Teknik Modelling Untuk Mengurangi Perilaku Adiktif *Dota Gamer* Di Perumahan Suko Asri, Sukodono, Sidoarjo

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar

Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh:

M. Rizka Nur Ardimas

Nim: B03213013

PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM

JURUSAN DAKWAH

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nama : M. Rizka Nur Ardimas

NIM : B03213013

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam

Judul : Teknik *Modelling* Untuk Mengurangi Perilaku Adiktif *Dota Gamer* Di Perumahan Suko Asri, Sukodono, Sidoarjo.

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pebimbing untuk diujikan.

Surabaya, 19 Januari 2017

Telah disetujui oleh:

Dosen Pebimbing,

Dra. Hj. Faizah Noer Laela, M.Si

NIP. 196012111992032001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh M. Rizka Nur Ardimas ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 31 Januari 2017
Mengesahkan,
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Dekan,

Dr. Hj. Ry. Suhartini, M.Si
NIP. 19600412 199403 1 001

Penguji I,

Dra. Hj. Faizah Noer Laela, M.Si
NIP. 19601211 199203 2 001

Penguji II,

Dr. Agus Santoso, S.Ag, M.Pd
NIP. 19630303 199203 2 002

Penguji III,

Yusria Ningsih, M.Kes
NIP. 19760518 200701 2 022

Penguji IV,

H. Rudy Al Hana, M.Ag
NIP. 19680309 199103 1 001

PERNYATAAN

PERTANGGUNG JAWABAN PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : M. Rizka Nur Ardimas

NIM : B03213013

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam

Alamat : Graha Taman Asri, Blok EB 27, Tawang Sari, Taman, Sidoarjo

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya oranglain.
3) Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 22 Desember 2016

M. Rizka Nur Ardimas

B03213013

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : M. Rizka Nur Ardimas
NIM : B03213013
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi / BKI
E-mail address : dimasoap@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Teknik Modelling untuk mengurang perilaku Adiktif Pada Gamer di Perumahan Sutro, Asri, Sukodono, Sidoarjo

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 Februari 2017

Penulis

(M. Rizka Nur Ardimas)
Nama terang dan tanda tangan

ABSTRAKSI

Rizka M. Nur Ardimas (B03213013). modeling techniques to reduce addictive behavior Dota gamers Housing Suko Asri, Sukodono, Sidoarjo.

Fokus penelitian adalah (1) Bagaimana proses konseling dengan teknik *modelling* dalam mengurangi perilaku adiktif seseorang terhadap game online di perumahan Suko Asri kecamatan Sukodono kabupaten Sidoarjo ? (2) Bagaimana hasil akhir proses konseling dengan teknik *modelling* dalam mengurangi perilaku adiktif seseorang terhadap game online di perumahan Suko Asri kecamatan Sukodono kabupaten Sidoarjo ?Untuk membahas permasalahan tersebut peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif mengupas studi kasus warga di perumahan Suko Asri kecamatan Sukodono kabupaten Sidoarjo. Penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini menggunakan teknik modelling dengan jenis *live model*(model langsung) dan untuk penguatanya ditambang dengan *symbolic model* untuk mengatasi kecanduan *game online*. Peneliti meminta seseorang sebagai model agar konseli dapat meniru tingkah laku yang dicontohkan. Analisa data menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan sebelum dan sesudah proses Bimbingan dan Konseling dengan teknik *modelling* untuk mengurangi kecanduan terhadap *game online.*

Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa (1) Dalam penelitian ini proses konseling yang terjadi menggunakan terapi Behavior dengan teknik *Modelling*, dengan pendekatan ini klien diharapkan dapat mengubah perilakunya yang terjadi pada saat mempunyai perilaku adiktif. Adapun langkah-langkahnya yaitu identifikasi masalah, diagnosis, prognosis, *treatment*/terapi dengan teknik *modelling* yaitu menggunakan model yang kemudian konseli mengadaptasi perilaku dari model (2) Hasil akhir dari proses konseling dengan teknik *modelling* dalam penelitian ini cukup berhasil ,yang mana hasil tersebut dapat terlihat dapat dilihat dari adanya perubahan pada sikap dan perilaku klien yang sebelumnya menjadi pecandu terhadap game online lalu sekarang menjadi seseorang yang lebih bisa mengendalikan nafsunya untuk bermain game online dan mengisi wakktu luangnya dengan kegiatan yang lebih positif.

Kata kunci: Teknik *Modelling*, Perilaku Adiktif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN ii
PENGESAHAN iii
MOTTO iv
PERSEMBAHAN v
PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI vi
ABSTRAK vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiii

BAGIAN INTI

BAB I: PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 6
E. Definisi Konsep 7
F. Metode Penelitian 12
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian 12
2. Subjek Penelitian 12
3. Tahap-Tahap Penelitian 13
4. Jenis dan Sumber Data 13
5. Teknik Pengumpulan Data 15
6. Teknik Analisis Data 16
7. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data 18
G. Sistematika Pembahasan 19

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II:BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM, TEKNIK MODELING, PERILAKU ADIKTIF DAN *DOTAGAME*

A. Bimbingan dan konseling Islam, Teknik Modelling, Perilaku Adiktif, dan *DotaGame* 21
1. Bimbingan dan Konseling Islam 21
a. Bimbingan 21
1) Pengertian Bimbingan 21
2) Tujuan Bimbingan 22
3) Fungsi Bimbingan 23
4) Prinsip-Prinsip Bimbingan 24
b. Konseling 26
c. Bimbingan dan Konseling Islam 29
2. Teknik Modelling 32
a. Pengertian Teknik Modelling 32
b. Proses Penting Modelling 35
c. Hal-Hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan modelling ... 36
d. Prinsip-Prinsip Modelling 36
e. Pengaruh Modelling 37
f. Langkah-Langkah 37
3. Perilaku Adiktif Dota Gamer 38
a. Pengertian Perilaku Adiktif 38
b. Game Online Dota 40
c. Indikator Adiktif Game Online 46
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan 48

BAB III:PENYAJIAN DATA

A. Deskripsi Umum Objek Penelitian 51
1. Deskripsi Lokasi Penelitian 51
a. Lokasi Penelitian 51
b. Luas Wilayah dan Batas Penelitian 51
c. Kondisi Kependudukan 51

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Keadaan Ekonomi Masyarakat 52
e. Bidang Pendidikan 52
f. Bidang Keagamaan 52
2. Deskripsi Konselor dan Konseli 53
a. Deskripsi Konselor 53
b. Pengalaman Konselor 54
c. Deskripsi Konseli 55
3. Deskripsi Masalah Konseli 59
B. Deskripsi Hasil Penelitian 61
1. Deskripsi Proses Bimbingan Dan Konseling Islam dengan teknik modelling untuk mengurangi perilaku Adiktif *Dota gamer* 61
a. Waktu dan Tempat 62
b. Identifikasi Masalah 63
c. Diagnosis 66
d. Prognosis 68
e. Treatment atau terapi 69
f. *Follow Up* (Evaluasi) 75
C. Hasil Bimbingan dan Konseling Islam dengan Teknik Modelling untuk Mengurangi Perilaku Adiktif *Game Online* 76

BAB IV:ANALISIS DATA
A. Analisis proses teknik modelling untukmengurangi perilaku Adiktif *Dota gamer* 79
B. Analisis hasil akhir teknik modelling untuk menanganiperilaku adiktif bermain game online 83

BAB V: PENUTUP
A. Kesimpulan 87
B. Saran 89

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern ini, banyak sekali alternatif hiburan untuk anak-anak ataupun remaja salah satunya adalah *game* (permainan). Pada zaman dahulu untuk bermain *game* sangatlah tidak praktis dan membutuhan tenaga seperti egrang, layang-layang, lompat tali, congklak, gasing dan lain lain. Karena sebagai pemain harus membuat benda-benda yang diperlukan dalam permainan itu contohnya seperti egrang, kita harus mencari bambu atau kayu untuk dibuat menjadi egrang baru permainan bisa dimulai, begitu pula dengan permainan lainya. Tetapi ada juga *game* yang tidak harus membuat suatu benda terlebih dahulu, contohnya seperti permainan petak umpet, boi-boian, bentengan, engkle, dan lain sebagainya. Tetapi untuk memainkan permainan tersebut sebagai pemain harus mengumpulkan banyak orang atau berkelompok, dan tidak bisa dimainkan dengan hanya satu orang saja.

Seiring dengan berjalanya waktu dan peruahan zaman, kini *game* pada zaman telah menawarkan permainan yang lebih *simple* dan tidak terlalu membutuhkan tenaga banyak dimana si pemain duduk di tempat sehingga bisa memainkan sendiri maupun berkelompok. *Game* pada zaman modern ini sudah sanagat fleksibel bisa dimainkan di *smartphone*, komputer, laptop, ataupun di *console game*nya itu sendiri yaitu Playstation, X-Box, Nintendo wii.

Game pada zaman modern ini telah menyajikan dalam berbagai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bentuk genre yaitu *Action, Adventure, Sports, Tactical RPG, First person shooter, Racing,* dan lain sebagainya. Dari banyaknya genre *game* yang ada di atas, *game* modern ini juga bisa dimainkan dengan dua cara yaitu *offline* dan *online*.

