

**PENANGANAN KECANDUAN *GAME*
MELALUI METODE SPIRITUAL *HYPNOTIVATION THERAPY*
DI PONDOK PESANTREN NURUL FIRDAUS CIAMIS**



**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S. Sos)**

**Oleh:
ANIK NIDAUL HANA
NIM. 1717101049**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2021**

Penanganan Kecanduan *Game* Melalui Metode *Spiritual Hypnotivation Therapy* Di Pondok Pesantren Nurul Firdaus Ciamis

ANIK NIDAUL HANA
NIM. 1717101049

ABSTRAK

Para pakar psikolog mengartikan kecanduan sebagai ketergantungan psikologis yang abnormal pada beberapa hal misalnya *game*. *Game* yang biasa dimainkan oleh pecandu biasanya adalah jenis *game* yang berkelanjutan dan dimainkan secara berkelompok selama berjam-jam. Salah satu cara untuk menangani kecanduan *game* yaitu dengan cara merehabilitasi. Di Ciamis tepatnya di Desa Kertaraharja, Kecamatan Panumbangan terdapat sebuah Pondok Pesantren yang didalamnya dapat menangani berbagai macam orang yang mengalami gangguan mental maupun gangguan kejiwaan. Pondok ini dinamakan Pondok Pesantren Nurul Firdaus yang didirikan oleh Dr. Gumilar, S.Pd., MM., CH., CHt., pNLP. salah satu penanganannya yaitu menggunakan metode *spiritual hypnotivation therapy*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *spiritual hypnotivation therapy* dapat menangani kecanduan *game*. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Subjek penelitian yang dijadikan sebagai sumber informasi terdiri dari pimpinan umum Pondok Pesantren (Dr. Gumilar), 1 pengurus, dan 5 santri bina yang menjalani penanganan kecanduan *game* melalui metode *spiritual hypnotivation therapy*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *spiritual hypnotivation therapy* tidak hanya diberikan kepada kecanduan *game* tetapi diberikan kepada seluruh santri bina yang sedang rehabilitasi. Pelaksanaannya dilakukan di 2 tempat yang berbeda sesuai dengan kondisi santri bina. Terapi utama yang harus dilakukan yaitu dengan *hypnotherapy* dan ruqyah syar'iyah serta pendekatan lainnya, seperti mandi malam, shalat wajib dan sunnah, cek medis, dan bimbingan konseling. Menurut santri bina yang sudah menjalani penanganan kecanduan *game* melalui metode *spiritual hypnotivation therapy* bahwa mereka merasakan ketenangan batinnya, mulai sadar dan menyesali perbuatannya.

Kata Kunci: Kecanduan, *Game*, *Spiritual Hypnotivation Therapy*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	4
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
F. Kajian Pustaka.....	8
G. Sistematika Penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kecanduan	13
1. Pengertian Kecanduan	13
2. Karakteristik Kecanduan.....	15
3. Kriteria Kecanduan.....	15
B. <i>Game</i>	16
1. Pengertian <i>Game</i>	16
2. Dampak Pengguna <i>Game</i>	18
3. Tipe-Tipe <i>Game</i>	19
4. Faktor Penyebab Kecanduan <i>Game</i>	20

5. Kriteria Kecanduan <i>Game</i>	20
C. Spiritual <i>Hypnotivation Therapy</i>	21
1. Spiritual.....	23
2. <i>Hypnosis</i> (Hipnosis)	27
3. <i>Motivation</i> (Motivasi).....	30
4. <i>Therapy</i> (Terapi).....	32

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C. Subyek dan Obyek Penelitian	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	41
E. Teknik Analisis Data	43

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah Singkat Metode Spiritual <i>Hypnotivation Therapy</i>	45
B. Gambaran Umum Lokasi	46
1. Sejarah Singkat Pondok Pesantren Nurul Firdaus.....	46
2. Profil Pondok Pesantren Nurul Firdaus	48
3. Visi dan Misi Pondok Pesantren Nurul Firdaus	49
4. Fasilitas Pondok	50
5. Jadwal Kegiatan Harian Santri Bina.....	50
C. Gambaran Umum Subyek Penelitian	51
1. Biodata Pimpinan Umum.....	51
2. Biodata Pengurus.....	53
3. Biodata Santri Bina Kecanduan <i>Game</i>	53
D. Penanganan Kecanduan <i>Game</i> melalui Metode Spiritual <i>Hypnotivation Therapy</i>	54
1. Penyebab Kecanduan <i>Game</i>	54
2. Pelaksanaan Penanganan Kecanduan <i>Game</i> melalui Metode Spiritual <i>Hypnotivation Therapy</i>	65

3. Keadaan Santri Bina yang Menjalani Penanganan kecanduan *Game* di Pondok Pesantren Nurul Firdaus77

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan84
B. Saran85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



IAIN PURWOKERTO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan merupakan aktivitas yang banyak digemari oleh semua kalangan, baik anak-anak, remaja maupun yang tua. Dahulu, permainan banyak dilakukan dengan menggerakkan anggota tubuh dan menggunakan kemampuan motorik. Namun, permainan sekarang banyak menggunakan alat-alat permainan. Alat-alat permainan ini dari masa kemasa juga mengalami perubahan seiring dengan berkembangnya kecanggihan teknologi.¹

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang baru. Produk teknologi sangat beragam untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari oleh kalangan remaja saat ini adalah *video games* dan *games online*. Banyak cara yang dapat dilakukan manusia untuk mendapatkan kesenangan. Berbagai kesenangan yang dipilih berbeda antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Hal tersebut tergantung pada keunikan minat dan ketertarikan seseorang. Ada orang yang mencari kesenangan dengan membaca, menonton televisi, atau bermain kartu, catur, monopoli dan permainan-permainan lainnya.²

Salah satu kegiatan internet yang semakin berkembang saat ini adalah *game online*. *Game online* merupakan *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung melalui *web* atau

¹ Dyah Ayu Setyani, Keefektifan Bimbingan Kelompok Teknik Biblioterapi untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online* Siswa Kelas XI SMA Pawayatan Daha Kediri, *Artikel Skripsi*, (Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2017), hlm. 1, diambil dari http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/12.1.01.01.0053.pdf. diakses pada tanggal 16 Januari 2020, Jam: 0.50 WIB.

