah, selalu berdo'a kepadanya, melakukan sholat dengan penuh kekhusukan, dan memotong hewan kurban bagi yang tidak melaksanakan ibadah haji. Melalui ibadah haji dapat melatih diri lebih rendah hati, disiplin dan mengubur dalam-dalam sifat sombong dan berbangga diri. Haji merupakan salah satu psikoterapi atas perasaan bersalah dan berdosa, karena melalui ibadah haji dapat dan mampu menghapus dosa dan kesalahan yang pernah dilakukan seorang hamba.

Kelima, psikoterapi melalui sabar. Sabar merupakan salah satu penyebab keberuntungan, kemenangan dan kebahagiaan karena orang yang sabar atas segala cobaan dan ujian dari Allah SWT. Akan diberikan pahala atau balasan yang lebih baik. Sabar dan sifat saling mengingatkan untuk tetap bersabar adalah dua hal yang masuk dalam cakupan ibadah dan cakupan hubungan interaksi manusia dengan sesamanya. Sabar memiliki manfaat yang besar dalam mendidik jiwa dan menguatkan kepribadian Muslim sehingga menambah kekuatannya untuk dapat memikul beban kehidupan, dan memperbaiki kembali semangat untuk menghadapi segala permasalahan hidup.

Keenam, psikoterapi melalui istighfar dan taubat. Ucapan istighfar dan bertaubat kepada Allah SWT merupakan sesuatu yang sangat dianjurkan dalam ajaran islam, karena pada dasarnya setiap manusia pernah melakukan salah dan dosa baik kecil maupun besar. Hal ini sesuai dengan penjelasan Rasulullah SAW dalam sabdanya "*Setiap anak Adam pernah bersalah, dan sebaik-baik orang yang bersalah yaitu orang yang mau bertaubat*" (H.R. Ahmad). Orang yang sering beristighfar dan bertaubat kepada Allah adalah orang yang menyadari sepenuhnya bahwa dirinya pernah berbuat salah dan dosa, kemudian ia berjanji kepada Allah dan dirinya sendiri untuk tidak melakukan hal yang

tidak baik tersebut. Orang yang menyadari bahwa dia mempunyai kesalahan, ia akan selalu istighfar dan bertaubat kepada Allah. Penyesalan terhadap Allah merupakan salah satu bentuk psikoterapi atau terapi kejiwaan.

Ketujuh, psikoterapi melalui zikir. Semua ibadah termasuk zikir pada hakikatnya merupakan usaha untuk mengingat Allah. Zikir atau mengingat Allah sangat dianjurkan dalam ajaran islam, bahkan zikir (shalat) merupakan sebaik-baik ibadah. Orang-orang yang selalu mengingat Allah baik dengan tasbih, tahmid, takbir dan tahlil, maka jiwanya akan merasakan kedamaian, tenang, dan tentram. Zikir dengan penuh penghayatan dan keikhlasan dapat menghilangkan penyakit psikis yang diderita oleh manusia. Hal ini sesuai dengan firman Allah,

الَّذِينَ آمَنُوا وَتَطْمَئِنُّ قُلُوبُهُمْ بِذِكْرِ اللَّهِ أَلَا تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ

*Orang-orang yang beriman dan hati mereka menjadi tentram dengan mengingat Allah. Ingatlah, hanya dengan mengingat Allah-lah hati menjadi tentram (Q.S al-Rad:28).*

Kedelapan, terapi dengan doa. Doa merupakan salah satu senjata yang sangat ampuh untuk umat Islam dan merupakan salah satu sarana ibadah untuk mengingat kepada Allah SWT. Orang yang ber doa kepada Allah merupakan orang yang mempunyai harapan dan keyakinan bahwa Allah akan mengabulkan harapan dan doanya. Bagi orang yang berdosa sangat dianjurkan untuk yakin dan selalu optimis bahwa doanya akan diterima oleh Allah SWT. Hal ini sesuai dengan Firman-Nya:

وَإِذَا سَأَلَكَ عِبَادِي عَنِّي فَأِنِّي قَرِيبٌ أُجِيبُ دَعْوَةَ الدَّاعِ إِذَا دَعَانِ ۚ فَلْيَسْتَجِيبُوا لِي وَلْيُؤْمِنُوا بِي لَعَلَّهُمْ يَرْشُدُونَ

*“Dan apabila hamba-hamba-Ku bertanya kepadamu tentang Aku, maka (jawablah), bahwasannya Aku adalah dekat. Aku mengabulkan permohonan orang yang berdoa apabila ia memohon kepada-KU, maka hendaklah mereka*

*itu memenuhi (segala perintah-Ku) dan hendaklah mereka beriman kepada Ku, agar mereka selalu berada dalam kebenaran” (Q.S. al-Baqarah:186).*

Berdasarkan ayat ini, maka ada dua syarat utama yang harus dimiliki oleh seseorang yang berdoa agar doanya diterima oleh Allah SWT, yaitu orang yang berdoa harus benar-benar melaksanakan perintah Allah, dan orang yang berdoa harus benar-benar beriman kepada Allah dengan kesungguhan hati. Terapi doa bukan hanya berguna untuk menyembuhkan penyakit kejiwaan, tetapi bisa juga digunakan untuk menyembuhkan penyakit fisik. Hal ini pernah di contohkan oleh Rasulullah SAW, ketika beliau menjenguk salah satu keluarganya yang sedang sakit. Ia berdoa, yang Artinya “*Ya Allah Tuhan dari semua manusia, hilangkan segala penyakit, sembuhkanlah, hanya engkau yang dapat menyembuhkan, tiada kesembuhan kecuali dari pada-Mu, sembuh yang tidak di hinggapi penyakit lagi”* (H.R. Bukhari dan Muslim dari Aisyah).<sup>25</sup>

### **3. Bentuk-Bentuk Terapi**

Muhammad Abd al-Aziz al-Khaladi memabagi obat (*Syifa*’) dengan dua bagian diantaranya: *pertama*, obat *bissi* merupakan obat yang dapat menyembuhkan penyakit fisik, seperti berobat dengan air, madu, maupun buah-buahan yang disebutkan dalam al-Qur’an. *Kedua*, obat *ma’nawi* yaitu obat yang dapat menyembuhkan penyakit ruh dan kalbu manusia, seperti doa-doa dan isi kandungan dalam al-Quran. Pembagian dua kategori obat tersebut didasarkan atas asumsi bahwa dalam diri manusia terdapat dua substansi yang bergabung menjadi satu, yaitu jasmani dan ruhani. Masing-masing subtansi ini memiliki substansi sunnah (hukum) tersendiri yang berbeda satu dengan yang lain.

Ibnu Qayyim al-Jauziyah dalam “*Igbatsab al-Labfan*” lebih spesifik membagi psikoterapi dalam dua kategori yaitu, *tabi’iyyah* dan *syar’iyah*. Terapi *tabi’iyyah* merupakan pengobatan secara psikologis terhadap penyakit yang gejalanya dapat diamati dan dirasakan oleh penderita kesdihan dan

---

<sup>25</sup> Lahmuddiin, “Psikoterapi Dalam Perspektif Bimbingan Konseling Islam”, *Jurnal MIQOT*, vol. XXVI, No 2, Agustus 2012, hal 401.

amarah. Penyembuhan dengan cara menghilangkan sebab-sebab. Terapi *syar'iyah* merupakan pengobatan secara psikologis terhadap penyakit yang gejalanya tidak dapat diamati dan tidak dapat dirasakan oleh penderita dalam kondisi tertentu, tetapi ia benar-benar penyakit yang berbahaya, sebab dapat mersak kalbu seseorang, seperti penyakit yang ditimbulkan dari kebodohan, syubhat, keragu-raguan dan syahwat. Pengobatannya adalah dengan bentuk penanaman syariah yang datangnya langsung dari Tuhan.

Muhammad Mahmud seorang psikolog muslim ternama, membagi psikoterapi Islam dalam dua kategori yaitu: *pertama*, bersifat duniawi, berupa pendekatan dan teknik-teknik pengobatan psikis setelah memahami psikopatologi dalam kehidupan nyata. *Kedua*, bersifat ukhrawi, berupa bimbingan mengenai nilai-nilai moral, sepiritual dan agama.

Sampai saat ini, sebagaimana yang dikemukakan oleh Atkinson terdapat enam teknik psikoterapi yang digunakan oleh para psikiater atau psikolog. *Pertama*, teknik terapi psikoanalisis, menyebutkan bahwa di dalam tiap-tiap individu terdapat kekuatan-kekuatan yang saling berlawanan yang menyebabkan konflik internal tidak terhindarkan. Teknik ini menekankan pada fungsi pemecahan masalah dari ego yang berlawanan dengan impuls seksual dan agresif dari id, Model ini banyak dikembangkan dalam psiko-analisis yang dipelopori oleh Sigmund Freud. Menurut Sigmund Freud, paling tidak terdapat lima macam teknik penyembuhan penyakit, yaitu dengan mempelajari otobiografi, hipnotis, chatarsis, asosiasi bebas, dan analisis mimpi. Teknik terapi psikoanalisis Freud pada perkembangannya selanjutnya disempurnakan oleh Jung dengan teknik terapi Psikodinamika.

*Kedua*, teknik terapi perilaku, yang menggunakan prinsip belajar untuk memodifikasi perilaku individu. Teknik ini antara lain *desensitisasi sistematis*, *flooding*, *penguatan sistematis*, *pemodelan* dan *pengulangan* perilaku yang pantas, dan teknik regulasi diri. *Ketiga*, teknik terapi *kognitif perilaku*, yaitu teknik modifikasi perilaku dan mengubah keyakinan maladaptive. Ahli terapi membantu individu mengganti interpretasi yang lebih realistis. Atau membantu pengendalian reaksi emosional yang terganggu, seperti kecemasan

dan depresi dengan mengajarkan mereka cara yang lebih efektif untuk menginterpretasikan pengalaman mereka.

*Keempat*, teknik terapi *humanistic* yaitu teknik dengan pendekatan fenomena kepribadian yang membantu individu menyadari diri sesungguhnya dan memecahkan masalah mereka dengan intervensi ahli terapi yang minimal. Gangguan psikologis diduga timbul jika proses pertumbuhan potensi dan aktualisasi diri terhalang oleh situasi atau orang lain. Carl Rogers yang mengembangkan psikoterapi berpusat pada klien (*client-centered-therapy*) percaya bahwa karakteristik ahli terapi yang penting untuk kemajuan dan eksplorasi diri klien adalah tempat, kehangatan, dan ketulusan.

*Kelima*, teknik terapi elektif atau integrative, yaitu memilih dari berbagai terapi yang paling tepat untuk klien tertentu, ketimbang mengikuti dengan kaku satu teknik tunggal. Ahli terapi menghususkan diri dalam masalah spesifik, seperti alkoholisme, disfungsi sosial, disfungsi seksual dan depresi. *Keenam*, teknik terapi kelompok atau keluarga. Terapi kelompok adalah teknik yang memberikan kesempatan bagi individu untuk menggali sikap dan perilakunya dalam interaksi dengan orang lain yang memiliki masalah serupa. Sedangkan terapi marital atau keluarga adalah bentuk terapi kelompok khusus yang membantu pasangan suami istri atau hubungan orang tua dan anak, untuk mempelajari cara yang lebih efektif, untuk berhubungan satu sama lain dan untuk menangani berbagai masalahnya.<sup>26</sup>

#### 4. Metode dan Teknik Terapi

Dilihat dari cara memperoleh (metodologi) sumber psikologi berwawasan Islam ada empat diantaranya yaitu: 1) metode istimbath, 2) metode iqtibas 3) metode istiqro 4) metode Jami Bayna nufus al-zakiyyah wal- ‘Uqul al-Shafiah. Dari manhaj-manhaj ini di kembangkan menjadi beberapa metode diantaranya seperti: 1) terapi dengan Al-Quran, 2) terapi dengan Doa, 3) terapi dzikir, 4) terapi sholat, 5) terapi mandi, 6) terapi hikmah dan 7) terapi tarikat dan tasawuf.