Game offline adalah *game* yang dimainkan secara individu ataupun kelompok tetapi tidak bisa lebih dari dua orang. *Game offline* memiliki *story board* atau cerita yang panjang dan bisa ditamatkan, dan apabila sudah tamat dan ingin memainkanya lagi maka harus dimulai lagi dari *stage* awal atau tahap awal dalam *game* tersebut. Biasanya *game offline* memiliki grafik yang lebih bagus ataupun detail dari pada *game online*. Sedangkan *game online* adalah *game* yang membutuhkan koneksi internet ataupun jaringan tertentu. *Game online* bisa dimainkan secara individu ataupun kelompok yang anggotanya bisa lebih dari dua orang. *Game online* tidak bisa ditamatkan, jadi meskipun sudah mencapai level yang sangat tinggi bisa tetap melanjutkan bermain dan bisa melawan yang levelnya lebih rendah.

Dari variatifnya *game* yang ditawarkan pada zaman modern ini, telah menghasilkan banyak peminat di kalangan manusia, dalam fenomena yang terjadi tidak hanya anak-anak yang memainkan *game* pada zaman ini, remaja dan bahkan orang dewasa juga tertarik dengan *game offline* mapun *game online* yang ada. Dari semua pemain *game*, ada juga pemain *game* yang menjadi kecanduan yaitu apabila pemain bisa menghaiskan hampir seluruh waktunya dalam sehari, bahkan ada yang rela sampai begadang demi *game* yang dimainkanya tersebut dalam setiap hari, perilaku atau kebiasaan tersebut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dinamakan perilaku adiktif. Perilaku adiktif atau perilaku kecanduan adalah perilaku yang membuat penderitanya tidak bisa melepaskan kebiasaan yang sudah dilakukanya tanpa menghairaukan situasi dan kondisi yang ada disekitarnya.

Sebagai salah satu fenomena yang ada, pada kasus yang saya temukan di perumahan Suko Asri, Sukodono, Sidoarjo tedapat seorang mahasiswi dari Universitas ternama di kota Malang. Mahasiswi tersebut mengalami kecanduan atau adiktif terhadap *game online*, yaitu *game* DOTA . Mahasiswi tersebut memiliki perilaku adiktif karena pada mulanya mahasiswi tersebut dikenalkan oleh temanya pada *game online* yaitu DOTA. Lalu, seiring berjalanya waktu mahasiswi tersebut menjadi sering bermain tanpa menghiraukan situasi, kondisi dan banyak perubahan negatif dalam dirinya. Beberapa perubahan negatif dari mahasiswi tersebut ketika sudah kecanduan bermain *game* adalah; tidak menghiraukan waktu, banyak menghabiskan uang untuk keperluan *game*, pola tidur jadi tidak teratur karena sering begadang, makan jadi tidak teratur jadi rentan terhadap sakit, Ketika sudah terlanjur bermain *game* bisa menjadi anti sosial dia hanya bisa fokus ke *game* lalu mengabaikan sekitarnya menjadi anti sosial, dan lebih mementingkan *game* dari pada perkuliahanya seperti lalai tugas, membolos kuliah dan apabila dia tidak memainkan *game online* dalam sehari, dia akan merasakan kegelisahan atau seperti ada yang kurang dalam kegiatanya . Dari deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa mahasiswi tersebut mempunyai perilaku yang adiktif terhadap *game* Dota .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari perilaku adiktif yang dimiliki mahasiswi tersebut, penulis akan memberikan sebuah treatment untuk mengurangi perilaku adiktif yang dialami mahasiswi tersebut terhadap *game* Dota dengan menggunakan teknik *Modelling*. Teknik modelling adalah bagian dari teknik-teknik yang ada pada terapi Behavior. Terapi behavior adalah suatu pandangan ilmiah tentang tingkah laku manusia. Dalil dasarnya adalah bahwa tingkah laku itu tertib dan bahwa eksperimen yang dikendalikan dengan cermat akan menyingkapkan hukum- hukum yang mengendalikan tingkah laku. Behaviorisme ditandai oleh sikap membatasi metode- metode dan prosesur- prosedur pada data yang diamati.[1] Para Behavioris radikal memandang bahwa tingkah laku manusia bukan didasari oleh pilihan dan kebebasan, melainkan dipengaruhi oleh situasi dan kondisi objektif di dunia pada masa lampau dan hari ini. Jadi, lingkungan menempati posisi penting dalam pembentukan tingkah laku manusia. Aspek penting dari terapi behavioristik adalah bahwa perilaku dapat didefinisikan secara operasional, diamati, dan diukur[2]. Para behavioris berpandangan bahwa gangguan tingkah laku merupakan akibat dari proses belajar yang salah. Maka, untuk memperbaikinya diperlukan perubahan lingkungan menjadi lebih positif dengan harapan tingkah laku yang dimunculkan bersifat positif pula.

Peneliti memainkan peran aktif dan direktif dalam pemberian treatmen, yakni peneliti menerapkan pengetahuan ilmiah pada pencarian

---

[1] Gerald Corey, *Teori dan Praktik Konseling dan Psikoterapi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2013) hal. 198

[2] Namora Lumongga Lubis, *Memahami Dasar- Dasar Konseling*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011) hal. 167

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemecahan masalah-masalah manusia dan para klienya. Terapis Behavior secara khas berfungsi sebagai guru, pengarah, dan ahli dalam mendiagnosis tingkah laku maladaptif dan dalam menentukan prosedur-prosedur penyembuhan yang diharapkan, mengarah pada tingkah laku yang baru. Lalu teknik *Modelling* adalah belajar memberikan reaksi dengan jalan mengamati orag lain yang tengah mereaksi, imitasi, menirukan/peniruan.[3] Dengan cara belajar melalui proses pengamatan, peniruan, dan percontohan serta pembentukan tingkah laku baru, memperkuat perilaku yang sudah terbentuk. Dalam hal ini konselor menunjukan kepada konseli tentang perilaku model yang hendak dicontoh sehingga diharapkan dapat mengurangi perilaku adiktif yang dialami klien sehingga menjadi perilaku yang lebih positif. Dalam hal ini peneliti akan mengambil judul **"teknik *modelling* untuk mengurangi perilaku Adiktif *Dota gamer* di Perumahan Suko Asri, Sukodono, Sidoarjo".**

B. Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses terapi dengan menggunakan teknik *modelling* untuk mengurangi perilaku Adiktif *Dota gamer* di Perumahan Suko Asri, Sukodono, Sidoarjo ?
2. Bagaimana hasil akhir terapi dengan menggunakan teknik *modelling* untuk mengurangi perilaku Adiktif *Dota gamer* di Perumahan Suko Asri, Sukodono, Sidoarjo ?

[3] C.P Chaplin Penerjemah kartini kartono, Kamus Lengkap Psikologi, (Jakarta PT. Raja Grafindo Persada 1993), hal. 306

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah, sebagai barikut:

1. Mendiskripsikan proses konseling dengan menggunakan teknik *modelling* untuk mengurangi perilaku Adiktif *Dota gamer* di Perumahan Suko Asri, Sukodono, Sidoarjo.
2. Mengetahui hasil akhir dari proses konseling dengan menggunakan teknik *modelling* untuk mengurangi perilaku Adiktif *Dota gamer* di Perumahan Suko Asri, Sukodono, Sidoarjo.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
   a. Diharapakan penelitian ini dijadikan sumber referensi yang berguna bagi dunia pendidikan khususnya dan memperkaya sumber keilmuan yang sudah berkembang selama ini.
   b. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan pelengkap dari penelitian penelitian terdahulu agar masalah yang diangkat lebih kaya lagi dan penyelesaiannya lebih bervariatif lagi.
2. Secara Praktis
   a. Diharapkan penelitian ini dapat di aplikasikan kedalam kehidupan social yang semakin berkembang selama ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Diharapkan penelitian ini dapat menyelesaikan masalah perilaku adiktif yang sudah banyak sekali dialami oleh manusia yang bekerja atau berkarier.

c. Diharapkan penelitian ini mampu menjadi pembendaharaan alternative dalam menyelesaikan problema konseli yang banyak dialami oleh banyak orang.

E. Definisi Konsep

1. Teknik percontohan atau *modelling.*

Teknik *modelling* adalah salah satu teknik yang berada dalam bagian terapi behavior, yang mana Behaviorisme adalah suatu pandangan ilmiah tentang tingkah laku manusia. Dalil dasarnya bahawa tingkah laku itu tertib dan bawa eksperimen yang dikendalikan dengan cermat akan menyingkapkan hukum-hukum yang mengendalikan tingah laku. Behaviorisme ditandai oleh sikap membatasi metode-metode dan prosedur-prosedur pada data yang diamati.

Pendekatan behavioristik tidak menguraikan asumsi-asumsi filosofis tertentu tentang manusia secara langsung. Setiap orang dipandang memiliki kecenderungan-kecenderungan positif dan negatif yang sama. Manusia pada dasarnya dibentuk dan ditentukan oleh lingkungan sosial budayanya. Segenap tingkah laku manusia itu dipelajari. Meskipun berkeyakinan bahwa segenap tingkah laku pada dasarnya merupakan hasil dari kekuatan-kekuatan lingkungan dan faktor-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

faktor genetik, para behaviors memasukan pembuatan putusan sebagai salah satu bentuk tingkah laku. Pandangan para behaviors tentang manusia sering kali didistorsi oleh penguraian yang terlampau menyerdehanakan tentang individu sebagai bidak nasib yang tak berdaya yang semata-mata ditentukan oleh pengaruh-pengaruh lingkungan dan keturunan dan dikerdilkan menjadi sekedar organisme pemberi respons. Terapi tingkah laku kontemporer bukanlah suatu pendekatan yang sepenuhya deterministik dan mekanistik, yang menyingkirkan potensi para klien untuk memilih. Hanya "para behaviors yang radikal" yang menyingkirkan kemungkinan menentukan diri dari individu.