² Ridwan Syahrani, Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, Vol. 1, No. 1, 84-92, ISSN: 2443-2202, (Tadulako: FKIP Universitas Tadulako, 2015), hlm. 85. Diambil dari: <https://ojs.unm.ac.id/JPPK/article/view/1537>. diakses pada tanggal 14 Januari, Jam: 23.44 WIB.

melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. *Game online* merupakan salah satu permainan yang terhubung dengan internet yang sangat diminati mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. *Game online* menjadi idola bagi semua kalangan karena dapat dijadikan alternatif menghilangkan kejenuhan dan dijadikan sebagai refreshing. Sayangnya tidak semua orang dapat mengontrol dengan baik sehingga menjadi ketagihan. Banyak dari pengguna *game online* ini mengabaikan kewajibannya demi bermain *game online*. Meski memiliki keuntungan, namun bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan dan mengalami gangguan kesehatan.

Kecanduan adalah suatu keterlibatan secara terus-menerus dengan sebuah aktivitas, meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Saat kecanduan sesuatu, seseorang bisa sakit jika mereka tidak mendapatkan sesuatu yang membuat mereka kecanduan, namun kelebihan sesuatu itu bisa menyebabkan kesehatan mereka menurun. Para pakar psikolog mengartikan kecanduan sebagai ketergantungan psikologis yang abnormal pada beberapa hal misalnya makanan, seks, pornografi, komputer, internet, kerja, olahraga, idola, TV, obsesi spiritual dan belanja.³ *Game online* yang biasa dimainkan oleh pecandu biasanya adalah jenis *game* yang berkelanjutan dan dimainkan secara berkelompok selama berjam-jam. Pemain dapat berasal dari berbagai negara yang terhubung secara *online*, mereka membentuk tim dan menyusun strategi, sehingga terbentuk interaksi sosial yang sifatnya virtual namun signifikan selama permainan berlangsung. Akan tetapi, aktivitas ini memutus interaksi sosial pemain dengan orang-orang di lingkungan sekitarnya. Akibatnya banyak pecandu *game online* yang tidak menyelesaikan sekolahnya, kehilangan pekerjaan bahkan mengalami kegagalan dalam pernikahan.

Di Pondok Pesantren Nurul Firdaus Ciamis Jawa Barat, membuka pesantren rehabilitas mental remaja. Sesepeuh dan pendiri yayasan Pondok Pesantren Nurul

³ Fitri Ma'rifatul Laili, dan Wiryo Nuryono, Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya, *Jurnal BK*, Vol. 05, No. 01 Tahun 2015, 65-72, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2016), hlm. 65-66. diambil dari: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/10396>. diakses tanggal 15 Januari 2020, Jam: 23.49 WIB.

Firdaus Dr. Gumilar mengatakan, sejak lama Pondok Pesantren Nurul Firdaus memiliki santri bina akibat kecanduan *game*. Kecanduan *game* disebabkan karena *game* memberikan efek kesenangan, meskipun beberapa jenis *game* seperti yang bergenre *fantasy*, horor, *action*, *comedy* memiliki kesulitan tapi tetap orang kecanduan. Anak atau pemain *game* akan sangat cepat beradaptasinya dengan *game* tersebut, sehingga menyebabkan kecanduan. Ciri-ciri anak kecanduan *game* diantaranya, bermain *game* yang sama dalam waktu yang lama, rela mengeluarkan banyak uang untuk main *game*, prestasi sekolah menurun karena anak jadi malas belajar, lebih suka mempelajari strategi *game* daripada mempelajari pelajaran sekolah, menghabiskan waktu hanya untuk bermain *game*, berkumpul cuma sama sesama *gamer*, kesal dan marah jika dilarang total main sebuah *game*, sangat antusias sekali jika ditanya permasalahan sebuah *game* daripada permasalahan lainnya.⁴ Oleh karena itu, di Pondok Pesantren Nurul Firdaus memiliki metode tertentu dalam menangani masalah kecanduan *game* yaitu dengan metode SHOT (*Spiritual Hypnotivation Therapy*).

Pada saat ini santri bina yang mengalami gangguan mental kecanduan *game* di Pondok Pesantren Nurul Firdaus berjumlah 22 orang. Dimana mereka harus menjalankan rehabilitasi selama proses penyembuhan. Sebagian besar santri bina yang direhabilitasi di Pondok Pesantren Nurul Firdaus mengalami kecanduan *game*, bermain *game online* adalah segala-galanya, mereka kadang lupa melakukan tugas utama mereka, misalnya bekerja atau belajar, dan yang lebih parah lagi, mereka lupa untuk merawat diri mereka sendiri, lupa mandi, makan, bahkan tidur. Timbul rasa cemas dan gelisah bila tidak bermain *game online*, kehilangan minat terhadap hal lain, hubungan sosial yang buruk, dan gangguan dalam pekerjaan. Pecandu *game online* selalu duduk di depan komputer selama berjam-jam. Umumnya pecandu bermain *game online* lebih dari 6-10 jam perhari dan paling sedikit 30 jam perminggu. Hal itu mengakibatkan kegiatan sehari-hari seperti sekolah, bekerja, atau pekerjaan rumah tangga terbengkalai.⁵ Oleh karena itu, upaya yang dilakukan untuk menangani kecanduan *game* yaitu dengan

⁴ <http://www.gumilar.net/2018/02/02/ponpes-nurul-firdaus-semuhkan-anak-yang-kecanduan-main-games/>. diakses pada hari Jumat 10 Januari 2020, Jam: 14.53 WIB.

⁵ Wawancara dengan Dr. Gumilar, tanggal 10 Januari 2020.

menggunakan metode *hypnotherapy* dan ruqyah syar'iyah serta penanaman mental sipiritual, supaya tindakan terapi yang dilakukan sesuai dengan kondisi santri bina. Proses terapi tersebut dilakukan oleh Dr. Gumilar dan dibantu oleh pengurus dalam memberikan penanganan bagi santri bina yang mengalami kecanduan *game*. Rehabilitasi ini berlangsung selama 4 bulan atau 120 hari dengan harapan para santri bina bisa sehat dan kembali sembuh.

Dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti dan mengetahui lebih jauh tentang proses dalam **Penanganan Kecanduan *Game* melalui *Spiritual Hypnotivation Therapy* di Pondok Pesantren Nurul Firdaus Ciamis.**

B. Definisi Operasional

1. Kecanduan

Pada awalnya istilah kecanduan digunakan untuk mengidentifikasi kerusakan perilaku diri sendiri yang termasuk individu pecandu dengan ketergantungan fisiologis pada suatu obat-obatan yang ilegal. Namun, dalam 20 tahun terakhir istilah kecanduan telah diperluas mencakup bahan atau memperkuat perilaku yang memiliki sifat afektif, kompleksif dan merusak diri sendiri serta sulit untuk menghentikan.⁶ Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya. Sehingga, ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, atau kecanduan bekerja. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya karena berlebihan dalam bermain *game*. *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.⁷

⁶ Sri Wahyuni Adiningtyas, Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*, *Jurnal Kopasta*, Vol. 4, No. 1, 2017, 28-40, (Batam: University of Riau, 2017), hlm. 31, Diakses dari: <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1121>. diakses pada Kamis 16 Januari 2020, Jam: 19.45 WIB.

⁷ Mimi Ulfa, Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jl. HR. Subranta Kecamatan Tampan Pekanbaru, *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, Vol. 4 No. 1, Februari 2017, (Riau: Universitas Riau, 2017),

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan adalah kondisi seseorang yang kehilangan kendali atas apa yang ia lakukan sehingga tidak mampu untuk menghentikannya. Apabila kegiatan itu tidak dilakukan maka akan mengalami kegelisahan dalam dirinya atau bisa disebut dengan sakau.

2. *Game*

Game adalah salah satu bentuk permainan interaktif yang dituangkan ke dalam layar elektronik seperti *handphone*, komputer, dan perangkat lainnya. *Game* merupakan jenis permainan berbasis teknologi komputer yang menyediakan tantangan bagi koordinasi mata, tangan, atau kemampuan mental seseorang. Tujuan *game* yaitu untuk menghibur pengguna, dalam penggunaannya dikontrol oleh perangkat lunak dan dimainkan pada layar. Dalam perkembangannya, *game* bukan hanya diakses secara *offline*, tetapi juga *online*. Dimana pengguna *game* tersebut dapat berinteraksi langsung dengan pengguna lain di dekatnya, maupun di lokasi dari seluruh dunia. Tidak semua jenis *game* memiliki kemungkinan kecanduan yang sama besarnya.⁸ Karena *game* merupakan suatu permainan yang diprogram oleh perangkat yang dapat dimainkan secara *offline* maupun *online*, sehingga efek dari permainan tersebut tergantung orang yang memainkannya.

3. *Spiritual Hypnotivation Therapy*

Berbicara tentang *Spiritual Hypnotivation Therapy* pasti identik dengan sosok Dr. Gumilar, S.Pd.,MM,CH.,CHt.,pNNLP. Gumilar merupakan seseorang yang pertama kali memperkenalkan konsep SHOT-Indonesia. Konsep ini diyakini berbeda dengan konsep lainnya. SHOT (*Spiritual Hypnotivation Therapy*) merupakan gabungan empat dimensi, meliputi *Spiritual*, *Hypnosis*, *Motivation* dan *Therapy*. Penemuan konsep dengan menggunakan sebuah perubahan pola pikir melalui *Hypnosis*, *Motivation*,

hlm. 4, diambil dari: <https://www.neliti.com/publications/119938/pengaruh-kecanduan-game-online-terhadap-perilaku-remaja-di-mabes-game-center-jal>. diakses tanggal 16 Januari 2020, Jam: 1.06 WIB.

⁸ Mayyadah, Mengatasi Kecanduan *Game* pada Anak dengan Metode Pengharaman Khamar dalam Al-Qur'an, *Jurnal Musawa*, Vol. 9, No.1, Juni 2017, 85-104, (Sulawesi: IAIN Palu, 2017), hlm. 88. Diambil dari: <https://jurnal.iainpalu.ac.id/index.php/msw/article/view/401>. diakses tanggal 16 Januari 2020, Jam: 0.34 WIB.

Therapy dan pola sikap ini dihasilkan dari perjalanan Spiritual. Dari penggabungan tersebut, munculah sebuah perubahan pola pikir (*mindset*) dan pola sikap yang seimbang antara pikiran dan qolbu. Spiritual *Hypnotivation Therapy* (SHOT) dapat membantu menuntaskan masalah. Pasalnya, *hypnotherapy* berbeda dengan *hypnotist*. Seorang *hypnotist* (orang yang melakukan hipnosis) belum tentu bisa *mentherapy*. Akan tetapi seorang *hypnotherapist* sudah pasti dapat menghipnotis dengan teknik dan prosedur keilmuannya. Maka, seorang *hypnotherapist* tentu dapat mengatasi problem psikologis. Demikian pula para *hypnotherapist* SHOT-Indonesia, dapat mendorong dirinya atau orang lain memecahkan masalah melalui metode SHOT.⁹

Spiritual Hypnotivation Therapy (SHOT) merupakan salah satu bagian dari metode rehabilitasi mental yang ada di Pondok Pesantren Nurul Firdaus. Dimana santri bina kecanduan *game* harus menjalani proses tindakan terapi kejiwaan menggunakan metode tersebut. Cara mengatasi gangguan mental kecanduan *game* dengan melakukan pengawasan sampai obsevasi dan tindakan terapi yang dilakukan sesuai dengan kondisi santri bina. Dengan kata lain, perawatan santri bina dengan intensif dan sistemik.

4. Pondok Pesantren Nurul Firdaus Ciamis

Pondok Pesantren Nurul Firdaus merupakan lembaga yang menangani proses penyembuhan santri bina yang mengalami gangguan mental kecanduan *game* dengan menggunakan metode SHOT (*Spiritual Hypnotivation Therapy*). Lembaga ini terletak di pedesaan yang dikelilingi hamparan sawah menghijau kaki bukit Gunung Syawal, Dusun Panoongan, Desa Kertaraharja, Kecamatan Panumbangan, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat. Pesantren ini di dirikan oleh Dr. Gumilar, S.Pd., MM., CH., CHt., pNLP terinspirasi dari guru spiritualnya yaitu Abah Anom. Tempat inilah yang nantinya akan menjadi obyek tempat penelitian.