---

<sup>26</sup> Abdul Mudjib Dan Jusuf Mudzakiir. *Nuansa-Nuansa Psikologi Islam*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persabda.2001). Hal 209-215.

Subandi mengajukan beberapa metode dan teknik terapi yang ia bagi dalam beberapa fase, yaitu: *Pertama*, tahap takhali, yakni bertujuan mengobati dan membersihkan diri dari segala kotoran, penyakit dan dosa yang menyebabkan berbagai kegelisahan. Teknik yang dapat digunakan dalam tahap ini adalah:

- a) Teknik pengendalian diri.
- b) Teknik pengembangan control diri melalui puasa dan teknik paradok (kembalikan).
- c) Teknik pembersihan diri melalui teknik zikrullah, teknik puasa dan teknik membaca al-Quran.
- d) Teknik penangkalan diri.

*Kedua*, tahap *Tahali*, yaitu tahap pengembangan untuk menumbuhkan sifat-sifat yang baik, terpuji dan berbagai sifat yang harus diisikan pada klien yang telah dibersihkan pada tahap *Takhali*. Teknik yang dapat diterapkan pada tahap ini adalah; 1) teknik internalisasi *Asmaul Husna*, 2) teknik teladan rasul, 3) teknik pengembangan *hablum minannas* (hubungan sesama manusia).

*Ketiga*, tahap *Tajali*, yaitu tahap peningkatkan hubungan dengan Allah SWT sehingga ibadah bukan hanya bersifat ritual, tetapi dalam tahap ini harus berbobot sepiritual. Lebih dari itu tahap ini adalah bagaimana memunculkan sifat-sifat ilahiyah dalam batas-batas kemanusiaan.<sup>27</sup>

## 5. Fungsi Terapi

M. Hamdani Bahran Adz-Dzaki mengemukakan ada 5 fungsi yakni: a) fungsi pemahaman (*understanding*), b) fungsi pengendalian (*control*), c) fungsi peramalan atau analisis kedepan (*prediction*), d) fungsi pengembangan (*development*), dan e) fungsi pendidikan (*education*).

---

<sup>27</sup>Isep Zaenal Arifin. *Bimbingan Penyuluhan Islam Pengembangan Dakwah Bimbingan Psikoterapi Islam*. (Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada) Hal. 42.

a) Fungsi pemahaman (*understanding*)

Memberikan pemahaman pengertian tentang manusia dan problematikanya dalam hidup dan kehidupan serta bagaimana mencari solusi dan problematika itu secara baik, benar, mulia, khususnya terhadap gangguan mental kejiwaan, spiritual, dan moral serta problematikanya. Disamping memberikan pemahaman bahwa ajaran Islam bersumber kepada Al-Quran dan As-Sunnah merupakan sumber yang paling benar, dan suci untuk menyelesaikan problematika yang berkaitan dengan pribadi manusia dan Al-Khalik (Vertikal) dan pribadi manusia dengan pribadi manusia lainnya (Horizontal) pribadi manusia dengan dirinya sendiri, pribadi manusia dengan lingkungan keluaranya dan lingkungan sosialnya.

b) Fungsi pengendalian

Mengarahkan potensi yang dapat membangkitkan aktivis setiap hamba Allah agar tetap terjaga dalam pengendalian dan pengawasan Allah Ta'ala sehingga tidak akan keluar dari hal kebenaran, kebaikan dan kemanfataannya.

c) Fungsi peramalan atau analisis ke depan (*Frediction*)

Dengan ilmu ini seseorang akan memiliki potensi dasar untuk melakukan analisis ke depan tentang segala peristiwa, kejadian, dan perkembangan. Dengan mengetahui sesuatu akan terjadi, seseorang akan dapat mempersiapkan diri untuk melakukan tindakan antisipasi, baik peristiwa itu membawa manfaat atau tidak, kebaikan atau tidak. Pada akhirnya, semua itu akan mendatangkan hikmah dan kebaikan bagi kehidupan manusia.

d) Fungsi pengembangan (*Development*)

Mengembangkan ilmu keislaman, khususnya tentang manusia dan seluk-beluknya, baik yang berhubungan dengan problematika Ketuhanan menuju keinsanan, baik yang bersifat teoritis, aplikatif maupun empiris. Bahkan bagi yang mempelajari dan mengaplikasikan ilmu ini, ia pun berarti melakukan proses pengembangan eksistensi keinsanannya menuju esensi yang sempurna.

e) Fungsi Pendidikan (*Education*)

Hakikat pendidikan adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Misalnya, dari keadaan tidak tahu menjadi tahu, dari buruk menjadi baik, atau yang sudah baik menjadi lebih baik adalah memberikan lagi fungsi utama kedatangan Nabi dan Rasul adalah memberikan pendidikan kepada seluruh umat manusia agar pandai, kritis, dan brilliant. Dengan potensi itu, seseorang dapat menjadi manusia yang unggul dan sempurna (insane kamil) di mata Tuhannya.

Disamping fungsi-fungsi utama tersebut masih banyak ada fungsi yang bersifat spesifik, yakni sebagai berikut:

- a) Fungsi pencegahan (*prevention*). Dengan mempelajari, memahami dan mengaplikasikan ilmu ini, seseorang akan dapat terhindar dari hal-hal, keadaan atau peristiwa yang membahayakan diri, jiwa, mental dan spiritual atau moralnya.
- b) Fungsi penyembuhan atau perawatan psikoterapi Islam akan membantu seseorang melakukan pengobatan penyembuhan dan perawatan terhadap gangguan atau penyakit khususnya terdapat gangguan mental spiritual dan dan kejiwaan, seperti dengan berdzikirlah, hati dan jiwa mejadi terang dan damai.
- c) Fungsi penyucian dan pembersihan (*sterilisasi* atau *prefication*). Psikoterapi islam melakukan upaya penyucian diri dari dosa dan kedurhakaan dengan penyucian najis (istinja), penyucian yang kotor (mandi), dan penyucian yang bersih (wudu), penyucian yang fitri (solat tobat) dan penyucian yang maha suci (dzikrullah mentauhidkan Allah).<sup>28</sup>

## 6. Tujuan Terapi

Tujuan psikoterapi islam yaitu memberikan bantuan kepada setiap individu agar sehat jasmani dan rohani atau sehat mental, moral dan spiritual, menggali dan mengembangkan potensi esensial sumber daya islam, meningkatkan kualitas keimanan, keislaman, keihsanan dan ketauhidan dalam hidup sehari-hari, mengantarkan individu kepada perubahan konstruktif dalam

---

<sup>28</sup>Gusti abd.Rahmman. *Terapi sufistik untuk penyembuhan gangguan kejiwaan*. (sleman: aswaja presindo, 2012). Hal. 51-54.

kepribadian dan etos kerja, mengantarkan individu mengenal, mencintai dan menemukan esensi diri atau jati diri dan dzat yang maha suci.<sup>29</sup>

Tujuan psikoterapi adalah untuk menghilangkan gejala-gejala yang merusak karakter atau untuk memperbaiki karakter. Menurut Corey pada tahun 1997 merumuskan tujuan proses psikoterapi pada usaha memberikan rasa aman, bebas, agar klien mengeksplorasi diri dengan nyaman, sehingga mampu mengenali hal-hal yang mencegah pertumbuhannya dan dapat mengambil aspek-aspek pada dirinya yang sebelumnya terhambat. Sehingga ia mampu berkembang dengan memperkuat rasa percaya diri, menanamkan kesadaran agar tumbuh kemauan untuk melakukan suatu hal dan meningkatkan spontanitas dan kesegaran dalam hidupnya.

Secara lebih spesifik tujuan psikoterapi meliputi beberapa aspek kehidupan manusia antara lain:

- 1.) Memperkuat motivasi untuk melakukan hal-hal yang benar dan baik
- 2.) Mengurangi tekanan emosional melalui pemberian kesempatan untuk mengekspresikan perasaan yang dalam
- 3.) Membantu klien untuk mengembangkan potensinya
- 4.) Mengubah sikap, kebiasaan dan membentuk tingkah laku baru
- 5.) Mengubah struktur kognitif
- 6.) Mengubah sosial individu
- 7.) Meningkatkan pengetahuan dan kapasitas untuk mengambil keputusan dengan tepat
- 8.) Meningkatkan pengetahuan diri dan insight, meningkatkan hubungan pribadi
- 9.) Mengubah proses somatik supaya mengurangi rasa sakit dan meningkatkan kesadaran tubuh melalui latihan-latihan fisik
- 10.) Mengubah status kesadaran untuk mengembangkan kesadaran, control dan kreativitas diri

---

<sup>29</sup> Yuliatull Wahidah. "Psikoterapi Islam Terhadap Psikopatologi", *Jurnal MUADDIB*. Vol 06, No. 02 Juli-Desember e-ISSN 2540-8348. Hal 212.

## B. Deskripsi Kecanduan *Game Online*

### 1. Kecanduan *Game Online*

#### a. Definisi Kecanduan Game Online

Badudu, J.S dan Mohammad Zain mengungkapkan bahwasannya kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu hal yang sangat diinginkannya itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan menonton televisi dan kecanduan yang lainnya. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginan untuk melakukan sesuatu, sehingga menyebabkan dampak negative bagi individu, baik secara fisik maupun psikis.<sup>30</sup>

Arthur pada tahun 2010 mendefinisikan kecanduan merupakan suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negative. Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan. Rachin dan Walker menyebutkan bahwa pada awalnya pengertian *addiction* atau kecanduan hanya ditujukan pada kasus penyalahgunaan obat, seperti definisi yang diungkapkan oleh *American Pchyater Assosiasion's Diagnotic and Stastical Manual Disoerder* yang menjelaskan *addiction* atau kecanduan sebagai ketergantungan secara fisik terhadap zat kimia yang mengakibatkan *Wihdrawal symtomps* jika tidak dipenuhi. Namun, menurut Keepers pada tahun 2005, pengertian *addiction* kemudian mulai beralih dengan mengikutsertakan beberapa tingkah laku yang tidak mengandung *intoxicant* (sesuatu yang memabukkan) seperti *video game playing* atau *game online*. Kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau dalam keadaan yang terikat sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi.

---

<sup>30</sup> Lestari Ayu, "Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan *Game Online* Pada Dewasa Awal", *Jurnal Psikologi Indonesia*, Vol. 5, No. 02, Mei 2016, hal 167-173.