Nye (1975), dalam pembahasanya tentang behaviorisme radikal-nya B.F. Skinner, menyebutkan bahwa para behavioris radikal menekankan manusia sebagai dikendalikan oleh kondisi-kondisi lingkungan. Pendirian deterministik mereka yang kuat berkaitan erat dengan komitmen terhadap pencarian pola-pola tingkah laku yang dapat diamati. Mereka menjabarkan melalui rincian spesifik berbagai faktor yang dapat diamati yang mempengaruhi belajar serta membuat argumen bahwa manusia dikendalikan oleh kekuatan-kekuatan eksternal.

Pandangan "behaviorisme radikal" tidak memberi tempat kepada asumsi yang menyebutkan bahwa tingkah laku manusia dipengaruhi oleh pilihan dan kebebasan. Filsafat behavioristik radikal menolak konsep tentang individu sebagai agen bebas yang membentuk nasibnya sendiri. Situasi-situasi dalam dunia objektif masa lampau dan hari ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menentukan tingkah laku. Lingkungan adalah pembentuk utama keberadaan manusia.

John Watson, pendiri behaviorisme, adalah seorang behavioris radikal yang pernah menyatakan bahwa ia bisa mengambil sejumlah bayi yang sehat dan menjadikan bayi-bayi itu apa saja yang diinginkanya – dokter, ahli hukum, seniman, perampok, pencopet- melalui bentukan lingkungan. Jadi, Watson menyingkirkan dari psikologi konsep-konsep seperti kesadaran, determinasi diri, dan berbagai fenomena subjektif lainya. Ia mendirikan suatu psikologi tentang kondisi-kondisi tingkah laku yang dapat diamati. Marquis (1974) menyatakan bahwa terapi tingkah laku itu mirip keahlian teknik dalam arti ia menerapkan informasi-informasi ilmiah guna menemukan pemecahan-pemecahan teknis atas masalah-masalah manusia. Jadi, behaviorisme berfokus pada bagaimana orang-orang belajar dan kondisi-kondisi apa saja yang menentukan tingkah laku mereka.[4]

Dalam terapi tingkah laku atau behavior, terdapat beberapa teknik-teknik yang bisa terapkan pada terapi dan konseling individual maupun kelompok. Salah satu dari tekniknya adalah teknik modeling atau percontohan.

Dalam percontohan, individu mengamati seorang model dan kemudian diperkuat untuk mencontoh tingkah laku sang model. Bandura

[4] Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), hal. 196

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(1969) menyatakan bahwa belajar yang bisa diperoleh melalui pengalaman langsung bisa pula diperoleh secara tidak langsung dengan mengamati tingkah laku orang lain berikut konsekuensi-konsekuensinya. Jadi, kecakapan-kecakapan sosial tertentu bisa diperoleh dengan mengamati dan mencontoh tingkah laku model-model yang ada. Juga reaksi-reaksi emosional yang terganggu yang dimiliki seseorang bisa dihapus dengan cara orang itu mengamati orang lain yang mendekati objek-objek atau situasi-situasi yang ditakuti tanpa mengalami akibat-akibat yang menakutkan dengan tindakan yang dilakukanya. Pengendalian diri pun bisa dipelajari melalui pengamatan atas model yang dikenai hukuman. Status dan kehormatan model amat berarti dan orang-orang pada umunya dipengaruhi oleh tingkah laku model-model yang menempati status yang tinggi dan terhormat di mata mereka sebagai pengamat.[5]

Penelitian disini juga menggunakan terapi behavior karena bertujuan untuk mengubah perilaku yang salah terhadap klien, dan mengapa menggunakan teknik modelling karena disini klien juga membutuhkan orang lain untuk mengatasi kegelisahanya, sehingga klien bisa belajar mengatasi kegelisahan dari model tersebut untuk mengubah perilaku yang negatif dalam keseharianya sehingga diharapkan bisa menjadi perilaku yang positif.

[5] Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), hal. 221

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Perilaku adiktif Dota gamer

Perilaku adiktif bisa disebut juga denga perilaku kecanduan. Menurut Sarafino kecanduan sebagai kondisi yang dihasilkan dengan mengkonsumsi zat alami atau zat sintesis yang berulang sehingga orang menjadi tergantung secara fisik atau secara psikologis. Ketergantungan psikologis berkembang melalui proses belajar dengan penggunaan yang berulang-ulang. Ketergantungan secara psikologis adalah keadaan individu yang merasa terdorong menggunakan sesuatu untuk mendapatkan efek menyenangkan yang dihasilkanya.[6]

Dalam penelitian ini mahasiswi yang bertempat tinggal di perumahan Sukoasri tersebut mempunyai perilaku adiktif terhadap game online. Game online adalah salah satu jenis permainan yang terdapat di PC *(Portable Computer)* yang apabila ingin memainkanya diharuskan untuk terhubung dengan jaringan internet.

Dalam penelitian ini game online yang dimainkan mahasiswi tersebut sehingga mempunyai perilaku adiktif adalah game online yang bergenre strategi dan nama game tersebut adalah Dota. Game online tersebut sudah dimainkan hampir di setiap waktunya bahkan apabila mahasiswi tersebut tidak memainkan game online yang bernama Dota, ia

[6] Yuly Rahmawati *"Bimbingan Dan Konseling Islam Dengan Teknik Modelling Untuk Mengatasi Online Shop Addict: Studi Kasus Seorang Warga Di Kelurahan Magersari Di Sidoarjo"* (Skripsi, FDK Uneversitas Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2016) Hal. 10

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan mengalami kegelisahan sehingga sulit untuk dia meninggalkna perilaku adiktif tersebut tanpa bantuan dari orang lain.

F. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan jenis penelitian

Judul penelitian yang membahas masalah pribadi, dan penelitian ini akan mengkaji dan mendeskripsikan tentang teknik *modelling* untuk mengurangi perilaku Adiktif *Dota gamer* di Perumahan Suko Asri, Sukodono, Sidoarjo. Adapun fokus penelitian ini adalah bagaimana proses penerapan terapi Behavior dengan menggunakan teknik *modelling* untuk mengurangi perilaku Adiktif *Dota gamer*, maka dalam pelaksanaannya penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus sehingga bisa mengetahui lebih mendalam dan terperinci tentang suatu permasalahan atau fenomena yang hendak di teliti[7], dan menggunakan jenis penelitian kualitatif, sehingga dalam laporan hasil penelitian diungkapkan secara apa adanya dalam bentuk uraian naratif.

2. Sebjek penelitian

Nama	: Achada Rizqi Dinda Rizaputri
Tanggal lahir	: 18 Juni 1995
Jenis kelamin	: Perempuan
Alamat	: Perumahan Suko Asri, Sukodono, Sidoarjo

[7] Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012) hal. 20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Tahap-tahap penelitian

a. Tahap pra-lapangan

Peneliti melakukan observasi pendahuluan melalui pengamatan dan mencari suatu informasi dari salah satu sebagaian sumber terhadap sesuatu, yang dijadikan tempat untuk memperoleh judul, dan yang sesuai gambaran umum keadaan dilapangan serta memperoleh kepastian antara judul dengan kenyataan yang ada di lapangan.

b. Tahap pekerjaan lapangan

Peneliti berusaha menerapkan Terapi Behavior dengan menggunakan teknik *modelling* untuk mengurangi perilaku Adiktif *Dota gamer*.

c. Tahap penyelesaian

Tahap selanjutnya menganalisis data yang telah dikumpulkan selama kegiatan lapangan.

4. Jenis dan sumber data

a. Jenis data

Janis data adalah hasil pencatatan penelitian baik yang berupa fakta ataupun angka, dengan kata lain segala fakta dan angka yang dijadikan bahan untuk menyusun informasi. Penelitian akan kurang valid jika tidak ditemukan jenis data atau sumber datanya. Adapun jenis data penelitian ini adalah:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Data primer adalah data inti dari penelitian ini, yaitu proses dalam pemberian teknik *modelling* untuk mengurangi perilaku Adiktif *Dota gamer* di Perumahan Suko Asri, Sukodono, Sidoarjo. yang di ambil dari observasi di lapangan, tingkah laku, kegiatan keseharian, dan latar belakang, serta respon dari remaja yang telah diberikan teknik *Modelling*.
2) Data sekunder adalah data yang diambil dari sumber kedua atau berbagai sumber guna melengkapi data primer[8]. Diperoleh dari keadaan lingkungan seperti keluraga dan lingkungan rumahnya.

b. Sumber data

Untuk mendapat keterangan dan informasi, peneliti mendapatkan informasi dari sumber data, yang di maksud sumber data adalah subjek dari mana data di peroleh[9]. Adapun yang dijadikan sumber data adalah:

1) Sumber data primer, yaitu sumber data yang diperoleh langsung dari konseli yakni Achada Rizqi Dinda Riza Putri serta didapat dari peneliti sebagai konselor.

[8] Berhan Bungin, *Metode Penelitian Sosial : Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif*, (Surabaya: Universitas Airlangga, 2001), hal.128

[9] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal.129

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Sumber data sekunder, yaitu data-data yang di peroleh dari perpustakaan yang digunakan untuk mendukung dan melengkapi data primer[10].