⁹ <https://www.harapanrakyat.com/2015/01/gumilar-temukan-metode-hypnosis-berbasis-spiritual/>. diakses pada hari Kamis 16 Januari 2020, Jam: 15.11 WIB.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka fokus masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana spiritual *hypnotivation therapy* dapat menangani kecanduan *game* di Pondok Pesantren Nurul Firdaus Ciamis?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui spiritual *hypnotivation therapy* dapat menangani kecanduan *game* di Pondok Pesantren Nurul Firdaus Ciamis.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan bagi mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam mengenai metode yang digunakan dalam proses penanganan kecanduan *game*. Selain itu, dapat dijadikan pijakan dan referensi bagi individu maupun sanak keluarga yang memiliki saudara yang mengalami masalah kecanduan *game*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi orang tua, menjadi rujukan atau solusi dalam menangani anak kecanduan *game*.
- b. Bagi pasien yang sedang ditangani menggunakan metode spiritual *hypnotivation therapy* akibat kecanduan *game* agar dapat menjadi pribadi yang lebih baik dalam bermain *game* dan tidak lagi mengalami kecanduan saat bermain *game* selanjutnya.
- c. Bagi masyarakat, memberikan informasi mengenai metode yang harus dilakukan untuk menangani masalah kecanduan *game*.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, melakukan pembahasan tentang penanganan kecanduan *game*.

F. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang dilakukan oleh Moh Badrus Efendi yang berjudul “Bimbingan dan Konseling Islam dengan Strategi *Restrukturing Kognitif* untuk Mengatasi Mahasiswa UIN Sunan Ampel yang Kecanduan *Game Online*”, Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, tahun 2019.¹⁰ Pembahasan dalam skripsi ini antara lain tentang proses terapi *Restrukturing Kognitif* untuk mahasiswa yang kecanduan pada *game online* dan bagaimana hasil akhir terapi *Restrukturing Kognitif* untuk mahasiswa yang kecanduan pada *game online*. Strategi *Restrukturing Kognitif* adalah cara penerapan strategi yang menitikberatkan pada kasus konseli berupa cara berfikir yang negatif dalam belajar, tidak tertarik pada mata pelajaran kuliahnya, terpaku pada hobi bermainnya yang mengakibatkan dampak kurang baik pada konseli. Berdasarkan hasil analisis, terdapat pengaruh yang positif dalam penggunaan strategi *Restrukturing Kognitif* untuk mahasiswa yang kecanduan pada *game online*. Setelah mendapatkan terapi konseli menunjukkan tanda ada sedikit perubahan meskipun belum maksimal. Yaitu: membantu pekerjaan ayahnya, konseli memperhatikan dosen diwaktu perkuliahan, konseli mulai aktif perkuliahan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Cahya Elyza Dalimunthe yang berjudul “Pendekatan Teknik Konseling *Self* dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* melalui Layanan Konseling Individual di SMP Al-Hidayah Medan”, Jurusan Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, tahun 2019.¹¹ Pembahasan skripsi ini tentang pelaksanaan pendekatan teknik konseling *self* melalui

¹⁰ Moh Badrus Efendi, “Bimbingan dan Konseling Islam dengan Strategi *Restrukturing Kognitif* untuk Mengatasi Mahasiswa UIN Sunan Ampel yang Kecanduan *Game Online*”, *Skripsi*, Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, tahun 2019. Diambil dari: <http://digilib.uinsby.ac.id/29910/>. diakses tanggal 16 Januari 2020. Jam: 23.18 WIB.

¹¹ Cahya Elyza Dalimunthe, “Pendekatan Teknik Konseling *Self* dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Melalui Layanan Konseling Individual di SMP Al-Hidayah Medan”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Bimbingan Konseling Islam, UIN Sumatra Utara, tahun 2019. Diambil dari: <http://repository.uinsu.ac.id/7703/>. diakses tanggal 16 Januari 2020. Jam 23.43 WIB.

layanan konseling individual terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online* di SMP Al-Hidayah Medan. Penelitian ini memberikan makna bahwa melalui pendekatan teknik konseling *self* dengan layanan konseling individual dapat mengetahui faktor penyebab kecanduan *game online* baik yang diamati atau yang di alami oleh siswa. Kesimpulannya di buktikan melalui hasil observasi dan wawancara yang di peroleh dari 6 orang siswa dan guru BK. Hasilnya siswa dapat memberikan penjelasan mengenai tingkat penggunaan bermain *game online* yang di luar batas setelah di berikan pendekatan dan layanan kepada siswa yang menunjukkan sikap kearah yang lebih baik terhadap pendekatan dan layanan yang telah di berikan oleh guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan *game online*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mahendra Apriliyono Putra yang berjudul “Terapi Behavior dalam Mengatasi Penurunan Motivasi Belajar Siswa akibat Kecanduan *Game Online* (Studi Kasus Siswa X di Sekolah Menengah Pertama Jalan Jawa Surabaya)”, Jurusan Kependidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, tahun 2016.¹² Pembahasan skripsi ini tentang bagaimana identifikasi kasus siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar akibat kecanduan *game online*, tentang diagnosis dan prognosis, *treatment* atau terapi behavior terhadap siswa, dan evaluasi dan *follow up* terapi behavior dalam mengatasi penurunan motivasi belajar siswa akibat kecanduan *game online* di SMP Jalan Jawa Surabaya. Langkah-langkahnya yang pertama yaitu identifikasi kasus siswa di SMP Jalan Jawa Surabaya yaitu mengenal gejala-gejala awal dari suatu masalah yang dihadapi siswa. Kemudian diagnosis dan prognosis yaitu merupakan simpulan dari analisis atas keseluruhan data dan informasi yang diperoleh, serta penetapan terapi yang akan digunakan. Kemudian pelaksanaan terapi yang telah dipilih yaitu terapi behavior, kemudian evaluasi