*Game online* menurut Kin pada tahun 2002 yaitu permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (LAN atau internet).<sup>31</sup>

Adapun definisi mengenai *game online*. Yang pertama Rupita Wulan, *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh *internet*. Kedua menurut Chandra Zebah Aji bahwa *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan *internet*. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* dapat dimainkan dikomputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan computer. Yang ketiga menurut Young bahwa *game online* yaitu permainan yang dimainkan secara *online* melalui *internet*.<sup>32</sup>

Melihat dari beberapa definisi tentang *game online*, maka bisa dipahami bahwa permainan *game online* adalah permainan yang berbasis pada jaringan internet di mana para pemain bisa bermain secara *online* dan dapat di akses oleh banyak orang dan bisa menggunakan perangkat computer, laptop, *smartphone* dan *tablet*.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder.<sup>33</sup> Berdasarkan kriteria *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder-V* (DSA-V), kecanduan game online yaitu seperti pikiran yang terus menerus terfokus pada *game online*, merasa cemas, tidak tenang artau sedih ketika tidak bisa bermain *game online*. Adanya kebutuhan untuk menambah lama waktu bermain *game online*. Gagal ketika berusaha mengendalikan keinginan bermain game online. Kehilangan minat untuk terlibat dalam hobi atau kegiatan hiburan lain, kecuali *game online* itu

---

<sup>31</sup> Yohanness, "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja", Jurnal Humaniora yayasan Bina Darma, Vol. IV, No. 1, Januari-Juni2017, hal 032.

<sup>32</sup> Maurice Andrew Suplig, "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Soaial Sekolah Kristen Swasta di Makassar", *JURNAL JAFARRAY*, Vol. 15, No. 2, Oktober 2017, hal 180.

<sup>33</sup> Mimi Ulfa, "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 2017, hal 4.

sendiri. Melanjutkan kebiasaan bermain walaupun sudah menyadari adanya masalah psikososial yang disebabkan oleh perilaku bermain *game online* tersebut. Berbohong mengenai perilaku *game online* (frekuensi dan durasi) kepada anggota keluarga, terapis, atau orang lain. Perilaku bermain *game online* tersebut mengancam atau telah membuat kehilangan hubungan atau pekerjaan atau pendidikan.

Chen dan Chang pada tahun 2008 menyebutkan bahwa ada empat indikator kecanduan *game online* yaitu: *pertama,compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekana kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*. *Kedua, Withdrawal* (penarikan diri) merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*. *Ketiga, Tolerance* (toleransi) toleransi dalam hal ini dapat diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. *Interpersonal dan helth-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), dimana soal-soal yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya berfokus pada *game online* saja. begitu juga dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan kesehatan mereka sendiri seperti waktu tidur kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Yohanness, "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja", Jurnal Humaniora yayasan Bina Darma, Vol. IV, No. 1, Januari-Juni2017, hal 034.

Ada beberapa ciri-ciri seorang remaja dikatakan *gamers* atau kecanduan terhadap *game online*, seperti selalu memikirkan tentang *game*, meminta perangkat *game*, pandai menyimpan uang jajan untuk bermain *game*, bahkan sampaiberbohong kepada keluarganya.<sup>35</sup>

#### b. Sejarah Kecanduan Game Online

Teknologi game online berawal dari penemuan metode networking computer tahun 1970 di militer Amerika. Pada *game online* ini pertama kali menggunakan jaringan LAN (Local Area Network) tetapi sesuai perkembangan teknologi akhirnya game online menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti www dan world wide web atau yang lebih dikenal dengan internet yang bisa di akses menggunakan nirkabel.

*Game online* dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*. Yang di sebut plato, dibuat untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana penggunaan dapat mengakses computer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan yang banyak permainan.

Awalnya *game online* hanya berbasis simulasi perang dan pesawat untuk kepentingan militer. Sony, Microsoft, dan nitendo mereka merancang suatu interaksi atau sesuatu yang telah diperkirakan oleh pakar pada saat game ultima online keluar pada tahun 1997. Permainan *game online* terdiri dari dua unsur utama, yaitu cever dan client. Fungsi cever yaitu melakukan administrasi permaianan untuk menghubungkan client, sedangkan client adalah orang yang memakai kemampuan server games.

Perkembangan game online di Indonesia. Meningkatnya game online, membuat para pembuat game mulai mengembangkan teknologi permainan yang berbasis computer dan televise yang dimainkan sendiri atau secara

---

<sup>35</sup> Ridwan Syahrhan, "Ketergantungan Onlain Game dan Penanganannya", *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Penanganannya*, Vol. 1, No. 1 Juni 2015. Hal 84-922 ISSN: 2443-2202.

bersamaan menggunakan sistem jaringan yang terhubung secara online. Januari 1997, *game online* pertama adalah *ultima online*, kemudian diikuti oleh *Ever Quest*, *Asheron's Call* dan *game-game* lain. Perkembangan *game online* pernah mengalami penurunan, tanpa munculnya *game World of Warcraft* mampu menarik perhatian pengguna *game online*. Munculnya situs media sosial seperti *MySpace*, *Friendster*, *Facebook*, *Twitter*, dan lain sebagainya membuat para pembuat *game online* yang dulunya independen, kini diperbaharui menjadi aplikasi yang diintegrasikan ke berbagai situs pertemanan diseluruh dunia. Salah satunya adalah *Zynga Texas Holdem Poker*, mafia dan *game* lainnya yang diintegrasikan ke berbagai situs media sosial.<sup>36</sup>

Kecanduan *game online* terjadi akibat perilaku *game online* yang dilakukan terus menerus dan berulang-ulang, sebagai kompensasi dari masalah dan tekanan yang ia alami di kehidupan nyata. Mengalami tekanan di dalam hidup, kurang mampu berkomunikasi secara aktif, memiliki harga diri yang rendah, membuat seseorang melarikan diri dari kehidupan nyata dan memasuki kehidupan virtual yang menurutnya lebih menerima dan menghargainya. Menurut Maslow, perasaan diterima dan dihargai merupakan kebutuhan dasar yang dimiliki manusia sebagai cara untuk mendapatkan keuntungan psikologis berupa kebahagiaan dan ketuhanan kehidupan batinnya. Oleh karena itu, saat seseorang mendapatkannya saat bermain *game online*, akan sulit baginya untuk melepaskan diri dari aktivitas tersebut, hingga membentuk perilaku bermain dengan frekuensi yang sering, dan menjadi kecanduan.<sup>37</sup>

## 2. Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena *gamer's* tidak pernah akan bisa menyelesaikan permainan

---

<sup>36</sup> Eka Widya Oktaavianti. Frekuensi Bermain Gme Online Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga. *Skripsi*. (Fakultas Ilmu Kesehatan UMP: 2017)

<sup>37</sup> Sri Lutfiwati, "Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi", *Jurnal Anfusina of Psychologi*. Vol. 1, No. 1, Tahun 2018. Hal 11.

secara tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orangtua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari.

Terdapat faktor internal yang menyebabkan remaja Kecanduan *game online*, antara lain sebagai berikut:

- 1) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi
- 2) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau disekolah
- 3) Tidak mampu mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*
- 4) Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negative yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan

Sedangkan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan bermain *game online* pada remaja, sebagai berikut:

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak bermain *game online*
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan
- 3) Harapan orangtua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Hardiansyah Masyys, "Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih", *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 2, No. 1, Mei 2016. Hal 153-169

Peng dan Liu pada tahun 2010 menjelaskan beberapa faktor penyebab terjadinya kecanduan *game online* yang di dasarkan penelitian di Cina, berikut penjelasannya:

#### 1) Kognisi Maladaptif

Kognisi maladaptif didefinisikan sebagai distorsi kognitif mengenai diri sendiri dan lingkungannya. Salah satu bentuk kognisi maladaptive yaitu secara konstan berfikir dan khawatir mengenai penggunaan internet berlebihan pada seseorang sehingga menyebabkan ingatan munculnya ingatan terus menerus tentang internet. Selain itu, kognisi maladaptive juga berkaitan dengan konsep diri, di dunia nyata merasa bukan siapa-siapa, tetapi ketika masuk dunia online merasa menjadi seorang yang berarti. Implikasi yang muncul seperti membuat dan mengontrol profil diri secara online sehingga mampu masuk dalam berbagai macam permainan online. Para pemain *internet gaming* merasa lebih bernilai dan berhasil ketika berada di dalam dunia *online game* dibandingkan dunia nyata sehingga mereka akan merasa sangat terganggu ketika *online game* tidak ada.

#### 2) Malu

Malu atau *shyness* didefinisikan sebagai bentuk ketidak nyamanan terhadap diri sendiri (merasa aneh, terlalu memikirkan diri) dan cenderung memikirkan orang lain agar sesuai dengan keinginannya lingkungan sosial. Individu yang malu cenderung merasa cemas dan tidak aman karena merasa cemas dan tidak aman karena merasa dinilai dan takut ditolak oleh orang lain ketika menjalin relasi interpersonal langsung. Ketika berada di dunia maya, individu yang malu memiliki kebebasan melakukan inhibisi (mengubah diri) karena adanya fasilitas anonimitas sehingga orang lain tidak mengetahui bentuk fisik dan dan relasi sosial yang sebenarnya.

#### 3) Depresi

*Internet gaming* menyediakan konten bersifat menghibur dan fantasi serta memungkinkan menjalin interaksi dengan pemain lain

tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat. Hal ini merupakan hal baru bagi individu depresi yang sangat menarik sehingga mereka tertarik untuk mengalaminya yang kemudian mengarah pada ketergantungan atau kecanduan.<sup>39</sup>

### 3. Dampak Kecanduan *Game Online*

Melakukan apapun dalam kadar yang berlebihan tentu saja tidak baik, tak terkecuali bermain game online. Ada beberapa dampak negative dari bermain *game online* secara berlebihan:

- a.) Tidak baik untuk kesehatan, khususnya kesehatan mata dan timbulnya kelelahan. Jarak antara mata dengan layar ponsel atau PC yang terlalu dekat sangat berbahaya bagi kesehatan mata, terlebih jika dilakukan dalam kurun waktu berjam-jam tanpa henti. Tidak hanya itu, dalam beberapa kasus karena terlalu asik bermain game online seseorang juga mengabaikan makan dan istirahat yang merupakan kebutuhan tubuh.
- b.) Menurunnya minat belajar. *Game online* mampu membuat seseorang mudah sekali kehilangan konsentrasi dan focus. Mereka akan lebih tertarik pada visualisasi yang atraktif seperti halnya yang biasa mereka lihat pada game, sehingga tidak terlalu tertarik membaca dan belajar.
- c.) Mengajarkan kekerasan atau agresivitas. Anak adalah peniru yang handal, sedangkan banyak sekali konten *game online* yang menghadirkan kekerasan, peperangan atau bahkan pembunuhan.<sup>40</sup>

### 4. Kriteria Kecanduan *Game Online*

Kriteria Kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan ke dalam golongan kecanduan psikologis. Ada empat aspek kecanduan *game online* diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. *Compulsioan* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

---

<sup>39</sup> Fadri Kirana Anggraini, "Internet Gaming Disorder Psikopatologi Budaya Modern", *Jurnal Psikologi*, Vol. 23, No. 1, Juni 2015. Hal 1-12. ISSN:0854-7108

<sup>40</sup> Khabibur Rohman, "Agresivitas Anak Kecanduan Gme Online", *Jurnal Perempuan dan Anak*. Vol 02, No 01, Juli 2018. Hal 167

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.