5. Teknik pengumpulan data

Mendapatkan data dari sumber penelitian maka ada beberapa teknik pengumpulan data yang sesuai yaitu:

a. Interview (wawancara)

Wawancara ini dilakukan pada subjek. Menggunakan wawancara terstruktur yaitu digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh.

b. Observasi (pengamatan)

Teknik observasi ini dklarifikasikan menurut tiga cara. Pertama, pengamat bertindak sebagai partisipan atau observasi partisipatif yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut

[10] Hartono Boy Soedarmaji, *Psikologi Konseling*, (Surabaya: Press UNIPA, 2006). Hal.58

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merasakan suka dukanya, dengan observasi partisipan ini maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak. Kedua, observasi dapat dilakukan secara terus terang yaitu peneliti dalam melakukan pengumpulan data menyatakan terus terang kepada sumber data, bahwa ia sedang melakukan penelitian. Jadi meraka yang diteliti mengetahui sejak awal sampai akhirtentang aktivitas peneliti. Ketiga, observasi yang menyangkut latar penelitian dan dalam penelitian ini digunakan teknik observasi yang mana pengamat bertindak sebagai partisipan.

6. Teknik analisis data

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milah menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukannya pola, dan menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.[11]

Definisi analisis data, banyak dikemukakan oleh para ahli metodologi penelitian. Menurut Lexy J. Moleong analisis data adalah proses mengorganisasikan dari mengurutkan data ke dalam pola, kategori

[11]Lexy J. Moleong, *Metodologi penelitian kualitatif*, hal. 248.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan satuan uraian dasar, sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran, dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai social, akademik dan ilmiah.

Dalam proses analisis data peneliti melakukan klasifikasi data dengan cara memilah-milah data sesuai dengan kategori yang disepakati. Teknis analisis data ini dilakukan setelah proses pengumpulan data diperoleh. Penelitian ini bersifat studi kasus, untuk itu analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif komparatif yaitu setelah data terkumpul dan diolah maka langkah selanjutnya adalah menganalisa data tersebut.

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang dipakai adalah Deskriptif Komparatif atau biasa disebut Metode Perbandingan Tetap. Teknik ini secara tetap membandingkan kategori satu dengan kategori yang lain.[12]

Analisa yang dilakukan untuk mengetahui faktor- faktor yang menyebabkan seorang mahasiswa mengalami kecanduan media massa atau televisi dan dampak yang dialami seorang mahasiswa tersebut, dengan menggunakan analisis deskriptif.

[12] Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 288.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Deskriptif Komparatif digunakan untuk menganalisa proses konseling antara teori dan kenyataan dengan cara membandingkan teori yang ada dengan pelaksanaan Terapi Behavior yang dilakukan oleh konselor di lapangan , serta apakah terdapat perbedaan pada konseli antara sebelum dan sesudah mendapatkan Terapi Behavior.

7. Teknik keabsahan data

Dalam penelitian kualitatif tidak menjamin pelaksanaan penelitian akan mendapatkan hasil yang obtimal, kesalahan pada peneliti juga besar kemungkinan akan terjadi. Dalam hal ini, peneliti menganalisa data langsung di lapangan untuk menghindari kesalahan pada data-data tersebut. Maka dari itu, untuk mendapatkan hasil yang optimal peneliti perlu memikirkan keabshan data. Peneliti dalam melakukan pemeriksaan keabsahan data menggunakan teknik sebagai berikut:

a. Ketekunan pengamatan

Melakukan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih vermat dan berkesinambung dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis.

Memperdalam pengamatan terhadap hal-hal yang diteliti yaitu tentang proses menggunakan terapi Behavior dengan menggunakan teknik *modelling* untuk mengurangi perilaku Adiktif *Dota gamer*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Observasi yang diperdalam

Menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci.

c. Trianggulasi

Teknik pemerksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pemeriksaan atau sebagai perbandingan terhadap data itu. Peneliti memeriksa data-data yang diperoleh dengan subjek peneliti, baik melalui wawancara maupun pengamatan, kemudian data tersebut peneliti bandingkan dengan data yang ada di luar yaitu sumber lain, sehingga keabsahan data bisa dipertanggung jawabkan.

G. Sistematika Pembahasan

Mempermudah penyusunan proposal pembahasan penelitian, maka proposal ini dibagi kedalam tiga bagaian yaitu:

1. Bagaian awal

Bagaian awal terdiri dari: judul penelitian (sampul), persetujuan pembimbing, pengesahan tim penguji, motto dan persembahan, pernyataan otentisitas skripsi, abstrak, kata pengantar, daftar isi, dan daftar tabel.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagaian inti

Bab I. Dalam bab ini berisi pendahuluan yang meliputi latarbelakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi konsep, metode penelitian, sistematika pembahasan.

Bab II. Dalam bab ini berisi tinjauan pustaka yang meliputi kajian teoritik dan penelitian terdahulu yang relevan.

Bab III. Dalam bab ini berisi penyejian data yang terdii dari deskripsi umum objek penelitian dan deskrpsi hasil penelitian.

Bab IV. Dalam bab ini berisi analisis data.

Bab V. Dalam bab ini berisi penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

3. Bagaian akhir

Dalam bagian akhir ini berisi tentang daftar pustaka, lampiran lampiran, dan biodata peneliti.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Bimbingan dan konseling Islam, Teknik Modeliing, Perilaku Adiktif, dan *DotaGame.*

1. Bimbingan dan Konseling Islam

   a. Bimbingan

      1) Pengertian bimbingan

Pada dasarnya, bimbingan merupakan upaya pembimbing untuk membantu megoptimalkan individu. Donald G. Mortensen dan Alan M. Schmuller (1976) menyatakan, *Guidance may be defined as that part of the total educational program that helps provide the personal apportunities and specialiezed staff services by which each individual can develop to the fullest of his ailities and capacities in term of the democratic idea.*[1]

Bimbingan sebagai proses layanan yang diberikan kepada individu-individu guna membantu mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dalam membuat pilihan-pilihan, rencana-rencana, dan

[1] Ahmad Juntika Nurihsan, B*imbingan dan konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan,* (Bandung: Refika Aditama, 2006), hal. 7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

interpretasi-interpretasi yang diperlukan untuk menyesuaikan diri yang baik (Smith, dalam McDaniel, 1959).

Berdasarkan butir-butir pokok tersebut maka yang dimaksud dengan bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seorang atau beberapa orang individu, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa; agar orang yang dibimbing dapaat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri; dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yan ada dan dapat dikembangkan; berdasarkan norma-norma yang berlaku.[2]

2) Tujuan bimbingan

Tujuan pemberian layanan bimbingan ialah agar individu dapat (a) merencanakan kegiatan penyelesaian studi, perkembangan karier, serta kehidupanya pada masa yang akan datang; (b) mengembangkan seluruh potensi dan kekuatan yang dimiliki seoptimal mungkin; (c) menyesuaikan diri dengan lingkungan pendidikan, lingkungan masyrakat, serta lingkungan kerjanya; dan (d) mengatasi hambatan serta kesulitan yang dihadapi dalam studi, penyesuaian dengan lingkungan pendidikan, masyarakat, ataupun lingkungan kerja.

[2] Eman Amti dan Prayitno, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hal. 99

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut, mereka harus mendapatkan kesempatan untuk (a) mengenal dan memahami potensi, kekuatan, serta, tugas-tugasnya; (b) mengenal dan memahami potensi-potensi yang ada di lingkunganya; (c) mengenal dan menentukan tujuan, rencana hidupnya, serta rencana pencapaian tujuan tersebut; (d) memahami dan mengatasi kesulitan-kesulitan sendiri; (e) menggunakan kemampuanya untuk kepentingan dirinya, lembaga tempat bekerja dan masyarakat; (f) menyesuaikan diri dengan keadaan dan tuntutan lingkunganya; serta (g) mengembangkan segala potensi dan kekuatan yang dimilikinya secara tepat, teratur, dan optimal.

3) Fungsi bimbingan

Minimal ada empat fungsi bimbingan, yaitu sebagai berikut,

a) Fungsi pengembangan merupakan fungsi bimbingan dalam mengemangkan seluruh potensi dan kekuatan yang dimiliki individu.

b) Fungsi penyaluran merupakan fungsi bimbingan dalam membantu individu memilih dan memantapkan penguasaan karier atau jabatan yang sesuai denga minat, bakat, keahlian, dan ciri-ciri kepribadian lainya dalam pelaksanaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

fungsi ini, konselor perlu bekerja sama dengan pendidik lainya di dalam ataupun di luar lembaga pendidikan.

c) Fungsi adaptasi, yaitu fungsi membantu para pelaksana pendidikan, khususnya guru atau dosen, widyaiswara, dan wali kelas untyk mengadaptasikan program pendidikan terhadap latar belakang pendidikan, minat, kemampuan; dan kebutuhan individu. Dengan menggunakan informasi yang memadai mengenai individu, pebimbing/ konselor dapat memantu para guru/dosen/ widyaiswara dalam memperlakukan individu secara tepat, baik dalam memilih metode dan proses perkuliahan, maupun mengadaptasikan bahan perkuliahan sesuai dengan kemampuan dan kecepatan individu.

d) Fungsi penyesuaian, yaitu fungsi bimbingan dalam membantu individu menemukan penyesuaian diri dan perkembanganya secara optimal.