¹² Mahendra Apriliyono Putra, “Terapi Behavior dalam Mengatasi Penurunan Motivasi Belajar Siswa akibat Kecanduan *Game Online* (Studi Kasus Siswa X di Sekolah Menengah Pertama Jalan Jawa Surabaya)”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Kependidikan Islam, UIN Sunan Ampel Surabaya, tahun 2016. Diambil dari: <http://digilib.uinsby.ac.id/14579/>. diakses tanggal 17 Januari 2020. Jam: 0.01 WIB.

dan *follow up*nya. Untuk evaluasi dan *follow up* terapi behavior kepada siswa SMP Jalan Jawa Surabaya, konselor dapat mengetahui dan menilai perubahan yang telah terjadi pada klien setelah menjalani proses terapi. Dapat dijelaskan bahwa klien mengalami perubahan yang cukup baik, khususnya secara psikis hal tersebut terlihat dari pengakuan klien yang telah sadar atas perbuatan klien sebelumnya, klien juga sudah mengurangi tidak pergi ke warnet lagi dan sudah tidak membolos sekolah lagi.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Reza yang berjudul “Asesmen *Cognitive Behavior Therapy* terhadap Remaja dengan Kecanduan *Game Online* pada Kelurahan Pondok Pinang, Kecamatan Kebayoran Lama, Jakarta Selatan”, Jurusan Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Jakarta, tahun 2018.¹³ Pembahasan dalam skripsi ini antara lain tentang bagaimana penerapan asesmen dengan menggunakan model asesmen teori *Cognitive Behavior Therapy* menurut Chris Williams dan Anne Garland yang bertujuan mencari akar dari permasalahan melalui pola pikir (*cognitive*) irasional individu yang menyebabkan orang tersebut melakukan tindakan yang dapat merugikan diri sendiri di masa sekarang maupun masa depan individu tersebut, serta mengetahui letak pemetaan permasalahan melalui pemikiran yang dimiliki oleh individu. Dimana pada kesimpulan penelitian ini dapat memberikan situasional serta berbagai alasan para remaja memiliki perilaku sebagai pecandu *game online* yang relevan terhadap pemikiran yang mereka miliki pada dirinya.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Agoeng Noegroho, dkk. Yang berjudul “Komunikasi Terapeutik dalam Rehabilitasi secara Holistik”, Jurusan Ilmu

¹³ Muhammad Reza, “Asesmen *Cognitive Behavior Therapy* terhadap Remaja dengan Kecanduan *Game Online* pada Kelurahan Pondok Pinang, Kecamatan Kebayoran Lama, Jakarta Selatan”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Dakwah dan Komunikasi, Jurusan Kesejahteraan Sosial, UIN Jakarta, tahun 2018. Diambil dari: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/41317/1/MUIHAMMAD%2520REZA>. diakses tanggal 17 Januari 2020. Jam: 0.24 WIB.

Komunikasi FISIP Unsoed, tahun 2019.¹⁴ Pembahasan jurnal ini tentang menganalisis peran pesantren dalam rehabilitasi holistik bagi pecandu Narkoba dan medis sosial serta gangguan kejiwaan. Hasilnya menunjukkan bahwa Pondok Pesantren Nurul Firdaus Ciamis mengkategorikan dan menerima klien yang terkena dampak penyalahgunaan dan kecanduan narkoba serta media sosial, perilaku menyimpang anak dan generasi muda. Metode yang digunakan yaitu metode SHOT (*Spiritual Hypnotivation Therapy*) dimana metode tersebut menggabungkan pendekatan spiritual, hipnoterapi, dan psikologi, sehingga menggunakan rehabilitasi holistik yang tidak hanya secara medis tetapi dengan non medis seperti spiritual, ruqyah, bekam, akupunktur, serta herbal.

Dari kelima penelitian di atas terdapat kesamaan pada penelitian yaitu sama pada aspek perubahan. Dimana orang yang mengalami kecanduan, khususnya kecanduan *game* dapat sembuh dari kecanduannya dengan melakukan metode atau caranya masing-masing. Selain itu salah satu penelitian diatas memiliki kesamaan tempat penelitian, akan tetapi berbeda objek yang dituju. Dengan adanya persamaan dapat disimpulkan bahwa belum ada yang meneliti tentang penanganan kecanduan *game* melalui metode spiritual *hypnotivation therapy* di Pondok Pesantren Nurul Firdaus Ciamis.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan kerangka dari penelitian yang memberikan petunjuk mengenai pokok-pokok yang akan dibahas dalam penelitian. Sistematika penulisan ini terdiri dari tiga penelitian yang meliputi bagian awal, isi, dan akhir, yaitu:

Bab pertama. Pendahuluan. Membahas tentang Latar Belakang Masalah, Devinisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka dan Sistematika Penulisan.

¹⁴ Agoeng Noegroho, dkk, "Komunikasi Terapeutik dalam Rehabilitasi Secara Holistik", *Jurnal Prosiding Seminar Nasional dan Call For Papers, Vol. 9, No. 1, November 2019*, (Purwokerto: UNSOED, 2020). Dimbil dari: <http://www.jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/view/1194>.

Bab kedua. Landasan Teori. Dalam bab ini akan mengungkapkan teori-teori yang akan digunakan sebagai analisa dalam penelitian ini, yaitu 1) kecanduan, 2) *game*, 3) spiritual *hypnotivation therapy*.

Bab ketiga. Metode Penelitian. Meliputi Pendekatan dan Jenis Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Subyek dan Obyek, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data.

Bab keempat. Penyajian Data dan Pembahasan. Terdiri dari Gambaran Umum Lokasi, Gambaran Umum Subyek, Penyajian Data, Pembahasan.

Bab kelima. Penutup. Meliputi Kesimpulan, dan Saran. Didalamnya akan disertakan Daftar Pustaka.