2. *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seperti seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

3. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan sesuatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

4. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan personal-personal yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitupula dengan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjadi kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> Hardiansyah Masys, "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 2016. Hal 153-169

## C. Deskripsi Terapi Kecanduan Game Online

### 1. Bentuk bentuk dan Teknik Terapi

Muhammad Abd al-Aziz al-Khaladi memabagi obat (*Syifa'*) dengan dua bagian: *pertama*, yaitu obat *bissi* merupakan obat yang dapat menyembuhkan penyakit fisik, seperti berobat dengan air, madu, buah-buahan yang disebutkan dalam al-Qur'an. *Kedua*, obat *ma'nawi* yaitu obat yang dapat menyembuhkan penyakit ruh dan kalbu manusia, seperti doa-doadan isi kandungan dalam al-Quran. Pembagian dua kategori obat tersebut didasarkan atas asumsi bahwa dalam diri manusia terdapat dua substansi yang bergabung menjadi satu, yaitu jasmani dan ruhani. Masing-masing subtansi ini memiliki substansi sunnah (hukum) tersendiri yang berbeda antara satu dengan yang lain.

Ibnu Qayyim al-Jauziyah dalam "*Igbatsab al-Labfan*" lebih sepesifi membagi psikoterapi dalam dua kategori yaitu, *tabi'iyah* dan *syar'iyah*. Terapi *tabi'iyah* merupakan pengobatan secara psikologis terhadap penyakit yang gejakanya dapat diamati dan dirasakan oleh penderita kedihan dan amarah. Penyembuhan dengan cara menghilangkan sebab-sebab. Terapi *syar'iyah* adalah pengobatan secara psikologis terhadap penyakit yang gejalanya tidak dapat diamati dan tidak dapat dirasakan oleh penderita dalam kondisi tertentu, tetapi ia benar-benar penyakit yang berbahaya, sebab dapat mersak kalbu seseorang, seperti penyakit yang ditimbulkan dari kebodohan, syubhat, keraguan dan syahwat. Pengobatannya adalah dengan penanaman syariah yang datangnya dari murni Tuhan.

Muhammad Mahmud seorang psikolog muslim ternama, membagi psikoterapi Islam dalam dua kategori: *pertama*, bersifat duniawi, berupa pendekatan dan teknik-teknik pwngobtan psikis setelah memahami psikopatologi dalam kehidupan nyata. *Kedua*, bersifat ukhrawi, berupa bimbingan mengenai nilai-nilai moral, sepiritual dan agama.

Sampai saat ini, sebagaimana yang dikemukakan oleh Atkinson terdapat enam teknik psikoterapi yang digunakan oleh para psikiater atau psikolog. *Pertama*, teknik terapi psikoanalisis, bahwa di dalam tiap-tiap individu terdapat kekuatan-kekuatan yang saling berlawanan yang menyebabkan konflik internal

tidak terhindarkan. Teknik ini menekankan fungsi pemecahan masalah dari ego yang berlawanan dengan impuls seksual dan agresif dari id, Model ini banyak dikembangkan dalam psiko-analisis yang dipelopori oleh Sigmund Freud. Menurut Sigmund Freud, paling tidak terdapat lima macam teknik penyembuhan penyakit, yaitu dengan mempelajari otobiografi, hipnotis, chatarsis, asosiasi bebas, dan analisis mimpi. Teknik terapi psikoanalisis Freud pada perkembangannya selanjutnya disempurnakan oleh Jung dengan teknik terapi Psikodinamika.

*Kedua*, teknik terapi perilaku, yang menggunakan prinsip belajar untuk memodifikasi perilaku individu. Teknik ini antara lain *desensitisasi sistematis*, *flooding*, *penguatan sistematis*, *pemodelan* dan *pengulangan* perilaku yang pantas, dan teknik regulasi diri. *Ketiga*, yaitu teknik terapi *kognitif perilaku*, merupakan teknik modifikasi perilaku dan mengubah keyakinan maladaptive. Ahli terapi membantu individu mengganti interpretasi yang lebih realistis. Atau membantu pengendalian reaksi emosional yang terganggu, seperti kecemasan dan depresi dengan mengajarkan mereka cara yang lebih efektif untuk menginterpretasikan pengalaman mereka.

*Keempat*, teknik terapi *humanistic* yaitu teknik dengan pendekatan fenomena kepribadian yang membantu individu menyadari diri sesungguhnya dan memecahkan masalah mereka dengan intervensi ahli terapi yang minimal. Gangguan psikologis diduga timbul jika proses pertumbuhan potensi dan aktualisasi diri terhalang oleh situasi atau orang lain. Carl Rogers yang mengembangkan psikoterapi berpusat pada klien (*client-centered-therapy*) percaya bahwa karakteristik ahli terapi yang penting untuk kemajuan dan eksplorasi diri klien adalah empat, kehangatan, dan ketulusan.

*Kelima*, teknik terapi elektif atau integrative, yaitu memilih dari berbagai terapi yang paling tepat untuk klien tertentu, dari pada mengikuti dengan kaku satu teknik tunggal. Ahli terapi menghususkan diri dalam masalah spesifik, seperti alkoholisme, disfungsi sosial, disfungsi seksual dan depresi. *Keenam*, teknik terapi kelompok atau keluarga. Terapi kelompok merupakan teknik yang mampu memberikan kesempatan bagi individu untuk menggali secara

mendalam sikap dan perilakunya dalam interaksi dengan orang lain yang memiliki masalah serupa. Sedangkan terapi marital atau keluarga merupakan bentuk terapi kelompok khusus yang membantu pasangan suami istri atau hubungan orang tua dan anak, untuk mempelajari cara yang lebih efektif, untuk berhubungan satu sama lain dan untuk menangani berbagai masalahnya.<sup>42</sup>

## 2. Model – Model Terapi

Psikoterapi Islam harus memiliki model-model, dan dengan model itulah fungsi dan tujuan psikoterapi Islam dapat tercapai dengan baik. Psikoterapi Islam mengambil model psikoterapi tersebut dari sumber ajaran Islam itu sendiri, yaitu: Al- Qur'an dan Hadits. Zahrani mengungkapkan model-model psiko-terapi menurut Al-Quran dan Hadits adalah sebagai berikut.

Model pertama, psikoterapi melalui keimanan dan rasa aman. Kajian sejarah agama-agama di dunia, khususnya kajian sejarah islam, telah banyak mengungkapkan keberhasilan iman kepada Allah dalam menyembuhkan penyakit kejiwaan, memunculkan perasaan aman, dan menjaga diri dari segala bentuk depresi yang merupakan penyebab utama adanya penyakit kejiwaan. Dalam Al-Quran telah digambarkan secara gamblang bagaimana iman kepada Allah mampu mendatangkan rasa aman dan ketenangan dalam diri orang yang beriman, sebagaimana firman Allah SWT, yang artinya:

*“orang-orang yang beriman dan tidak mencampurkkan iman mereka dengan kedzaliman (syirik), mereka itulah yang mendapat keamanan dan mereka itu merupakan orang-orang yang mendapatkan petunjuk.” (Q.S. Al-An'am: 82).*

Yang dimaksud dengan keimanan disini merupakan keimanan murni tanpa adanya campuran dengan ibadah kepada Selain Allah SWT. Itulah keimanan yang mendatangkan ketenangan dan juga petunjuk ke jalan kebaikan dan kebenaran.

Model kedua, psikoterapi dengan ibadah. Sesungguhnya menunaikan ibadah yang diwajibkan Allah, seperti sholat, zakat, puasa haji ataupun ibadah-

---

<sup>42</sup> Abdul Mujib Dan Jusuf Mudzakir. *Nuansa-Nuansa Psikologi Islam*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.2001). Hal 209-215.

ibadah Sunnah seperti do'a, zikir dan tilawah Al-qur'an mampu membersihkan jiwa, sebagaimana Firman Allah SWT yang artinya:

*“Maka apakah orang-orang yang dibukakan Allah hatinya untuk (menerima) agama Islam lalu ia mendapat cahaya dari Tuhannya (sama dengan orang yang membantu hatinya)?Maka kecelakaan yang besarlah bagi mereka yang telah membantu hatinya untuk mengingat Allah. Mereka itu dalam kesesatan yang nyata”*(Q.S. Az-Zumar:22).

Menunaikan ibadah merupakan satu cara untuk menghapuskan dosa dan memperkuat ikatan seorang mukmin kepada Allah SWT yang ditampakkannya dengan selalu melaksanakan segala yang diperintahkan Allah SWT dan menjauhi segala perbuatan yang dilarang oleh Allah AWT. Dengan ini semua maka akan muncul rasa pengharapan kepada Allah agar Allah dapat mengampuni segala kesalahannya dan semakin mantap untuk menggapai syurga Allah SWT.

Modek ketiga, psikoterapi dengan kesabaran. Sabar merupakan suatu penyebab timbul atau datanngnya keberuntungan sebagaimana yang dijelaskan pada ayat yang artinya:

*“Hai orang-orang yang beriman, bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiap siaga (diperbatasan negerimu) dan bertakwalah kepada Allah, supaya kamu beruntung”* (Q.S.Ali Imran: 200).

Sabar dan sikap saling mengingatkan dalam kesabaran merupakan dua hal yang masuk dalam cakupan ibadah dan juga cakupan hubungan interaksi manusia dengan sesamanya. Sabar memiliki faedah yang besar dalam mendidik jiwa dan menguatkan kepribadian muslim sehingga menambah kekuatannya untuk memikul beban kehidupan.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> Evita Yuliati Wahidah, “Psikoterapi Islam Terhadap Psikopatologi”. *Jurnal Muaddib*. Vol. 6, No. 2 Desember 2026. Hal 224

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan ini merupakan jenis penelitian kualitatif, sebab penelitian bertujuan untuk menerjemahkan pandangan-pandangan dasar interpretif dan fenomenologis. Penelitian tidak menghasilkan data yang berupa angka-angka, tetapi merupakan wujud kata-kata yang biasanya yang digunakan dalam penelitian sosial.<sup>44</sup>

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Kasus memiliki batas, lingkup kajian dan pola pikir sendiri sehingga dapat mengungkap realitas sosial atau fisik yang unik, spesifik dan menantang.<sup>45</sup> Menurut Arief Furchan, dalam penelitian study kasus yang ditekankan adalah tentang pemahaman tentang mengapa subjek tersebut melakukan demikian dan bagaimana perilaku berubah ketika subjek tersebut memberikan tanggapan terhadap lingkungan dengan menemukan variable penting dalam sejarah perkembangan tersebut.<sup>46</sup>

Pendekatan kualitatif sangat berguna jika subyek penelitian dianggap sangat kompleks, sehingga dibutuhkan penjelasan dan eksplorasi mendalam. Pendekatan ini juga dapat digunakan ketika teori atau konsep yang dipakai untuk memahami sebuah fenomena penelitian belum terbentuk dengan baik, sehingga masih banyak ruang bagi teori tersebut untuk dikembangkan lagi. Kekurangan dari pendekatan ini adalah terbatasnya lingkup generalisasi terhadap hasil penelitian yang didapat. Hal ini dikarenakan adanya konteks yang spesifik dalam penelitian tersebut, sehingga belum tentu penelitian ini dapat direplikasikan dalam konteks yang berbeda<sup>47</sup>.

---

<sup>44</sup> Poerwandri, *Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosada Karya, 2005), hlm. 25

<sup>45</sup> Agus Salim, "Teori dan Paradigma Penelitian Sosial: (Pemikiran Norman K. Denzin dan Egon Guba, dan Penerapannya)", (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2001), hlm. 100.