4) Prinsip-prinsip bimbingan

Pelaksanaan bimbingan perlu memperhatikan beberapa prinsip, yaitu sebagai berikut.

a) Bimbingan adalah suatu proses membantu individu agar mereka dapat membantu dirinya sendiri dalam menyeesaikan masalah yang dihadapinya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Hendaknya, bimbingan bertitik tolak (fokus) pada individu yang dibimbing

c) Bimbingan diarahkan pada individu dan tiap individu memiliki karakteristik tersendiri. Oleh karena itu, pemahaman keragaman dan kemampuan individu yang dibimbing sangat diperlukan dalam pelaksanaan bimbingan.

d) Masalah yang tidak dapat diselesaikan oleh tim di lingkungan lembaga pendidikan hendaknya diserahkan kepada ahli atau lembaga yang berwenang menyelesaikanya.

e) Bimbingan dimulai dengan identifikasi kebutuhan yang dirasakan oelh individu yang akan dibimbing.

f) Bimbingan harus luwes dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan individu dan masyarakat.

g) Program bimbingan di lingkungan lembaga pendidikan tertentu harus sesuai dengan program pendidikan pada lembaga yang bersangkutan.

h) Hendaknya, pelaksanaan program bimbingan dikelola oleh orang yang memiliki keahlian dalam bidang bimbingan, dapat bekerja sama dan menggunakan sumber-suber yang relevan yang berada di dalam ataupu di luar lembaga pennyelenggaraa pendidikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

i) Hendaknya, pelaksanaan prorgam bimbingan dievaluasi untuk mengetahui hasil dan pelaksanaan program.

b. Konseling

Kata kounseling (Counseling) berasa dari kata counsel yang diambil dari bahasa Latin yaitu *counsilium*, artinya "bersama" atau "berbicara bersama". Pengertian "berbicara bersama-sama" dalam hal ini adalah konselor (*counselor*) dengan seseorang atau beberapa klien (*counselee*). Dengan demikian *counselium* berarti *"people coming together to gain an understanding of problem that beset them were evident",* demikian ditulis Baruth dan Robinson (1987:2) dalam bukunya *An Introduction to The Counseling Profession* menjelaskan secara singkat.[3]

Dalam definisi yang lebih luas, Rogers mengertikan konseling sebagai hubungan membantu dimana salah satu pihak (konselor) bertujuan meningkatkan kemampuan dan fungsi mental pihak lain (klien), agar menghadapi persoalan atau konflik yang dihadapi dengan lebih baik. Rogers (1971) mengartikan, "bantuan" dalam konseling adalah dengan menyediakan kondisi, sarana, dan keterampilan, yang membuat klien dapat membantu dirinya sendiri dalam memenuhi rasa aman, cinta, harga diri, membuat keputusan, dan aktualisasi diri. Memberikan bantuan juga mencakup kesediaan konselor untuk mendengarkan perjalanan hidup klien baik masa

[3] Latipun, *Psikologi konseling*, (Malang: UMM Press, 2002), hal. 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lalunya, harapan-harapan, keinginan yang tidak terpenuhi, kegagalan yang dialami, trauma, dan konflik yang sedang dihadapi klien.

Ada beberapa istilah yang sering muncul pada beberapa buku konseling dalam penggunaan kata untuk menyebutkan pihak yang membantu maupun pihak yang dibantu. Untuk memudahkan pembaca, maka dalam penulisan ini penulis menggunakan istilah konselor untuk orang yang menyediakan bantuan dan istilah klien berlaku untuk orang yang menjalani proses menerima bantuan.[4]

Dengan ciri-ciri pokok demikian itu dapat dirumuskan bahwa dengan singkat pengertian konseling, yaitu konseling adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan melalui wawancara konseling oleh seorang ahli (disebut konselor) kepada individu yang sedang mengalami sesuatu masalah (disebut klien) yang bermuara pada teratasinya masalah yang dihadapi oleh kien.[5]

Ada beberapa tujuan konseling pada umunya dan di sekolah pada khususnya adalah sebagai berikut:

1) Mengadakan perubahan perilaku pada diri klien sehingga memungkinkan hidupnya lebih produktif dan memuaskan. Khusus di sekolah, Boy dan Pine (Depdikbud, 1983:14) menyatakan, bahwa tujuan konseling adalah membantu siswa

[4] Namora Lumongga Lubis, *Memahami Dasar-Dasar konseling*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 2
[5] Eman Amti dan Prayitno, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999),hal. 105

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadi lebih matang dan lebih mengaktualisasikan dirinya, membantu siswa maju dengan cara yang positif, membantu dalam sosialisasi siswa dengan memanfaatkan sumber-sumber dan potensinya sendiri. Persepsi dan wawasan siswa berubah, dan akibat dari wawasan baru yang diperoleh, maka timbulah pada diri siswa reorientasi positif terhadap kepriadian dan kehidupanya.

2) Memelihara dan mencapai kesehatan mental yang positif. jika hal ini tercapai, maka individu mencapai integrasi, penyesuaian, dan identifikasi positif dengan yang lainya. Ia belajar menerima tanggung jawab, berdiri sendiri, dan memperoleh integrasi pelaku.

3) Penyelesaian masalah. Hal ini berdasarkan kenyataan, bahwa individu-individu yang mempunyai masalah tidak mampu menyelesaikan sendiri maalah yang dihadapinya. Di samping itu, biasanya siswa datang kepada konselor karena ia percaya bahwa konselor dapat membantu menyelesaikan masalahnya.

4) Mencapai keefektifan pribadi, sehubungan dengan ini, Blocher mengatakan, bahwa yang dimaksud dengan pribadi yang efektif adalah pribadi yang sanggup memperhitungkan diri, waktu, dan tenaganya, serta bersedia memikul risiko-risiko ekonomis, psikologis, dan fisik. Ia tampak memiliki kemampuan untuk mengenal, mendefinisikan, dan menyelesaikan masalah-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masalah. Ia tampak konsisten terhadap dan dalam sistuasi perananya yang khas. Ia tampak sanggup berpikir secara berbeda dan orisinal, yaitu dengan cara-cara yang kreatif. Ia juga sanggup mengontrol dorongan-dorongan dan memberikan respons-respons yang wajar terhadap frustasi, permusuhan, dan ambiguitas.

Mendorong individu mamu mengambil keputusan yang penting bagi dirinya. Di sini, jelas bahwa pekerjaan konselor bukan menentukan keputusan yang harus diambil oleh klien atau memilih alternatif dari tindakanya. keputusan-keputusan ada pada diri klien sendiri. Ia harus tahu mengapa dan bagaimana ia melakukanya. Oleh sebab itu, klien harus belajar mengestimasi konsukuensi-konsukensi yang mungkin terjadi dalam pengorbanan pribadi, waktu, tenaga, uang, risiko, dan sebagainya, individu belajar memerhatikan nilai-nilai dan ikut mempertimbangkan yang dianutnya secara sadar dalam pengambilan keputusan.[6]

c. Bimbingan dan konseling islam

Hakikat imbingan dan konseling islami adalah upaya membantu individu belajar mengembangkan fitrah dan atau kembali kepada fitrah, dengan cara memerdayakan *(enpowering)* iman, akal, dan

[6] Ahmad Juntika Nurihsan, B*imbingan dan konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan,* (Bandung: Refika Aditama, 2006), hal. 13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemauan yang dikaruniakan Allah SWT. Kepadanya untuk mempelajari tuntunan Allah dan rasul-Nya, agar fitrah yang ada pada individu itu berkembang dengan benar dan kukuh sesuai tuntunan Allah SWT.

Dari rumusan di atas tampak, bahwa konseling Islami adalah aktifitas yang bersifat "membantu", dikatakan membantu karena pada hakikatnya individu sendirilah yang perlu hidup sesuai tuntunan Allah (jalan yang lurus) agar mereka selamat. Karena posisi konselor bersifat membantu, maka konsekuensinya individu sendiri yang harus aktif belajar memahami dan sekaligus melaksanakan tuntunan Islam (al- Quran dan sunah rasul-Nya). Pada akhirnya diharapkan agar individu selamat dan memperoleh kebahagiaan yang sejati di dunia dan di akhirat, bukan sebaliknya kesengsaraan dan kemelaratan dunia dan akhirat.

Pihak yang membantu adalah konselor, yaitu seorang mukmin yang memiliki pemahaman yang mendalam tentang tuntunan Allah dan menaatinya. Bantuan itu terutama berbentuk pemberian dorongan dan pendampingan dalam memahami dan mengamalkan syari'at Islam. Dengan memahami dan mengamalkan syari'at Islam itu diharapkan segala potensi yang dikaruniakan Allah kepada individu bisa berkembang optimal. Akhirnya diharapkan agar individu menjadi hamba Allah yang *muttaqin mukhlasin, mukhsinin*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan *mutawakkilin;* yang terjauh dari godaan setan, terjauh dari tindakan maksiat, dan ikhlas melaksanakan ibadah kepada Allah.[7]

Tujuan yang ingin dicapai melalui bimbingan dan kosneing islami adalah agar fitrah yang dikarunakan Allah kepada individu bisa berkemang dan berfungsi dengan aik, sehigga menjadi pribadi *kaffah*, dan secara bertahap mampu mengaktualisasikan apa yang diimaninya itu dalam kehidupan sehari-hari, yang tampil dalam entu kepatuhan terhadap hukum-hukum Allah dalam melaksanakan tugas kekhalifahan di bumi, dan ketaatan dalam ber-ibadah dengan mematuhi segala perintah-Nya dan menjauhi segara larangan-Nya. Dengan kata lain, tujuan konseling model ini adalah meningkatkan iman, islam, dan ikhsan individu yang dibiming hingga menjadi pribadi yang utuh. Dan pada akhirnya diharapkan mereka bisa hidup bahagia di dunia dan akhirat.