IAIN PURWOKERTO

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penanganan kecanduan *game* melalui metode Spiritual *Hypnotivation Therapy* Di Pondok Pesantren Nurul Firdaus dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Metode yang diterapkan di Pondok Pesantren Nurul Firdaus dalam menanganai kecanduan *game* yaitu dengan metode Spiritual *Hypnotivation Therapy* (SHOT). Spiritual *Hypnotivation Therapy* merupakan gabungan empat dimensi, meliputi Spiritual, *Hypnosis*, *Motivation* dan *Therapy*. Keempat dimensi tersebut menjadi satu kesatuan yang memperkuat jalannya proses penanganan kecanduan *game* sehingga dapat mendorong santri bina untuk memecahkan masalah. Program rehabilitasi kecanduan *game* dilakukan selama 04 (empat) bulan atau 120 hari dengan harapan bisa sehat dan kembali pulih. Metode Spiritual *Hypnotivation Therapy* ini diberikan kepada seluruh santri bina yang sedang rehabilitasi, perbedaannya hanya pada pemberian obat. Obat-obatan ini merupakan pemberian dari dokter spesialis ketika memang santri bina menderita penyakit tertentu. Obat tersebut nantinya akan ditarik sedikit demi sedikit dengan pengawasan ketat. Dalam proses pelaksanaan rehabilitasi dilakukan di 2 tempat dengan lokasi yang berjauhan, maka santripun dipisah sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan.

Penanganan dalam menentramkan jiwa santri bina yaitu dengan menggunakan metode spiritual. Metode spiritual yang digunakan lebih ke kegiatan seperti sholat, ngaji Al-Qur'an, mandi taubat, dan siraman rohani berupa ceramah. Selain itu juga menggunakan metode *hypnotherapy*, manfaat *hypnotherapy* sendiri dapat menggali informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah, meningkatkan kepercayaan diri, menyembuhkan kepanikan, dan menanamkan keyakinan dengan penuh motivasi dan keikhlasan. Melakukan ruqyah syar'iyah, tujuan melakukan ruqyah ditakutkan santri bina memiliki gangguan akibat syirik, santet, atau memiliki gangguan-gangguan ghaib

lainnya. Ada juga pendekatan dengan bimbingan konseling dan penyuluhan tentang pola pikir yang salah. Tujuan dilakukan terapi yaitu untuk menjaga keseimbangan fisik ataupun psikologis agar bisa menjalani kehidupan secara seimbang, baik urusan dunia maupun akherat dan dapat membangun multimental kecerdasan yang sinergi. Spesifiknya yaitu mengembalikan orang yg tadinya kecanduan adiktif kepada kehidupan normal.

Pendekatan-pendekatan lainnya akan dilakukan sesuai dengan kondisi klien. Pendekatan tersebut dilakukan sesuai dengan jadwal yang sudah tertera. Untuk hypnotherapy dan ruqyah syar'iyah dilakukan 2 kali dalam satu minggu di hari Sabtu dan Minggu. Sedangkan yang lainnya dilakukan setiap hari. Respon santri bina setelah melakukan pendekatan-pendekatan terapi dengan menggunakan metode SHOT bermacam-macam, ada yang mudah tenang tidak berontak, ada juga yang belum bisa mengendalikan emosi. Jadi tidak semua santri bina merasa puas dengan terapi yang dilakukan, tetapi tidak kepuasan itu jarang. Biasanya yang tidak puas karena ada efek dari usia sehingga fisiknya kurang dan adanya kerusakan pada otak yang parah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, maka dapat diuraikan beberapa saran untuk pihak yang terkait sebagai berikut:

1. Untuk Pondok Pesantren Nurul Firdaus agar dapat meningkatkan kualitas program rehabilitasi seperti lebih sering mengadakan *hypnotherapy* dan *ruqyah syar'iyah*. Selain itu, kegiatan bagi santri bina perlu di kemas lebih menarik supaya santri bina dalam menjalani rehabilitasi tidak mengalami kebosanan.
2. Untuk pimpinan umum agar dapat meningkatkan pelaksanaan terapi menggunakan metode *Spiritual Hypnotivation Therapy* kepada santri bina terutama bagi pecandu *game* supaya keadaan santri bina dapat lebih cepat membaik.

3. Untuk pengurus dalam proses membantu penyembuhan santri bina harus memberikan semangat, dukungan, membimbing dengan sabar, memberikan nilai positif sehingga terciptanya lingkungan yang nyaman.
4. Untuk orang tua kecanduan *game* harus bisa berperan sesuai dengan tugasnya, yaitu dengan memberi perhatian terhadap anak untuk selalu memberi kasih sayang dan motivasi, bersikap tegas supaya anak tidak mudah terbawa oleh teman atau orang lain. Selain itu juga perlu menciptakan keluarga yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa bosan dan kesepian ketika berada di rumah.
5. Untuk masyarakat agar dapat menjadi contoh penanganan yang dapat dilakukan untuk anak maupun remaja yang mengalami kecanduan *game* yang ada di lingkungan supaya dapat menjadi lebih baik tanpa di rehabilitasi.
6. Untuk peneliti selanjutnya terutama bagi mahasiswa IAIN Purwokerto untuk memaksimalkan teknik pengumpulan data agar memperoleh data yang tepat dan akurat. Serta hasil penelitian ini supaya dapat menjadi rujukan penelitian selajutnya tentang penanganan kecanduan game melalui metode yang lainnya.

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtias, Sri Wahyuni. 2017. Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*. *Jurnal Kopasta*, Vol. 4, No. 1, 2017, 28-40. Batam: University of Riau. Diakses dari: <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1121>. diakses pada Kamis 16 Januari 2020. Jam: 19.45 WIB.
- Afif, Yusmicha Ulya. 2018. Implementasi Metode Inquiry dan Hypnosis Perspektif Pendidikan Islam Klasik (Studi Kasus di Sekolah Menengah Atas Immersion Ponorogo). *Jurnal Qalamuna*, Vol. 10, No. 2, Juli Desember 2018. Ponorogo: IAIN Ponorogo. Diambil dari: <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/qalamuna/article/view/144>. Diakses pada tanggal 26 Mei 2020, Jam: 14.35 WIB.
- Andriyani, Juli. 2013. Terapi Religius Sebagai Strategi Peningkatan Motivasi Hidup Usia Lanjut. *Jurnal Al-Bayan*, Vol. 19, No. 28, Juli-Desember 2013. Banda Aceh: IAIN Ar-Raniry Darussalam. Diambil dari: <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bayan/article/view/104>. Diakses pada tanggal 22 Juni 2020, Jam: 11.00 WIB.
- Ayu, Lestari dan Sahat Saragih. 2016. Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan *Games Online* pada Dewasa Awal. *Jurnal Psikologi Indonesia*, Vol. 5, No. 02, Mei 2016, hal 167-173. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Diakses dari: <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/persona/article/view/734>. diakses pada Kamis 16 Januari 2020, pukul 19:18 WIB.
- Azwar, Saifuddin. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Basri, A. Said Hasan. 2014. Kecenderungan Internet *Addiction Disorder* Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Ditinjau dari *Religiositas*. *Jurnal Dakwah*, Vol. 17, No. 2, Tahun 2014. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Diambil dari: <https://202.0.92.5/dakwah/jurnaldakwah/article/view/314>. Diakses pada tanggal 28 Februari 2020, Jam: 12.17 WIB.
- Dalimunthe, Cahya Elyza. 2019. Pendekatan Teknik Konseling *Self* dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Melalui Layanan Konseling Individual di SMP Al-Hidayah Medan. *Skripsi*. Sumatra Utara: Program Studi Bimbingan Konseling Islam UIN Sumatra Utara. Diambil dari: <http://repository.uinsu.ac.id/7703/>. diakses tanggal 16 Januari 2020. Jam 23.43 WIB.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Efendi, Moh Badrus. 2019. Bimbingan dan Konseling Islam dengan Strategi *Restrukturing Kognitif* untuk Mengatasi Mahasiswa UIN Sunan Ampel yang