<sup>46</sup> Arif Furchan, *Pengantar penelitian dalam Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1992), hlm 416

<sup>47</sup> Teknik riset CIPG hlm 13.

Studi kasus adalah salah satu metode penelitian dalam ilmu sosial. Penelitian yang menggunakan metode studi kasus melakukan pemeriksaan longitudinal; yaitu membandingkan perubahan subjek penelitian setelah periode waktu tertentu. Pemeriksaan longitudinal ini dilakukan secara mendalam terhadap suatu keadaan atau kejadian yang disebut sebagai kasus dengan menggunakan cara-cara yang sistematis dalam melakukan pengamatan, pengumpulan data, analisis informasi, maupun pelaporan hasilnya. Hasilnya, akan diperoleh pemahaman yang mendalam tentang mengapa sesuatu terjadi dan dapat menjadi dasar bagi riset selanjutnya<sup>48</sup>.

Adapun kelebihan dari teknik pendekatan studi kasus yaitu; pertama, studi kasus dapat memberikan informasi penting mengenai hubungan antar variabel serta proses yang memerlukan penjelasan dan pemahaman yang lebih luas; kedua, stdi kasus memberikan kesempatan untuk memperoleh wawasan mengenai konsep dasar perilaku manusia; ketiga, stdu kasus dapat menyajikan data dan temuan yang sangat berguna sebagai dasar membangun latar permasalahan perencanaan penelitian yang lebih besar dan mendalam dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam ilmu-ilmu pengetahuan<sup>49</sup>.

Jadi dalam penelitian ini adalah studi kasus dimana peneliti berusaha untuk mengetahui proses penyembuhan dengan Terapi Kecanduan *Game Online* Dengan Pendekatan Air, Rajah Dan Do'a Oleh Bapak Ahmad Suyuti Di Desa Linggasari, Kembaran, Banyumas.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Tempat penelitian merupakan sumber diperbolehkannya data yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian terapi kecanduan game online oleh Bapak Ahmad Suyuti dengan pendekatan air, rajah dan doa ini penulis memilih lokasi penelitian terletak di Wilayah GrumbulBakung Desa

<sup>48</sup> Teknik riset CIPG hlm 42.

<sup>49</sup> M. Djuanidi Ghony Dan Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2017), Hlm.64.

Lingasari, Kecamatan Kembaran, Kabupaten Banyumas. Dengan memilih peneliti tersebut diharapkan memperoleh data yang ingin dicapai.

## 2. Waktu penelitian

Setelah peneliti menentukan lokasi penelitian, langkah selanjutnya yaitu menentukan jadwal penelitian. Tanggal 27 Desember 2019 – 15 April 2020.

## C. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap objek yang diteliti dengan maksud diperoleh gambaran yang lebih jelas dengan fenomena yang terjadi.<sup>50</sup> Dalam pengertian lain Observasi merupakan proses pengamatan sistematis dari aktifitas manusia dan pengaturan fisik dimana kegiatan tersebut berlangsung secara terus menerus dari focus aktifitas bersifat alami untuk menghasilkan fakta observasi mempunyai tujuan bermacam-macam diantaranya berupa deskripsi, melahirkan teoridan hipotesis (pada penelitian kuantitatif).

Fungsi observasi secara lebih rinci terdiri dari deskripsi, mengisi dan memberikan data yang dapat digeneralisasikan. Deskripsi berarti observasi digunakan untuk menjelaskan, memberikan dan merinci gejala yang terjadi seperti seorang laboran menjelaskan prosedur kerja atom hydrogen. Mengisi data mempunyai maksud observasi yang dilakukan berfungsi melengkapi informasi ilmiah atas gejala sosial yang diteliti melalui teknik-teknik penelitian. Memberikan data yang dapat digeneralisasikan maksudnya adalah setiap kegiatan penelitian, sehingga menimbulkan respon atau reaksi dari subyek.<sup>51</sup>

Penggunaan teknik-teknik observasi tergantung sekali kepada situasi di mana observasi diadakan, berikut jenis-jenis observasi:

---

<sup>50</sup> Hadari Nawawi, “*Metodologi Penelitian Bidang Sosial*”, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1998), hlm. 7-8.

<sup>51</sup> Hasyim Hasanah. Teknik-teknik Observasi *Jurnal At-Taqqadam*. Vol 8, no 1. (Semarang Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Prof. Dr, Moestopo). Hal 178

- a) Observasi partisipan merupakan observasi yang pada umumnya digunakan untuk riset yang bersifat *exploratif*. Untuk meneliti satuan-satuan sosial yang besar seperti masyarakat suku bangsa kerap kali diperlukan observasi partisipan ini. Observasi ini juga dapat dilakukan untuk kelompok-kelompok kecil bila mana masih sedikit sekali pengetahuan tentang kelompok itu sehingga penggunaan prosedur-prosedur yang lebih sistematis kurang pada tempatnya.
- b) Observasi sistematis, biasa disebut sebagai observasi berkerangka atau *structured observation*. Ciri pokok dari observasi ini adalah adanya kerangka yang memuat faktor yang telah diatur kategorisnya terlebih dahuluan ciri-ciri khusus dan tiap faktor dalam kategori itu.
- c) Observasi *experimental*. Dalam observasi partisipan, peneliti tidak dapat bertindak untuk mengendalikan jalannya situasi. Baik sebagai partisipan maupun sebagai observer, dia adalah orang yang didikte oleh arus jalannya situasi. Tiap-tiap situasi berjalan diatas kondisinya sendiri dan berkembang sesuai dengan kondisi yang ada diluar kendali peneliti.<sup>52</sup>

Dalam observasi yang digunakan oleh adalah observasi partisipan. metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan mengamati dan memperhatikan dan memperhatikan serta bertatap muka langsung dan terlibat dalam proses terapi dengan pendekatan air, rajah dan do'a di, yang di lakukan oleh Bapak Ahmad Suyuti di Desa Linggasari, Kecamatan Kembaran, Kabupaten Banyumas.

## 2. Wawancara

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan jalan Tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis dan berlandaskan pada tujuan penyelidikan.<sup>53</sup> Tujuan dari wawancara itu sendiri yaitu untuk mendapatkan informasi yang akan dianggap sebagai data dan data-data ini diperlukan untuk membuat suatu rumusan sebaik mungkin unyuk mencapai tujuan penelitian. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan

---

<sup>52</sup>Sutrisno hadi, *metodologi research (jilid 2)*. (Yogyakarta: anidi offset, 2000) hal. 158-167.

<sup>53</sup>Sutrisni Hadi, *Metodologi Reserch*, (Yogyakarta:Andi offset, 1997), hlm. 92

fakta, kepercayaan, perasaan, keinginan, dan sebagainya yang diperlukan untuk memenuhi tujuan penelitian. Wawancara mengharuskan kedua belah pihak baik itu peneliti maupun subjek kajian bertemu dan berinteraksi langsung atau tatap muka dan aktif agar mampu mencapai tujuan dan data yang didapat baik, benar dan akurat.<sup>54</sup>

Wawancara dibagi menjadi tiga variasi diantaranya yaitu, 1) Wawancara tidak terstruktur, biasanya digunakan untuk pendekatan etnografai yang menurut keterlibatan peneliti di dalam kehidupan sehari-hari responden atau konteks yang ingin diteliti. 2) Wawancara semi struktur yang mempunyai panduan namun fleksibel dalam penerapannya selain apa yang telah ditulis dalam *guidlaine*.<sup>55</sup>

Menurut Soehartono, wawancara merupakan pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada responden oleh peneliti atau pewawancara dan jawaban-jawaban responden oleh peneliti atau pewawancara dan jawaban-jawaban responden dicatat atau direkam dengan alat perekam. Kelebihan wawancara: 1) wawancara dapat digunakan pada responden yang tidak mampu membaca dan menulis, 2) jika ada pertanyaan yang belum dipahami, pewawancara dapat segera menjelaskan. 3) wawancara dapat mengecek kebenaran jawaban responden dengan mengajukan pertanyaan pembandingan atau dengan melihat wajah atau gerak-gerik responden. Kekurangan wawancara: 1) wawancara memerlukan biaya yang sangat besar untuk perjalanan dan uang harian pengumpul data. 2) wawancara hanya mampu menjangkau jumlah responden yang lebih kecil. 3) kehadiran pewawancara mungkin dapat mengganggu responden.<sup>56</sup>

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi secara mendalam dan akurat dengan cara bertanya langsung dan bertatap muka langsung dengan

---

<sup>54</sup> Mita Rosaliza. 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, 2015) hal 71

<sup>55</sup> David Hizkia Tobing, dkk. Bahan ajar metode penelitian kualitatif. (Denpasar-program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Udayana, 2016) hal 18

<sup>56</sup> Mahi M Hikmat. *Metode penelitian dalam perspektif ilmu komunikasi dan sastra*. (Yogyakarta: graha ilmu, 2014). Hal. 79-81.

responden atau informasi secara mendalam tentang terapi penyembuhan dengan metode air rajah dan do'a oleh Bapak Ahmad Suyuti di Desa Lingasari, Kecamatan Kembaran, Kabupaten Banyumas.

### 3. Dokumentasi

Kata dokumentasi berasal dari bahasa latin yaitu *docere*, berarti mengajar. Menurut Gottschalk menyatakan bahwa dokumentasi dalam pengetianya yang lebih luas berupa setiap proses pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun, baik itu yang bersifat tulisan, lisan, gambar, atau arkeologis<sup>57</sup>.

Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat. Metode ini dilakukan untuk melengkapi data yang belum tercantum dari hasil observasi dan wawancara.<sup>58</sup> Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa dokumen merupakan sumber data yang dapat digunakan untuk melengkapi penelitian baik secara tertulis, film, gambar dan an karya monumental yang dapat memberikan informasi bagi proses penelitian. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data tentang proses terapi penyembuhan pecandu *game online* dengan media air, rajah dan do'a.

### D. Teknik Analisis Data

Analisis dalam penelitian ini bersifat kualitatif. Proses pengumpulan data dan analisis datanya terjalin sirkulasi. Miles dan Huberman menggambarkan sirkulasi terjadi antara pengumpulan data, penyajian data, reduksi dan kesimpulan-kesimpulan semuanya dilakukan dalam proses yang terpisah.<sup>59</sup> Analisis data adalah proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain secara sistematis sehingga sehingga mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data model Miles dan Huberman. Aktivitas dalam analisis data ini

---

<sup>57</sup>Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), Hlm. 175.