Tujuan jangka pendek yang diharapkan bisa dicapai melalui kosneling model ini adalah terbinanya fitrah-iman individu hingga membuahkan amal soleh yang dilandasi dengan keyakinan yang benar bahwa:

1) Manusia adalah makhluk ciptaan Allah yang harus selalu tunduk dan patuh pada segaa atura-Nya.
2) Selalu ada kebaikan (hikmah) di balik ketentuan (taqdir) Allah yang berlaku atas dirinya.

[7] Bki hal 23

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Manusia adalah hamba Allah, yang harus ber-ibadah hanya kepada-Nya sepanjang hayat.
4) Ada fitrah (iman) yang dikaruniakan Allah kepada setiap manusia, jika fitrah itu dipelihara dengan baik akan menjamin kehidupan selmat dunia dan akhirat.
5) Esensi iman bukan sekedar ucapan dari mulut, tetapi lebih dari itu adalah membenarkan dengan hati, dan mewujudkan dalam amal perbuatan
6) Hanya dengan melaksanaka syari'at agama secara benar, potensi yang dikaruniakan Allah kepadanya bisa berkembang optimal dan selamat dalam kehidupan di dunia dan akhirat.
7) Agar individu bisa melaksanakan syari'at islam dengan benar, maka ia harus berupaya sungguh-sungguh untuk memahami dan mengamalkan kandungan kitab suci al-Qur'an dan sunah rasul-Nya.[8]

2. Teknik *Modelling*

a. Pengertian Teknik *Modelling*

Teknik *modelling* adalah bagian dari terapi behavior, yang mana terapi behavior berfokus pada perilaku yang terlihat dan penyebab luar yang menstimulasinya. Behavior memandang manusia sangat mekanistik, karena menganalogikan manusia seperti mesin, konsep mekanistik menjelaskan mengenai stimulus respons seolah-olah

[8] BKI hal 208

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyatakan bahwa manusia akan bergerak atau melakukan sesuatu apabila ada stimulasi.[9]

Seringkali orang mengalami kesulitan karena tingkah lakunya yang berlebih atau ia kekurangan tingkah laku yang pantas. Konselor yang megambil pendekatan ini membantu klien untuk belajar cara bertindak yang baru dan pantas, atau membantu mereka untuk memodifikasi atau mengeleminasi tingkah laku yang berlebih.

Pendekatan behavioral merupakan pilihan untuk membantu klien yang mempunyai masalah spesifik seperti gangguan makan, penyalahgunaan zat, dan disfungsi psikoseksual. Para ahli behavioral yang berjasa mengembangkan konseling ini cukup banyak, diantaranya Wolpe, Lazzarus, Bandura, Krumbaottz, dan Thoresen.[10]

Teori lain yang merupakan pengembangan dari teori behavioral adalah teori belajar dengan mencontoh *(observational learning)* yang dikemukakan oleh Bandura. Menurut Bandura perilaku dapat terbentuk melalui observasi model secara langsung yang disebut dengan imitasi dan melalui pengamatan tidak langsung yang disebut dengan *vicarious conditoning*. Perilaku manusia dapat terjadi dengan mencontoh perilaku individu-individu yang ada di lingkunganya.[11]

---

[9] Dede Rahmat Hidayat, *Psikologi Kepribadian,* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011) hal. 127
[10] Sri Astutik, *Pengatar Bimbingan dan Konseling,* (Surabaya: UINSA Press, 2014) hal. 114
[11] Faezah Noer Laela, *Bimbingan Konseling Sosial,* (Surabaya: UINSA Press, 2014) hal. 58

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam percontohan, individu mengamati seorang model dan kemudian diperkuat untuk mencontoh tingkah lakusang model. Bandura (1969) menyatakan bahwa belajar yang bisa diperoleh melalui pengalaman langsung bisa pula diperoleh secara tidak langsung dengan mengamati tingkah laku orang lain berikut konsekuensi-konsekuensinya. Jadi, kecakapan-kecakapan sosial tertentu bisa diperoleh dengan mengamati dan mencontoh tingkah laku model-model yang ada. Juga reaksi-reaksi emosional yang terganggu yang dimiliki seseorang bisa dihapus dengan cara orang itu mengamati orang lain yang mendekati objek-objek atau situasi-situasi yang ditakuti tanpa mengalami akibat-akibat yang menakutkan dengan tindakan yang dilakukanya. Pengendalian diri pun bisa dipelajari melalui pengamatan atas model yang dikenai hukuman. Status dan kehormatan model amat berarti dan orang-orang pada umunya dipengaruhi oleh tingkah laku model-model yang menempati status yang tinggi dan terhormat di mata mereka sebagai pengamat.[12]

Terdapat beberapa tipe *modelling* (percontohan), yaitu: *modelling* tingkah laku baru yang dilakukan melalui observasi terhadap model tingkah laku yang diterima secara sosial individu memperoleh tingkah laku baru. *Modelling* mengubah tingkah laku lama yaitu dengan meniru tingkah laku model yang tidak diterima sosial akan memperkuat/memperlemah tingkah laku tergantung

[12] Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), hal. 221

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tingkah laku model itu diganjar atau dihukum. *Modelling* simbolik yaitu modeling melalui film dan televisi menyajikan contoh tingkah laku, berpotensi seagai sumber model tingkah laku. Modeling kondisioning banyak dipakai untuk memperlajari respons emosional. Pengamat mengobservasi model tingkah laku emosional yang mendapat penguatan. Muncul respons yang sama dan ditunjukan ke objek yang ada dikatnya saat ia mengamati model. Contoh emosi seksual yang timbul akibat nontin film porno dilampiaskan ke objek yang ada di dekatnya, perkosaan atau pelecehan.

b. Proses penting *modelling*

1) Perhatian,harus fokus pada model. Proses ini dipengaruhi asosiasi pengamat dengan model, sifat model yang atraktif, arti penting tingkah laku yang diamati si pengamat.

2) Representasi, yaitu tingkah laku yang akan ditiru harus disimbolisasi dalam ingatan. Baik bentuk verbal maupun gambar dan imajinasi. Verbal memungkinkan orang mengevaluasi secara verbal tingkah laku yang diamati, mana yang dibuang dan mana yang dicoba lakukan. Imajinasi memungkinkan dilakukan ltihan simbolik dalam pikiran.

3) Peniruan tingkah laku model, yaitu bagaimana melakukanya? Apa yang harus dikerjakan? Apakah sudah benar? Hasil lebih pada pencapaian tujuan belajar dan efikasi pembelajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Motivasi dan penguatan. Motivasi tinggi untuk melakukan tingkah laku model membuat belajar menjadi efektif. Imittasi lebih kuat pada tingkah laku yang diberi penguatan dari pada dihukum.

c. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan *modelling*

1) Ciri model seperti; usia, status sosial, jenis kelamin, keramahan, dan kemampuan, penting dalam meningkatkan imitasi.
2) Anak lebih senang meniru model seusianya dari pada model dewasa.
3) Anak cenderung model yang standar prestasinya dalam jangkauanya.
4) Anak cenderung mengimitasi orang tuanya yang hangat dan terbuka. Gadis lebih mengimitasi ibunya.

d. Prinsip-prinsip *modelling*

1) Belajar bisa memperoleh melalui pegalaman langsung maupun tidak langsung dengan mengamati tingkah laku orang lain berikut konsekuensinya.
2) Kecakapan sosial tertentu bisa diperoleh dengan mengamati den mencontoh tingkah laku model yang ada.
3) Reaksi- reaksi emosional yang terganggu bisa dihapus dengan mengamati orang lain yang mendekati obyek atau situasi yang ditakuti tanpa mengalami akibat menakutkan dengan tindakan yang dilakukannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Pengendalian diri dipelajari melalui pengamatan atas model yang dikenai hukuman.
5) Status kehormatan sangat berarti.
6) Individu mengamati seorang model dan dikuatkan untuk mencontohkan tingkah laku model.
7) Modeling dapat dilakukan dengan model symbol melalui film dan alat visual lainnya.
8) Pada konseling kelompok terjadi model ganda karena peserta bebas meniru perilaku pemimpin kelompok atau peserta lain.
9) Prosedur modeling dapat menggunakan berbagai teknik dasar modifikasi perilaku.

e. Pengaruh *modelling*

1) Pengambilan respons atau keterampilan baru dan memperlihatkanya dalam perilaku baru.
2) Hilangnya respons takut setelah melihat tokoh melakukan sesuatu yang menimbulkan rasa takut konseli, tidak berakibat buruk bahkan berakibat positif.
3) Melalui pengamatan terhadap tokoh, seseorang terdorong untuk melakukan sesuatu yang mungkin sudah diketahui atau dipelajari dan tidak ada hamatan.

f. Langkah-langkah

1) Menetapkan bentuk penokohan (*live model, symbolic model, multiple model*).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Pada *live model*, pilih model yang bersahabat atau teman sebaya konseli yang memiiki kesamaan seperti: usia, status ekonomi, dan penampilan fisik. Hal ini penting terutama bagi anak-anak.
3) Bila mungkin gunakan lebih dari satu model.
4) Kompleksitas perilaku yang dimodelkan harus sesuai dengan tingkat perilaku konseli.
5) Kombinasi modeling dengan aturan, instruksi, behavioral rehearsal, dan penguatan.
6) Bila mungkin buat desain pelatihan untuk konseli menirukan model secara tepat, sehingga akan mengarahkan konseli pada penguatah alamiah. Bila tidak maka buat perencanaan pemberian penguatan untuk setiap peniruan tingkah laku yang tepat.
7) Bila perilaku bersifat kompleks, maka episode modeling dilakukan mulai dari yang paling mudah ke yang lebih sukar.
8) Skenario modeling harus dibaut realistik.
9) Melakukan pemodelan dimana tokoh menunjukan perilaku yang menimbulkan rasa takut bagi konseli (dengan sikap manis, perhatian, bahasa yang lembut dan perilaku yang menyenangkan konseli).