Kecanduan *Game Online*. *Skripsi*. Surabaya: Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Ampel. Diambil dari: <http://digilib.uinsby.ac.id/29910/>. diakses tanggal 16 Januari 2020. Jam: 23.18 WIB.

Faisal, Sanapiah. 2005. *Format-format Penelitian Sosial*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Febriandari, Dona dkk. 2016. Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, Vol. 4, No. 1, Mei 2016. Riau: Universitas Riau. Diambil dari: <https://103.97.100.145/index.php/JKJ/article/view/3904>. Diakses pada tanggal 20 Maret 2020, Jam: 08.12 WIB.

Gunawan, Adi W. 2007. *Hypnosis The Art Of Subconscious Communication*. Jakarta: PT Gramedia.

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

Hadi, Sutrisno. 2004. *Metodologi Research Untuk Penulis Laporan, Skripsi, Thesis, Dan Disertasi*. Yogyakarta: Andi.

Hidayati, Nurul. Metode Bimbingan Rohani Islam di Rumah Sakit. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, Vol. 5, No. 2, Desember 2014. Boyolali: SMA Manafi'ul Ulum Sambi Boyolali. Diambil dari: <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/konseling/article/view/1048>. Diakses pada tanggal 20 Juni 2020, Jam: 13.04 WIB.

<http://gumilar.net/2014/01/15/hypnosis-shot-indonesia/>. Diakses pada hari Kamis, 18 Februari 2021, Jam: 11.48 WIB.

<http://www.gumilar.net/2018/02/02/ponpes-nurul-firdaus-semuhkan-anak-yang-kecanduan-main-games/>. Diakses pada hari Jumat 10 Januari 2020. Jam: 14.53 WIB.

<https://gumilar.net/2016/06/18/apa-itu-shot-indonesia-trade-mark-technology>. diakses pada hari Kamis, 18 Februari 2021, Jam: 11.19 WIB.

<https://kbbi.web.id/spiritual.html>

<https://www.google.com/amp/s/drgumilar.wordpress.com/2015/09/26/https://www.gumilar.net/2016/06/18/apa-itu-shot-indonesia-trade-mark-technology/>

<https://www.harapanrakyat.com/2015/01/gumilar-temukan-metode-hypnosis-berbasis-spiritual/>. diakses pada hari Kamis 16 Januari 2020, Jam: 15.11 WIB.

- Istiani, Nurul dan Esti Zaduqisti. Konsep Strategi *Theistic* Spiritual dalam Layanan Bimbingan Konseling dan Psikoterapi Islam. *Jurnal IAIN Pekalongan Religia*, Vol. 20, No.2, 2017. Pekalongan: IAIN Pekalongan. Diambil dari: <https://e-journal.iainpekalongan.ac.id/index.php/Religia/article/view/1070>. Diakses pada tanggal 8 Juni 2020, Jam: 13.00 WIB.
- Jannah, Nurul. Dkk. 2015. Hubungan Kecanduan *Game* dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konselor*. Vol. 4. No. 4. Desember 2015. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Lahmuddin. 2012. Psikoterapi Dalam Perspektif Bimbingan Konseling Islam. *Jurnal MIQOT*. Vol. XXXVI, No. 2, Juli-Desember 2012. Sumatra Utara: IAIN Sumatra Utara. Diakses pada tanggal 07 Desember 2020. Jam: 12.30 WIB.
- Laili, Fitri Ma'rifatul dan Wiryo Nuryono. 2016. Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK*, Vol. 05, No. 01 Tahun 2015, 65-72. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. Diambil dari: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/10396>. diakses tanggal 15 Januari 2020. Jam: 23.49 WIB.
- Masya, Hardiyansyah, dan Dian Adi Candra. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 03, No. 2. Lampung: IAIN Raden Intan Lampung. Diambil dari: <https://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli/article/view/575>. Diakses pada tanggal 28 Juni 2020, Jam: 12.47 WIB.
- Mayyadah. 2017. Mengatasi Kecanduan *Game* pada Anak dengan Metode Pengharaman Khamar dalam Al-Qur'an. *Jurnal Musawa*, Vol. 9, No.1, Juni 2017, 85-104. Sulawesi: IAIN Palu. Diambil dari: <https://jurnal.iainpalu.ac.id/index.php/msw/article/view/401>. diakses tanggal 16 Januari 2020. Jam: 0.34 WIB.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mubara, Kayla. 2017. *Smartmon untuk Generasi Smart*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Mufidha, Jumrotul. 2018. Terapi Berfikir Positif Untuk Meningkatkan Motivasi Hidup Terhadap Pecandu Narkoba Di Plato Foundation Surabaya. *Skripsi*. Surabaya: UIN Sunan Ampel. Diambil dari: <https://digilib.uinsby.ac.id/22770/>. Diakses pada tanggal 22 Juni 2020, Jam: 10.03 WIB.