<sup>58</sup>Anas Sudjiono, *Manajmen Penelitian* (Jakarta: Golden Tiye Pess, 1987) hlm.41

<sup>59</sup>Miles dan Huberman, *Analisis data kualitatif*, (Yogyakarta: UII, 1992), hlm.20.

yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau konklusi. Model interaktif dalam analisis data meliputi:

a. Pengumpulan Data

Miles dan Huberman membatasi suatu “pengumpulan” sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan dan dari hasil wawancara, observasi pencatatan dokumen, dibuat catatan lapangan secara lengkap. Catatan lapangan ini terdiri atas deskripsi dan refleksi.

b. Reduksi Data

Reduksi data adalah sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Sebagaimana kita ketahui, reduksi data berlangsung terus-menerus selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung. Sebenarnya bahkan sebelum data benar-benar terkumpul, antisipasi akan adanya reduksi data sudah tampak waktu penelitiannya memutuskan (acapkali tanpa disadari sepenuhnya) kerangka konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian, dan pendekatan pengumpulan data yang mana yang dipilihnya. Selama pengumpulan data berlangsung, terjadilah tahapan reduksi selanjutnya (membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi, menulis memo). Berdasarkan catatan lapangan selanjutnya dibuat reduksi data. Reduksi data ini berupa pokok-pokok temuan yang penting.

c. Penyajian data

Penyajian data adalah sebuah pengorganisasian, penyatuan dari informasi yang memungkinkan penyimpulan. penyajian data dilakukan untuk membantu dalam memahami apa yang terjadi dan untuk melakukan sesuatu termasuk analisis yang lebih mendalam atau mengambil aksi berdasarkan pemahaman.

d. Penarikan kesimpulan

kesimpulan awal yang dikumpulkan masih bersifat sementara dan dapat berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.<sup>60</sup>

## E. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini didasarkan pada dua sumber, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder:

- a. Sumber data primer yaitu, data yang diperoleh secara langsung kepada pengumpul data. Sumber data primer penelitian ini adalah Bapak Ahmad Suyuti.
- b. Sumber data sekunder yaitu, sumber data yang diperoleh dari tangan kedua atau sumber-sumber yang lain yang telah tersedia sebelum melakukan penelitian.<sup>61</sup> Sumber sekunder pada penelitian ini adalah pasien yang pernah berterapi dan lingkungan rumah Bapak Ahmad Suyuti.

## F. Objek dan Subyek

### 1. Subjek penelitian

Subjek Penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti yakni orang yang merespon atau menjawab pertanyaan peneliti baik pertanyaan tertulis maupun lisan dengan kata lain disebut dengan kata responden.<sup>62</sup> Subjek penelitian ini adalah Bapak K.H. Ahmad Suyuti Seorang Guru Mursyid Thoriqoh Na'sabandiyah sejak tahun 1963. Subjek menerapi seorang yang tidak dapat mengendalikan keinginannya bermain *game online* dibandingkan

---

<sup>60</sup>Andi Misna, "Foemulasi Kebijakan Alokasi Dana Desa di Desa Kandolo Kecamatan Teluk Pandan Kabupaten Kutai Timur", *ejurnal administrasi Negara*", Vol. 3, N0.2, 2015.hlm, 527-528.

<sup>61</sup>Doni Waluya dan Dimas Widyasatra, Kajian Pertumbuhan Minat Dan Realisasi Investasi Penanaman Modal Asiing 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,2016). Hal. 23.

<sup>62</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Peneliti Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Bina Aksara,1966), hal 232

minat terhadap kegiatan lainnya. Seseorang tersebut terus bermain *game* meski ada konsekuensi negative yang jelas terlihat.

## 2. Obyek penelitian

Menurut Sugiyono menyebutkan bahwa pengertian obyek penelitian adalah sasaran ilmiah guna memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang suatu hal obyektif, valid dan reliabel tentang suatu hal.<sup>63</sup> Obyek penelitian ini adalah terapi penyembuhan game *online* dengan media air, rajah dan do'a.



---

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan kualitatif R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014)  
hal 13

## **BAB IV**

### **DEFINISI DATA DAN ANALISIS DATA**

#### **A. Definisi Data**

##### **1. Profil pak ahmad suyuti**

Terapi Air rajah dan doa merupakan terapi alternatif dalam hal penyembuhan kecanduan *game online*. Terapi ini dilakukan oleh Bapak K.H. Ahmad Suyuti (nama panggilan). Nama lengkapnya yaitu K.H. Abdul Karim Suyuti Usman yang beralamatkan grumbul Bakung, Rukun Tangga (07) Rukun Warga (01) Desa Linggasari, Kecamatan Kembaran, Kabupaten Banyumas. Bapak Ahmad Suyuti lahir merupakan laki-laki yang berumur 84 tahun beliau lahir di Banyumas 23 Mei 1936, beliau anak dari pasangan Bapak H. Usman (alm) yang bekerja sebagai pedagang dan Ibu Karisem yang bekerja sebagai petani.

Dalam kesehariannya Bapak Ahmad Suyuti selain menerapi juga sebagai petani, selain itu keseharian beliau yaitu membina Mursyid Thoriqoh pada malam selasa dan pada malam jumat Tawajuhan. Istrinya hanya sebagai Ibu rumah tangga. Riwayat pendidikan beliau hanya sampai SMA dalam bidang Biologi itupun tidak sampai lulus. Beliau juga pernah menjadi santri di Karangasari, Kembaran, Banyumas kurang lebih selama dua setengah tahun pada tahun 1950. Dan pernah menjadi santri juga di Purwanegara Banjar Negara pada tahun 1958 sampai tahun 1961.

Beliau memiliki 11 anak dan yang hidup Sembilan (putra 6 dan 3 putri). Anak pertama laki-laki yang sekarang menjadi Pengasuh Pondok Pesantren di Bakung Linggasari, Kembaran, Banyumas. Dan anak yang ke dua juga sebagai Pengasuh Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al-Hikmah bakung Linggasari, Kembaran, Banyumas. Anak yang ketiga perempuan yang berprovesi sebagai guru di TK (taman kanak-kanak). Anak ke empat laki-laki yang juga sebagai Pengasuh Pondok Pesantren Al-Azizi Bakung Linggasari, Kembaran Banyumas dan anak yang lainnya berprovesi sebagai guru di sekolah yayasan milik orangtuanya. Bapak Ahmad Suyuti juga mempunyai yayasan pendidikan

mulai dari TK Roudhatul Atfal Linggasari, MI Miftahul Huda Linggasari, dan juga SMP Islam Wali Songo. Sedangkan Anak Pertaamanya memiliki yayasan SMK Ma'arif NU 01 Kembaran, SMK juga masih di lingkup Bakung Linggasari, Kembaran, Banyumas. Dalam kesehariannya Bapak Ahmad Suyuti merupakan sosok yang religious, beliau juga seorang imam Masjid Al-Mujahidin di grumbul Bakung Linggasari.

Beliau sebagai terapis sudah melakukan praktek terapis sejak tahun 1964. Pasien yang datang ke Bapak Ahmad Suyuti tidak hanya dari masyarakat Kabupaten Banyumas saja akan tetapi jugasudah sampai luar kota dan luar jawa, mereka datang dari berbagai profesi. Terapi ini disebar luaskan dengan menggunakan media perorangan, maksudnya yaitu dengan promosi dari mulut ke mulut tetangga dan dari mantan klien. Beliau tidak hanya melakukan terapi *game online* saja, namun beliau juga membantu orang-orang yang membutuhkan bantuannya, seperti orang yang membutuhkan bantuan untuk mengobati penyakit dalam maupun penyakit luar dan untuk mengobati penyakit yang kronis dan penyakit biasa dan juga membantu orang yang meminta di do'akan supaya dagangan atau pekerjaannya lancar menggunakan media Air (yang sudah asma atau di doakan).

Bapak Ahmad Suyuti awal mula belajar membantu atau mengobati seseorang menggunakan metode air, do'a dan rajah dengan Mbah K. Khasan Mukri (belajar cara membuat Rajah) Parakan Onje Karang Salam Kidul, Kecamatan Kedung Banteng pada tahun 1961 sampai tahun 1964 M. sedangkan kepada Kyai Mashudi belajar cara mengasma air dengan bacaan Manaqib Syech Ngabdul Qodir Jaelani R.a.<sup>64</sup>

## 2. Proses Terapi

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.

---

<sup>64</sup>Ahmad Suyuti , Wawancara dengan Penerapi pada tanggal 19 Januari 2020 Kembaran

*”Saya tidak hanya membantu orang yang mengalami kecanduan game online saja, terkadang juga membantu orang yang mengalami gangguan kejiwaan, membantu penyakit kronis maupun penyakit biasa dan membantu seseorang supaya dagangan atau pekerjaannya lancar”*<sup>65</sup>

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 10 Januari 2020 di ketahui bahwa orang yang melakukan terapi kecanduan *game online* tidak hanya dari kalangan anak-anak saja melainkan dari kalangan remaja hingga dewasa.<sup>66</sup>

*“Sebelum melaksanakan terapi saya membuat Rajah Ismul ‘Adom yang bersumber dari buku fadilah manaqib.”*<sup>67</sup>

Rajah sendiri merupakan benda mati yang dibuat seseorang yang mempunyai ilmu hikmah tingkat tinggi, agar dalam rajah mempunyai kekuatan ghaib. Rajah yang ditulis oleh ahli ilmu hikmah biasanya berupa tulisan arab, gambar, angka-angka, huruf- huruf atau symbol-simbul yang dapat diketahui oleh yang membuatnya. Di dalam rajah yang dibuat biasanya sudah mengandung kekuatan ghaib dan sudah *berkhodam*.<sup>68</sup>

*“Setelah Rajah dibuat 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.”*<sup>69</sup>

Manaqib itu sendiri berasal dari kata “manaqib” (dalam bahasa Arab) yang artinya biografi, kemudian ditambah akhiran-an (dalam bahasa Indonesia) sehingga menjadi manaqiban yang mempunyai arti tersendiri yaitu sebagai kegiatan pembacaan manaqib, mengenai dengan Syech Abdul Qodir Jaelani

<sup>65</sup> Ahmad Suyuti, Wawancara dengan penerapi pada tanggal 19 Januari 2010 Kembaran

<sup>66</sup> Observasi di Rumah Bapak Ahmad Suyuti pada tanggal 10 Januari 2020 Kembaran

<sup>67</sup> Ahmad Suyuti, Wawancara dengan penerapi pada tanggal 19 Januari 2020 Kembaran

<sup>68</sup> Ahmad Solahuddin, *Praktek Pengobatan Metode Rajah (Studi tentang motif pilihan orientasi Kesehatan Tradisional Pada Masyarakat di Kecamatan Rengel Tuban), Skripsi*(Surabaya: Universitas Airlangga 2017), hlm 08.

<sup>69</sup> Ahmad Suyuti, Wawancara dengan penerapi pada tanggal 19 Januari 2020 Kembaran

yang merupakan seorang wali legendaris di Indonesia, khususnya di Jawa dan Madura. Manaqib merupakan bentuk jamak dari mufrod manaqobah yang artinya yaitu cerita riwayat hidup meliputi kebaikan-kebaikannya.