3. Perilaku Adiktif Dota *Game*r (kecanduan *Game* Dota)

a. Pengertian perilaku adiktif

Kecanduan berasal dari kata candu yang artinya sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya secara terus menerus. Istilah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kecanduan awalnya digunakan terutama mengacu pada penggunaan obat-obatan dan alkohol. Dalam beberapa tahun terakhir, istilah tersebut meluas sehingga orang secara umum menyebut kecanduan pada perilaku merokok, makan, berbelanja, permainan internet, dan lain-lain.

Para pakar psikologi dan masyarakat sekarang ini memaksudkan kecanduan sebagai ketergantungan psikologis yang abnormal pada beberapa hal berikut ini misalnya judi, makanan, seks,pornografi, komputer, internet, kerja, olahraga, idola, TV atau video non-pornografi tertentu, obsesi spiritual, melukai diri, dan belanja.

Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya.

Berdasarkan uraian di atas maka kecanduan dapat di artikan sebagai suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi pada berbagai kesempatan yang ada akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku sehingga merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat dan kebiasaannya.[13]

Definisi kecanduan menurut Yee (2006), adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri

[13] Yuly Rahmawati *"Bimbingan Dan Konseling Islam Dengan Teknik Modelling Untuk Mengatasi Online Shop Addict: Studi Kasus Seorang Warga Di Kelurahan Magersari Di Sidoarjo"* (Skripsi, FDK Uneversitas Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2016), hal. 44

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

oleh individu bersangkutan. Perilaku yang tidak sehat dapat merugikan diri individu tersebut dan perilaku seperti ini terlihat pada pemain *game online.* Menurut Jessica (1999), perilaku kecanduan *game online* dapat disebabkan oleh ketersediaan dan bertambahnya jenis-jenis *game* di pasaran yang semakin pesat sejajar dengan perkembangan teknologi. *Game online addiction* merupakan kesenangan dalam bermain karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game online.*

Kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Perilaku kecanduan ini tentu akan menimbulkan dampak negatif tidak hanya bagi individu yang bersangkutan tetapi juga bagi orang-orang yang ada disekitarnya.

b. *Game online* Dota

Game atau permainan pertama kali dikemukakan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944. Teori itu dikemukakan oleh John von Neumann dan Oskar Morgenster yang berisi "permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi ersing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangu untuk memaksimalkan kemenangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain sebagai kemajuan bermain dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi." (J Von Neumann and O. Morgenster, 1953).

Game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*. Atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.

Dalam *game* terdapat beberapa elemen-elemen dasar sehingga menjadi kesatuan *game* yang utuh, Menurut Teresa Dillon elemen-elemen dasar sebuah *game* adalah:

1) *Game Rule*

   Game rule merupakan aturan perintah cara menjalankan, fungsi objek dan karakter di dunia permainan dunia *game*.

2) *Plot*

   Plot biasanya berisi informasi tentang hal-hal yang akan dilakukan oleh player dalam *game* dan secara detail.

3) *Theme*

   Di dalam biasanya ada pesan moral yang akan disampaikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) *Character*

Pemain sebagai karakter utama maupun karakter yang lain yang memiliki ciri dan sifat tertentu.

5) *Object*

Merupakan sebuah hal yang penting dan biasanya digunakan pemain untuk memecahkan masalah, adakalanya pemain harus punya keahlian dan pengetahuan untuk bisa memainkanya.

6) *Text, Grafik,* dan *Sound*

Game biasanya merupakan kombinasi dari media teks, *grafik* maupun suara, walaupun tidak harus semuanya ada dalam permainan *game*.

7) *Animation*

Animasi ini selalu melekat pada dunia *game*, khususnya untuk gerakan karakter-karakter yang ada dalam *game*, properti, dan objek.

8) User Interface

Merupakan fitur-fitur yang mengkomunikasikan user dengan *game*.

Mengenai komponen *game*, Sadiman (2008: 76) mengungkapkan empat komponen utama permainan yaitu:

1) Adanya pemain
2) Adanya ingkungan di mana para pemain berinterasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Adanta aturan main
4) Adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Game yang ada sekarang memiliki berbagai macam jenis atau yang dikenal dengan istilah genre. *Game* bergenre ini bertujuan untuk memancing minat masyarakat, sehingga dengan adanya genre diharapkan perasaan pemain *game online* bisa senang dan puas terhadap *game-game* yang disajikan. Genre ini sebenarnya lebih mengacu kepada isi dan tujuan *game*, bukan genre sesungguhnya. Terdapat beberapa genre dalam *game* yaitu:

1) Shooting (tembaka-tembakan)

   Video *game* jenis ini memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata-tangan, juga *timing*, inti dari *game* jenis ini adalah tembak. (GTA dan Crysis)

2) Fighting (Pertarungan)

   Game yang permainanya memerlukan reflek dan koordinasi mata dengah tangan yang cepat, tetapi inti dari *game* ini adalah penguasaan hafalan jurus. (mortal kombat dan Tekken)

3) Petualangan (Adventure)

   Game yang lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berfikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, memcahkan teka-teki mapun memunculkan berbagai peristiwa. (*Sleeping Dogs*)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Simulasi, Konstruksi, dan Manajemen

Video *game* jenis ini seringkali menggambarkan dunia di dalamnyasedekat mungkin dengah dunia nyata dan memperhatikan enga detil beragai faktor. (The Sims)

5) Strategi

Game jenis ini memerlukan koordinasi dan strategi dalam memainkan permainan ini. kebanyakan *game* strategi adalah *game* perang (Warcraft/Dota)

6) Olahraga

Game ini merupakan adaptasi dari kenyataan, memebutuhkan kelincahan dan strategi dalam memainkanya. (*Winning elefen* daan NBA)

7) Puzzle

Game teka-teki, pemai diharuskan memecahkan teka-teki dalam genre tersebut. (Tetris dan bejeleweed)

8) Edu*game*s (edukasi)

Video *game* jenis ini dibuat dengan tujuan spesifik sebaga alat pendidikan, entah untuk belajar mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. Developer yang membuatnya, harus memperhitungkan bebagai hal agar *game* ini benar-benar bisa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menididik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan yang memainkanya. (Dora the Exlorer).[14]

Menurut Adams dan Rollings (2007) bahwa: "*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh *internet*". Kepuasan yang diperoleh dalam *game* tersebut akan membuat pemain semakin tertarik untuk memainkannya (Theresia, 2012).

Dota 2 adalah suatu *game* strategi *mendatang* yang dibuat oleh *Valve Cor-poration* dan diumumkan secara formal pada 13 Oktober 2010 lewat *website* dari majalah *Game Informer* (Adam dan Roliings, 2010). Popularitas *Defense of the Ancients* terus meningkat. *Game* ini juga muncul dalam *World Cyber Games* Malaysia dan Singapura dimulai tahun 2005 (*Gamesync*, 2008), dan *World Cyber Games* Asia dimulai dari 2006 (*World Cyber Games*, 2006). Permainan ini juga muncul dalam *Electronic Sports World Cup* (*ESWC*) 2008 (James,2008), *Oliver Paradis*, manajer kompetisi *ESWC*, menyatakan bahwa tingkat dukungan komunitas, dan juga pengakuan dunia, adalah alasan mengapa *DotA* dipilih (Neha, 2008). Permainan ini juga populer di Swedia dan negara-negara Eropa Utara lainnya, dimana lagu yang terinspirasi dari permainan ini, "*Vi sitter i Ventrilo och spelar DotA*" oleh musisi Swedia *Basshunter*, mencapai puncak

[14] Iwan Binanto, *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangan*, (Yogyakarta: penerbit andi, 2010), Hal. 98

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tangga lagu Eropa 2006 pada posisi 116 dan masuk kedalam sepuluh besar tangga lagu di Swedia, Norwegia, dan Finlandia (Basshunter, 2007). Hal ini menunjukkan jika permainan *game online DotA 2* menjadi salah satu *game online* yang banyak dimainkan dan digemari oleh pemain *game online*.

c. Indikator Adiktif *Game online*

Lee (2011) mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online*, yakni: "*Excessive use, withdrawal symptoms, tolerance,* dan *negative repercussions".*

1) *Excessive use* terjadi ketika bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).
2) *Withdrawal symptoms* adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan *insomnia.* Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau *moodiness.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) *Tolerance* merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan efek perubahan dari *mood.* Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game online* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraaan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu, untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya, jumlah penggunaan harus ditingkatkan agar tidak terjadi toleransi.

4) Yang terakhir adalah komponen *negative repercussions*, dimana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan disekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, *hobby*, dan kehidupan sosial. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol diri yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game online.*[15]

[15] Dica Feprinca, "Hubungan Motivasi Bermain *Game online* Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan *Game online* Defence Of The Ancients (Dota2)", *Universitas Brawijaya,* hal. 7-9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Dari beberapa skripsi yang telah diamati maka penelitian terdahulu yang relevan sebagai berikut:

1. Judul : "Bimbingan Dan Konseling Islam Dengan Teknik Modeling Untuk Mengatasi Online Shop Addict: Studi Kasus Seorang Warga Kelurahan Magersari Sidoarjo"

   Oleh : Yuly Rachmawati (2016)

   NIM : B03212026

   Prodi : Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Dakwah, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya

   Isi : Penelitian ini megangkat permasalahan seorang remaja perempuan yang memiliki perilaku kecanduan terhadap belanja onlien (*online shop)*. Penelitian ini berfokus terhadap perubahan tingkah laku. Sebagaimana yang bertindak sebagai model yaitu teman dari subjek penelitian tersebut. persamaanya terletak pada pendekatan, jenis penelitian, dan teknik konseling yang digunakan yaitu teknik modeling. Perbedaanya terletak pada subjek dan kasus yang diangkat.