- Mulyana, Deddy. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif Paradigama Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Niawati, Septi. 2016. Metode Hipnoterapi Untuk Memperbaiki Kepercayaan Diri Anak Di Bimbingan Belajar *Gamma Education*. Skripsi. Ponorogo: STAIN Ponorogo. Diambil dari: <https://etheses.iainponorogo.ac.id/1730/>. Diakses pada tanggal 26 Mei 2020, Jam: 13.04 WIB.
- Noegroho, Agoeng. Dkk. 2020. "Komunikasi Terapeutik dalam Rehabilitasi Secara Holistik". *Jurnal Prosiding Seminar Nasional dan Call For Papers*. Vol. 9, No. 1, November 2019. Purwokerto: UNSOED. Dimbil dari: <http://www.jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/view/1194>.
- Prasetyo, Bhakti. 2011. Sanksi Hukum Terhadap Pelaku Kejahatan dengan Hypnosis. *Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 7, No. 13, Februari 2011. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945. Diambil dari: <https://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/dih/article/view/255>. Diakses pada tanggal 26 Mei 2020, Jam: 14.16 WIB.
- Prasetyo, Rahmad Adi. 2017. Hubungan antara Kecanduan *Gadget* (Smartphone) dengan Empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diambil dari: <https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/57360>. Diakses pada tanggal 20 Maret 2020, Jam: 08.10 WIB.
- Puspitosari, Warih Andan, dan Linaldi Ananta. 2009. Hubungan antara Kecanduan *Online Game* dengan Depresi. *Jurnal Mutiara Medika* Vol. 9 No. 1, Januari 2009. Yogyakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Diambil dari: <https://journal.umy.ac.id/index/.php/mm/article/view/1592>. Diakses pada tanggal 20 Maret 2020, Jam: 08.14 WIB.
- Putra, Mahendra Apriliyono. 2016. Terapi Behavior dalam Mengatasi Penurunan Motivasi Belajar Siswa akibat Kecanduan *Game Online* (Studi Kasus Siswa X di Sekolah Menengah Pertama Jalan Jawa Surabaya). Skripsi. Surabaya: Program Studi Kependidikan Islam UIN Sunan Ampel Surabaya. Diambil dari: <http://digilib.uinsby.ac.id/14579/>. diakses tanggal 17 Januari 2020. Jam: 0.01 WIB.
- Rafael, Romy. 2006. *Hipnoterapi Quit Smoking!*. Jakarta: GagasMedia.
- Rahmawati, Ulfah. Pengembangan Kecerdasan Spiritual santri: Studi terhadap Kegiatan Keagamaan di Rumah TahfizQu Deresan Putri Yogyakarta. *Jurnal Penelitian*, Vol. 10, No. 1, Februari 2016. Kudus: STAIN Kudus. Diambil dari: <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jurnalPenelitian/article/view/1332>. Diakses pada tanggal 20 Juni 2020, Jam: 13.02 WIB.

- Reza, Muhammad. 2018. Asesmen *Cognitive Behavior Therapy* terhadap Remaja dengan Kecanduan *Game Online* pada Kelurahan Pondok Pinang, Kecamatan Kebayoran Lama, Jakarta Selatan. *Skripsi*. Jakarta: Program Studi Kesejahteraan Sosial UIN Jakarta. Diambil dari: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/41317/1/MUIHAMMAD%2520REZA>. diakses tanggal 17 Januari 2020. Jam: 0.24 WIB.
- Riizkian, Dimas Rahman. 2018. Terapi Bawang Putih untuk Sakit Gigi (Studi pada Bapak Sururi Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas). *Skripsi*. Purwokerto: IAIN Purwokerto. Diakses pada tanggal 07 November 2020. Jam: 13.00 WIB.
- Santosa, Elizabeth T. 2015. *Raising Children In Digital Era*. Jakarta: PT Elex Media.
- Setyani, Dyah Ayu. 2017. Keefektifan Bimbingan Kelompok Teknik Biblioterapi untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online* Siswa Kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri. *Artikel Skripsi*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri. Diambil dari http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/12.1.01.01.0053.pdf. diakses pada tanggal 16 Januari 2020. Jam: 0.50 WIB.
- Soetjipto, Helly P. 2005. Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Int *Jurnal Psikologi, Vol. 32, No. 2*. Yogyakarta: UGM Yogyakarta. Diambil dari: <https://dev.jurnal.ugm.ac.id/jpsi/article/view/7072>. Diakses tanggal 25 Mei 2020, Jam: 12.17 WIB.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmawati, Tiara. 2020. Salat sebagai Media Terapi Jiwa Perspektif Tafsir Sufistik Ruh Al-Ma'ani Karya Al-Alusi. *Skripsi*. Surabaya: UIN Sunan Ampel. Diakses pada tanggal 1 November 2020. Jam: 21.00 WIB.
- Suseno, Miftahun Ni'mah. 2012. Motivasi Spiritual dan Komitmen Afektif Pada Karyawan. *Jurnal Psikologi, Vol. 5, No. 1, Juni 2012*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. Diakses pada tanggal 22 Juni 2020, Jam: 13.04 WIB.
- Syahrani, Ridwan. 2015. Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, Vol. 1, No. 1, 84-92, ISSN: 2443-2202*. Tadulako: FKIP Universitas Tadulako. Diambil dari: <https://ojs.unm.ac.id/JPPK/article/view/1537>. diakses tanggal 14 Januari. Jam: 23.44 WIB.
- Ulfa, Mimi. 2017. Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja di Mabas Game Center Jl. HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru.

Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau, Vol. 4 No. 1, Februari 2017. Riau: Universitas Riau. Diambil dari: <https://www.neliti.com/publications/119938/pengaruh-kecanduan-game-online-terhadap-perilaku-remaja-di-mabes-game-center-jal>. diakses tanggal 16 Januari 2020, Jam: 1.06 WIB.

Wahidah, Evita Yuliatul. 2016. Psikoterapi Islami Terhadap Psikopatologi (Perspektif Psikologi Pendidikan Islam). *Jurnal Muaddib*, Vol. 06, No. 02 Juli-Desember 2016. Bojonegoro: STIT Muhammadiyah Bojonegoro. Diakses pada tanggal 07 Desember 2020. Jam: 21.12 WIB.