Poerdaminto Manaqib menurut bahasa yaitu kisah kekeramatan parawali. Adapun menurut istilah manaqib yaitu cerita-cerita mengenai kekeramatan para wali yang biasanya dapat didengar pada juru kunci makam, pada keluarga dan muridnya atau di baca dalam sejarah hidupnya. Sedangkan menurut Al-Ishaqi Manaqib merupakan sesuatu yang dapat diketahui dan dikenal pada diri seseorang berupa perilaku dan perbuatan yang terpuji disisi Allah SWT, pembawaan dan etika yang baik lagi indah, sifat-sifat yang manis lagi menarik, kesempurnaan-kesempurnaa yang tinggi lagi agung, suci lagi luhur, serta karomah-karomah yang agung di sisi Allah SWT.<sup>70</sup>

Setelah selesai membacakan manaqib saya berdoa kepada Allah SWT dengan menyebut Asma dari Syech Abdul Qodir Jaelani dan di iringi dengan membaca:

1. Surat Al-Fatihah Sebanyak 7x
2. Surat Al-Ikhlash 7x
3. surat Al- Falaq 7x
4. Surat Annas 7x

Saat membacaan Manaqib Syech Abdul Qodir Jaelani, berdo'a kepada Allah SWT dan membaca surat-surat tersebut dilakukan de depan air yang akan di berikan kepada pecandu *game online*.<sup>71</sup>

Berdoa mempunyai syarat agar dapat dikabulkan oleh Allah SWT diantaranya: merespon seruan Allah dan berkeyakinan, meyakini akan diterimanya doa oleh Allah, bukan saja dalam mengakui keesaan-Nya, Berdoa hanya kepada Allah SWT, penyebab tidak dikabulkannya do'a yaitu dikarenakan masih adanya kepercayaan lain yang dapat memberikan pertolongan selain Allah, merendahkan diri di hadapan Allah SWT dan berdoa dengan kerendahan hati bahwasannya kita benar-benar hina di hadapan Allah,

---

<sup>70</sup> Bani Sudardi, "Hegemoni Budaya Dalam Tradisi Manaqib". Jurnal Madaniyah. Vol. 1, Edisi XII Januari 2017. ISSN 2086-3462

<sup>71</sup> Ahmad Suyuti, Wawancara dengan penerapi pada tangga 19 Jnuari 2020 Kembaran

dilakukan dengan rasa takut dan penuh harapan ketika bermunajat kepada Allah disertai dengan rasa takut kepada Allah dan penuh harap bahwa doa yang dipanjatkan akan di kabulkan.

Dengan pertolongan Allah SWT dan Rasulnya dan para wali khususnya pertolongan dari Sayid syekh Abdul Qodir Jaelani dengan sabda Allah SWT:

فَإِذَا نَزَلَ مَجْلٌ

Yang artinya: *Apabila Allah SWT menurunkan penyakit, maka Allah bisa menghilangkan atau menjadikan sembuh.*

Dan seperti sabda dari Syech Abdul Qodir Jaelani

وَأَمَّنْ تَوَسَّلَ إِلَى اللَّهِ بِقَدِيمِ حَاجَتِهِ

Maksud sabda ini yaitu “ *Dari Syech Abdul Qodir Jaelani R.a. siapa saja meminta apa saja kepada Allah S.W.T lewat memanggil nama saya maka Allah SWT mengabulkan.*<sup>72</sup>

Doa ialah sebagai media antara hamba dengan Allah SWT berkomunikasi. Seperti yang Rosulullah SAW sabdakan, doa merupakan intisari ibadah oleh sebab itu ibadah tidak hanya sebatas memohon pertolongan kepada Allah SWT. Untuk memecahkan suatu masalah kehidupan akan tetapi sebagai suatu kebutuhan di rangkaian ibadah. Secara istilah doa sebagai permohonan kepada Allah SWT.<sup>73</sup>

*“Dengan cara membuat Rajah Ismul ‘Adom dan di bacakan manaqib sampai khatam, ini Rajah Ismul ‘Adom yang ditulis setelah diasma supaya dikum air manaqib, setelah rajah dikum dengan air manaqib satu gelas supaya ditelan dan minum air sampai habis. Sebelum minum harus berdoa baca Bismillah insya Allah perbuatan-perbuatan yang dilarang oleh Allah SWT akan hilang. Selain rajah tersebut diminumkan, tapi juga diletakan dalam salah satu sisi kamarnya dan bisa juga diletakan di bawah tempat tidur pecandu game online (melakukan peletakan rajah dilakukan oleh orangtua atau saudara*

<sup>72</sup> Ahmad Suyuti, Wawancara dengan penerapi pada tanggal 19 Januari 2020 Kembaran

<sup>73</sup> Mursalin, doa dalam persepektif Al-Qur’an, *jurnal al ulum*. Volume 11 nomor 1 Juni 2011. (Samarinda: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Samarinda). Hal 64.

*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-Ikhlas 7x, surat Al- Falaq 7x, Surat Annas 7x. saat air yang di bawa pulang habis sebelum 40 habis boleh ambil lagi”<sup>74</sup>*

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, memotivasidan memberikan arahan sedikit demi sedikit untuk tidak bermain game online.

## **B. Testimoni Pasien**

Setiap pengobatan Alternatif atau pengobatan konvensional pasti memiliki keefektifan kesembuhan. Begitu pula dengan terapi kecanduan game online dengan pendekatan air, rajah, dan doa yang dilakukan oleh Bapak Ahmad Suyuti diberikan kesembuhan. Kesembuhan tidak akan terjadi begitu saja secara instan, namun tetap ada proses untuk menuju kesembuhan. Datangnya kesembuhan pada pasien bukanlah dari Bapak Ahmad Sayuti, melainkan dari Allha SWT dan tentunya juga diiringi dengan keluarga yang selalu membantu untuk mencapai kesembuhan. Beliau juga menuturkan “Allhamdulillah orang yang datang untuk melakukan terapi berhasil sembuh. Rata-rata orang atau keluarga yang sudah melakukan terapi akan datang kembali untuk bersilaturahmi”.

Biodata klien yang melakukan terapi

### **a. Biodata Klien Pertama**

- 1.) Nama : SA
- 2.) Tempat Tanggal Lahir: Brebes, 1 Mei 2005
- 3.) Alamat : Dukuh Pojok Rt 4/1, paguyuba, Brebes

---

<sup>74</sup> Ahmad Suyuti, Wawancara dengan penerapi pada tanggal 19 Januari 2020 Kembaran

- 4.)Usia : 15 tahun  
 5.)Jenis Kelamin : Laki-laki  
 6.)Pendidikan : SMP

Sebagai orangtua Klien, Ibu Nur Khasanah (nama samara) juga ikut serta memberikaan keterangan terhadap perilaku anaknya sebelum dan sesudah melakukan terapi kepada Bapak Ahmad Sayuti.

*“Alhamdulillah mba, saya merasakan adanya perubahan setelah minta bantuan ke Pak Yai. Sebelumnya anak saya bandel selalu membantah, selalu membolos sekolah dan pergi ke warung internet untuk bermain game, berbohong juga minta uang katanya untuk keperluan sekolah padahal untuk ke warung internet. Dengan seizin Allah dengan terapi bantuan Pak Yai menghasilkan perubahan tingkah lakunya berubah jadi baik, tidak membolos sekolah dan tidak ke warung internet lagi”.*<sup>75</sup>

b. Biodata Klien Ke Dua

- 1.)Nama : E.N.C  
 2.)Tempat Tanggal Lahir : Purbalingga, 7 Januari 2006  
 3.)Alamat : Grumbul Tanggeng, Padamara,  
 Purbalingga  
 4.)Usia : 14 Tahun  
 5.)Jenis Kelamin : Laki-laki  
 6.)Pendidikan : MTS

Sebagai mantan pasien, E.N.C juga memberikan keterangan:

*“kulo bersyukur, tiang sepuh kulo nyaranaken kulo teng Abah Sepuh, rihin klulo nolak, tapi tiang sepuh tetep berusaha supados kulo dados lare ingkang leres purun sekolah malih”.*<sup>76</sup>

---

<sup>75</sup> Nur Khasanah, wawancara dengan orangtua pecandu game online pada tanggal 15 Maret 2020 melalui pesan singkat

<sup>76</sup> E.N.C, wawancara dengan mantan pecandu game onli pada tanggal 13 Maret 2020 Kembaran

Sebagai orangtua E.N.C, Ibu Uswatun Khasanah (nama samara) juga memberikan keterangan setelah dan sesudah E.N.C melakukan terapi kepada Bapak Ahmad Suyuti selama:

*“Alhamdulillah mba, sampune nyuwun bantuan Pak Yai, lare kulo mpun purun sekolah malih, di sanjangi nggih manut, sederenge 40 dinten lare kulo dilirih ken mondok Alhamdulillah purun. Seniki mpun mondok kalih sekolah. Sederenge nyuwun bantuan Pak Yai lare kulo bandel senenge mbolos sekolah malah teng warnet terus-terusan kados niku ngantos mpun mboten purun sekolah malih. Alhamdulillah seniki mpun mantun.”<sup>77</sup>*

Nur Maulida (nama samara) kakak E.N.C juga memberikan keterangan tentang Adiknya:

*“setelah minta bantuan teng Bapak Yai adik saya sudah mau lagi sekolah dan Allhamdulillah mau masuk ke Pondok Pesantren di sini, masuk baru sekitar tiga minggu. Semoga kecanduan yang adik saya alami tidak lagi terjadi sampai putus sekolah.”<sup>78</sup>*

## C. Analisis Data

### 1. Analisis terhadap pendekatan terapi air, rajah dan doa

#### a. Analisis Terapi

Data yang didapatkan dari wawancara dengan Bapak Ahmad Suyuti, selaku subjek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

*“Terapi yang saya lakukan itu membantu menyembuhkan orang lain, dengan menggunakan media air, rajah dan doa sebagai perantara”.<sup>79</sup>*

Sedangkan Terapi dalam kamus lengkap Bahasa Indonesia kata terapi adalah usaha memulihkan kesehatan orang yang sedang mengalami

---

<sup>77</sup> Uswatun Khasanah, wawancara dengan orangtua E.N.C pada tanggal 21 Maret 2020 Kembaran

<sup>78</sup> Nur Maulida, wawancara dengan keluarga (kakak) dari E.N.C pada tanggal 21 Maret 2020 kembaran

<sup>79</sup> Ahmad Suyuti, Wawancara dengan penerapi pada tanggal 19 Januari 2020 Kembaran

sakit, perawatan penyakit, dan pengobatan penyakit dengan media tertentu.<sup>80</sup>

Definisi antara peneliti dengan responden ini berarti sinkron karena dalam sama-sama untuk menyembuhkan orang lain dengan media tertentu dan disini menggunakan media air, rajah dan doa sebagai perantara penyembuhan.

#### **b. Analisis Bentuk-Bentuk Terapi**

Berdasarkan data yang didapatkan melalui wawancara dengan subjek mengenai bentuk-bentuk terapi dalam penyembuhan terapi kecanduan *game online* menggunakan air, rajah dan doa. Doa yang dimaksud adalah doa yang bersumber dari Al-Quran dan Hadits.

Sedangkan menurut teori oleh Muhammad Abd al-Aziz al-Khaladi memabagi obat (*Syifa'*) dengan dua bagian: *pertama*, yaitu obat *bissi* merupakan obat yang dapat menyembuhkan penyakit fisik, seperti berobat dengan air, madu, buah-buahan yang disebutkan dalam al-Qur'an. *Kedua*, obat *ma'nawi* yaitu obat yang dapat menyembuhkan penyakit ruh dan kalbu manusia, seperti doa-doadan isi kandungan dalam al-Quran.<sup>81</sup>

Jadi antara dengan teori memiliki memiliki pembahasan yang sama mengenai bentuk yang digunakan itu menggunakan air dan doa-doa yang sudah di sebutkan dalam Al-Quran dan Hadits.

#### **c. Analisis Metode dan teknik terapi**

Wawancara yang peneliti lakukan kepada Bapak Ahmad Suyuti selaku sabjek mengenai metode dan teknik perilakuyaitu sebagai berikut:

“Dengan cara membuat Rajah Ismul ‘Adom dan di bacakan manaqib sampai khatam, ini Rajah Ismul ‘Adom yang ditulis setelah diasma supaya dikum 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 diminumkan, tapi juga diletakan dalam salah satu sisi kamarnyay dan

<sup>80</sup> M.A. “Subandi, Psikoterapi”, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002), hlm1-2.

<sup>81</sup> Juzuf Muddzakir dan Abdul Mujib. *Nuansa-Nuasnsa Psikologi Islam*. (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada. 2001). Hal. 287.

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-Ikhlâs 7x, surat Al- Falaq 7x, Surat Annas 7x. saat air yang di bawa pulang habis sebelum 40 habis boleh ambil lagi”<sup>82</sup>

Sedangkan menurut teori, Subandi mengajukan beberapa metode dan teknik terapi yang ia bagi dalam beberapa fase, yaitu: *Pertama*, tahap takhali, yakni bertujuan mengobati dan membersihkan diri dari segala kotoran, penyakit dan dosa yang menyebabkan berbagai kegelisahan. *Kedua*, tahap *Tahali*, yaitu tahap pengembangan untuk menumbuhkan sifat-sifat yang baik, terpuji dan berbagai sifat yang harus diisikan pada klien yang telah dibersihkan pada tahap *Takhali*. Teknik yang dapat diterapkan pada tahap ini adalah; 1) teknik internalisasi *Asmaul Husna*, 2) teknik teladan rasul, 3) teknik pengembangan *hablum minannas* (hubungan sesama manusia). *Ketiga*, tahap *Tajali*, yaitu tahap peningkatkan hubungan dengan Allah SWT sehingga ibadah bukan hanya bersifat ritual, tetapi dalam tahap ini harus berbobot sepiritual.<sup>83</sup>

Dari hasil penelitian dengan teori tidak sinkron karena dalam penelitian metodenya menggunakan air, rajah dan doa, sedangkan dalam terapi menggunakan metode takhali, tahali dan tajali.

#### d. Analisis Model Terapi

Dari hasil wawancara dengan subjek mengenai model yaitu;

“model yang dimaksud untuk penyembuhan game online itu murni meminta, berdoa,beribadah hanya kepada Allah , Insya Allah jika terus berdoa kepada-Nya dengan penuh kesabaran hasilnya juga akan maksimal”<sup>84</sup>

Sedangkan Menurut al- Zahrani terdapat delapan model terapi dalam al-Quran dan Sunnah Rasul. Pertama psikoterapi dengan keimanan. Terapi

---

<sup>82</sup> Ahmad Suyuti, Wawancara dengan penerapi pada tangga 19 Jnuari 2020 Kembaran

<sup>8484</sup> Ahmad Suyuti, Wawancara dengan penerapi pada tangga 14 Mei 2020 Kembaran

keimanan yaitu keimanan murni melalui ibadah kepada Allah SWT, keimanan seperti inilah yang dapat mendatangkan kebaikan, ketenangan, dan juga petunjuk ke jalan yang benar atau yang di ridhoi Allah SWT. Kedua, psikoterapi melalui ibadah. Ketiga, psikoterapi dengan puasa. Keempat, psikoterapi melalui ibadah haji, Kelima, psikoterapi melalui sabar, Keenam, psikoterapi melalui istighfar dan taubat, terapi dengan doa, doa merupakan salah satu senjata yang sangat ampuh untuk umat Islam dan merupakan salah satu sarana ibadah untuk mengingat kepada Allah SWT. dan psikoterapi melalui zikir. Semua ibadah termasuk zikir pada hakikatnya merupakan usaha untuk mengingat Allah. <sup>85</sup>

Sehingga antara data dan teori memiliki pembahasan yang sama mengenai model terapi yang sama-sama melalui beribadah kepada Allah SWT, dan selalu berdoa, karena doa merupakan salah satu senjata yang sangat ampuh untuk umat Islam dan merupakan salah satu sarana ibadah untuk mengingat kepada Allah SWT.

#### e. Analisis Fungsi Terapi

Bapak Ahmad Suyuti juga menuturkan Fungsi terapi sebagai berikut:

“Terapi yang saya lakukan untuk menyembuhkan berbagai hal, salah satunya juga untuk menyembuhkan remaja yang kecanduan *game online*,” supaya remaja tersebut sadar dengan perbuatannya yang berlebihan.

Menurut Hamdani Bahran Adz-Dzaki ada beberapa fungsi diantaranya, fungsi pemahaman (*understanding*) yang dimaksudkan ialah manusia diciptakan mempunyai masalah dalam kehidupannya dan memiliki solusi, kemudian mempunyai fungsi pendidikan (*education*), maksudnya ialah kualitas yang dimiliki sumber daya manusia, dimana sesuatu yang tidak tahu menjadi tahu dan kondisi buruk menjadi baik. Selanjutnya ada fungsi pencegahan (*prevention*), dimana fungsi ini memberikan pemahaman terhadap manusia untuk pengaplikasian ilmu untuk terhindar dari

---

<sup>85</sup> Abdul Mujib Dan Jusuf Mudzakir. *Nuansa-Nuansa Psikologi Islam*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.2001). Hal 209-215.

marabahaya baik diri sendiri maupun orang lain. Ada juga fungsi penyembuhan yaitu membantu seseorang melakukan pengobatan penyembuhan dan perawatan terhadap penyakit. Fungsi penyucian dan pembersihan (*sterilisasasi* atau *prefication* ) yaitu pembersihan diri dari dosa yang manusia lakukan.<sup>86</sup>

Dari data yang didapatkan di lapangan dan dari teori yang digunakan itu ada kesamaan karena sama-sama membahas tentang fungsi dari terapi untuk menyembuhkan seseorang yang kecanduan game online.

#### **f. Analisi Tujuan Terapi**

Berdasarkan data yang didapatkan dari wawancara dengan Bapak Ahmad Suyuti mengenai tujuan terapi yaitu:

“tujuan terapi air ini digunakan untuk menyembuhkan orang yang kecanduan game online dan di harapkan mampu membuat remaja bisa berubah dan menyesali perbuatannya sehingga remaja tersebut mampu mengenali diri dan potensi yang dimilikinya”.

Sedangkan Menurut Corey pada tahun 1997 merumuskan tujuan proses psikoterapi pada usaha memberikan rasa aman, bebas, agar klien mengeksplorasi diri dengan nyaman, sehingga dapat mengenali hal-hal yang mencegah pertumbuhannya dan dapat mengambil aspek-aspek pada dirinya yang sebelumnya terhambat. Sehingga ia mampu berkembang dengan memperkuat rasa percaya diri, menanamkan kesadaran agar tumbuh kemandirian untuk melakukan sesuatu dan meningkatkan spontanitas dan kesegaran dalam hidupnya.

Sehingga antara data dan teori memiliki pembahasan yang sama mengenai tujuan terapi yang sama-sama mampu membuat klien mampu mengenali diri dengan nyaman sehingga tumbuh kemandirian untuk meningkatkan spontanitas dan kesegaran dalam hidupnya.

---

<sup>86</sup> Gusti, Abd Rhman. *Terapi sufistik untuk penyembuhan gangguan kejiwaan*, (sleman: aswaja presindo). Hal. 51-54.

## 2. Analisis terhadap testimoni pasien

Doa merupakan bentuk penghargaan (*isti'ana*) manusia kepada realitas di luar dirinya (Allah) sebagai ungkapan ketidak berdayaan dalam menghadapi sesuatu. Doa dapat diungkapkan di mana pun dan kapan pun, baik terucap dengan lisan maupun di batin saja. Hal terpenting dari doa adalah adanya keyakinan dan pengharapan terhadap zat yang maha pemberi atas segala sesuatu, yakni Allah SWT.

Sebagai mantan pasien, E.N.C juga memberikan keterangan:

“kulo bersyukur, tiang sepuh kulo nyaranaken kulo teng Abah Sepuh, rihin klulo nolak, tapi tiang sepuh tetep berusaha kalih berdoa terus ndongakake kulo supados kulo dados lare ingkang leres purun sekolah malih”.<sup>87</sup>

Sedangkan secara psikologis, kekuataun doa yang dipanjatkan secara sungguh-sungguh akan menguatkan jiwa, sebab disaat yang berdoa seseorang secara sadar memposisikan dirinya berada dalam posisi dibawah, meminta, memasrahkan diri pada pihak yang lebih tinggi sebagai pemegang otoritas tertinggi, yaitu Allah SWT. Jika seseorang yakin atas proiritas Allah SWT, lantas menambahkan prasangka baik pada-Nya, maka akan mendapatkan ketenangan bahwa dapat menyembuhkan stress, trauma, dan penyakit jiwa lainnya.<sup>88</sup>

“Semenjak klo sadar terus mlebet pesantren, walau mpun mboten ngombeni toya sakih pak yai, klo tetep ngamalaken Surat Al-Fatihah Sebanyak 7x, Surat Al-Ikhlash 7x, surat Al- Falaq 7x, Surat Annas 7x di setiap harinya minimal 1x, di waos sampune solat npo pas enten waktu senggang”.<sup>89</sup>

---

<sup>87</sup> E.N.C, wawancara dengan mantan pecandu game onli pada tanggal 13 Maret 2020 Kembaran

<sup>88</sup> Abdul Basit. *Konseling Islam*. (Depok: Kencana.2019). Hal. 189-190

<sup>89</sup> E.N.C, wawancara dengan mantan pecandu game onli pada tanggal 13 Maret 2020 Kembaran

Doa banyak didapat dalam setiap ibadah, baik dalam shalat, puasa, haji, maupun dalam aktivitas sehari-hari. Agar doa dapat diterima maka diperlukan syarat-syarat khusus, di antaranya dengan membaca istigfar terlebih dahulu. Istigfar tidak hanya berarti memohon ampunan kepada Allah, tetapi lebih esensial lagi yaitu memiliki makna taubat. Do'a tidak terikat oleh dimensi ruang, dari berbagai penelitian yang dikumpulkannya disimpulkan bahwa do'a secara positif berpengaruh terhadap berbagai macam penyakit. Misalnya tekanan darah tinggi, luka, serangan jantung, sakit kepala dan kecemasan.<sup>90</sup>

Hasil kesembuhan yang dialami setiap manusia dalam upaya penyembuhan atas penyakit datangnya dari Allah SWT. Bukan dari orang yang mengobati. karean obat atau pelantara akan manjur dan mengantarkan kepada Kesembuhan bila Allah SWT telah mengkehendaki. Bapak Ahmad Suyuti sebagai perantara hanya mempercayakan kesembuhan semuanay kepada Allah SWT. Selain itu juga kesembuhan atau keefektifan tidak lah lepas dukungan dari orang-orang yang berada di sekitan pecandu *game oline*, entah itu orangtua, kakak, adik dan keluarganya yang selalu mendukung, memberi motivasi dan mensupport untu kesembuhan pecandu *game online*.

IAIN PURWOKERTO

---

<sup>90</sup>Ros Mayasari. Islam dan Psikoterapi. *Jurnal*. Vol. 6, No. 3 .(kudus: Fakultas Dakwah STAIN Kudus, 2013).Hal. 252.

## **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 Pesantren 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, Fadri 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, Sebuan 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 PsikologiFakultas KedokteranUniversitas 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](mailto:dilhijahlaela@gmail.com)

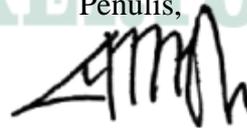
Riwayat Pendidikan

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