2. Judul : "Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Remaja"

   Oleh : Riki Yanto

   NIM : 04192016

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Prodi : Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Andalas

Isi : Penelitian ini mendeskripsikan fenomena *game online* di kalangan remaja. Dalam skripsi ini peneliti mendeskripsikan dan membahas fakto-faktor yang mendorong remaja untuk bermain *game online.* Persamaanya yaitu sama-sama menggunakan penelitian kualitatif. Pembahasan yang dituju sama-sama *game online*. Perbedaanya terletak pada penelitian ini menguji mengenai faktor pendorong remaja memainkan *game online*.

3. Judul : "Konseling Kelompok Teknik *Modelling*dalam Mengatasi Penggunaan Asesoris Yang Berlebihan Siswa Kelas VII Smp Kaliwungu Kudus"

Oleh : Desy Nofia Anggraini

NIM : 201131137

Prodi : Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus

Isi : Penelitian ini mendeskripsikan fenomena penggunaan asesoris yang terlalu banyak dan tidak sebagaimana mestinya pada diri seorang siswa, persamaanya yaitu sama-sama menggunakan kualitatif, dan teknik yang digunakan untuk mengatasi masalah juga sama-sama

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan teknik *modelling*, perbedaanya disini menngunakan konseling kelompok dan subjek kasus yang diangkat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

PENYAJIAN DATA

A. Deskripsi Umum Objek Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

   a. Lokasi Penelitian

      Lokasi penelitian berada di Perumahan Taman Suko Asri RT 30 RW 08 kelurahan Suko kecamatan Sukodono kabupaten Sidoarjo yang terletak di pinggiran kota Sidoarjo.

   b. Luas Wilayah dan Batas Wilayah

      1) Luas kelurahan Suko sekitar kurang lebih 184,14 Ha, yang terdiri dari tanah sawah 65,6 Ha dan Tanah kering 119,8 Ha.

      2) Batas wilayah kelurahan Suko terdiri dari

         a) Sebelah Utara : Desa Geluran

         b) Sebelah Selatan : Desa Masangan

         c) Sebelah Barat : Desa Sadang

         d) Sebelah Timur : Desa Wage

   c. Kondisi Kependudukan

      Jumlah penduduk keseluruhan di kelurahan Suko saat ini adalah 12.661 orang, yang terdiri dari 6483 orang laki-laki dan 6178 orang perempuan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Keadaan Ekonomi Masyarakat

Untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari, masyarakat kelurahan Suko kebanyakan bekerja di sektor Formal (pegawai negeri sipil) seperti: guru, pegawai desa, pegawai pemerintahan, dan lain sebagainya. Akan tetapi di kelurahan Suko saat ini banyak sekali UKM yang tumbuh dan berkembang berkat ide dan tangan kreatif warga kelurahan Suko bahkan menjadi produk unggulan, produk-produk yang dihasilkan dari UKM kelurahan Suko diantaranya adalah: ban bekas yang dijadikan bak sampah, jamu atau obat tradisional dan lain sebagainya. Disamping itu banyak juga kegiatan ibu-ibu yang menghasilkan keuntungan seperti membuat kerajinan tangan hingga membuat baju untuk menambah penghasilan keluarga.

e. Bidang Pendidikan

Tingkat kemajuan pendidikan yang ada di kelurahan Suko cukup tinggi karena seiring perkembangan waktu bahwa pendidikan sangatlah penting terutama dalam hal mendapat pekerjaan. Banyak diantara kaum muda yang meneruskan pendidikan hingga ke perguruan tinggi. Namun, banyak pula yang berwirausaha atau meneruskan usaha orang tua untuk berdagang dan ada pula yang setelah lulus SMA atau SMK memilih sebagai karyawan swasta.

f. Bidang Keagamaan

Mayoritas keagamaan yang dianut di kelurahan Suko yaitu agama Islam. Namun ada pula yang beragama kristen. Dalam kehidupan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehari-hari banyak diantara masyarakat yang masih memegang teguh adat istiadat dari agama islam seperti dilihat pada banyaknya masyarakat yang mengikuti shalat berjamaah di masjid, adanya kegaiatan TPQ, upacara kehamilan 4 bulanan, upacara kelahiran bayi atau yang disebut selapan bayi yang biasanya disertai aqiqah, upacara kematian yaitu adanya pembacaan yasin dan tahlil selama 7 hari berdasarkan perhitungan jawa, dan upacara pengantin yaitu denga adanya walimahan sebelum ijab qabul.

2. Deskripsi Konselor dan Konseli

a. Deskripsi Konselor

Konselor bernama M. Rizka Nur Ardimas anak pertama dari tiga bersaudara dari ibu Nurkhasanah dan bapak Munirul Hakim. Tetapi orang tua konselor sudah bercerai dan konselor mengikuti ibu Nurkhasanah yang menikah lagi dengan bapak Junaidi. Konselor lahir di kota Surabaya pada tanggal 1 oktober 1995. Tempat tinggal konselor berada di perumahan Graha Taman Asri blok EB 27, kelurahan Tawang Sari, kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo. Pada tahun 2007 lulus dari sekolah dasar negeri Kedurus, kemudian melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya yaitu sekolah menengah pertama Siti Aminah Surabaya yang lulus pada tahun 2010. Setelah itu melanjutkan ke jenjang lebih tinggi yaitu sekolah menengah atas di SMA Wachid Hasyim, Ngelom, Sidoarjo lulus pada tahun 2013. Setelah lulus dari sekolah menengah atas tersebut, konselor melanjutkan ke jenjang yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lebih tinggi yaitu S1 di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, konselor memilih Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi dengan prodi Bimbingan dan Konseling Islam.

b. Pengalaman Konselor

Pada waktu mata kuliah keterampilan komunikasi konseling, konselor melakukan proses konseling dengan teman sekelas sendiri atau disebut juga dengan konseling sebaya. Pada waktu mata kuliah appraisal, konselor melakukan wawancara, identifikasi, serta melakukan tes minat bakat kepada seorang mahasiswa dan melakukan proses konseling juga. Pada waktu mata kuliah Bimbingan dan Konseling Islam, konselor juga melakukan proses konseling terhadap teman dengan permasalahan malas berkuliah karena alasan tidak adanya minat terhadap perkuliahan. Konselor pernah juga pada waktu mata kuliah konseling penyandang masalah sosial, juga melakukan proses konseling terhadap orang-orang yang menyandang masalah sosial dan pada waktu itu adalah seorang pengemis yang mempunyai 5 anak, dan anak tersebut dipekerjakan untuk mengemis juga. Pada waktu mata kuliah konseling klinis juga melakukan proses konseling kepada orang yang mengalami penyakit jiwa neurosis yaitu kecanduan menonton tv hingga berjam-jam lamanya. Lalu konselor juga pernah melakukan proses konseling dengan seseorang ibu-ibu yang mengidap penyakit kanker payudara, permasalahan yang dialami ibu-ibu tersebut adalah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tidak konsisten dalam melakukan check up dan meminum obat secara teratur, sehingga proses penyembuhan bisa dibilang termasuk lama.

Selain pada waktu kuliah konselor juga pernah melakukan proses konseling pada waktu KKN (kuliah kerja nyata) di Madiun dan pada waktu PPL di SMP Khadijah Surabaya. pada waktu KKN proses konseling bisa dibilang cukup banyak tetapi dengan permasalahan yang hampir sama yaitu kenakalan remaja setempat dan permasalahan ekonomi keluarga. Pada waktu PPL permasalahan yang diangkat pada waktu proses konseling dengan siswa ataupun siswi sangat berbeda-beda meskipun hanya sebanyak 5 kali saja. Selain pengalaman proses konseling, konselor juga pernah mengisi Training Motivasi Berprestasi di beberapa sekolahan.

c. Deskripsi Konseli

Nama	: Achada Rizqi Dinda Rizaputri
Tempat/Tanggal/Lahir	: Malang, 18 Juni 1995
Alamat	: Perum. Sukoasri, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo.
Riwayat Pendidikan	: TK Al-Kautsar Malang SD Muhamadiyah Sepanjang SMP Ulul Albab SMA Wachid Hasyim Universitas Brawijaya (Proses)
Hobby	: *Game*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk lebih mengetahui kondisi atau keadaan konseli secara luas maka konselor akan menguraikan tentang kepribadian dinda, keadaan ekonomi, dan lingkungan sekitar bunga sebagai berikut:

1) Kepribadian Konseli

Dinda adalah anak pertama dari pasangan Bapak Rudi dan Ibu Luluk yang mempunyai dua saudara. Bapak Rudi bekerja sebagai pegawai BUMN kantor berita antara di kota Surabaya. Keluarga Dinda bisa dibilang keluarga yang berada atau menengah keatas dan waktu kecil keinginan dinda selalu dituruti karena memang keluarganya mampu untuk memenuhi semua kebutuhan yang diinginkan dinda pada waktu kecil itu, dan sampai saat ini

Dinda adalah seseorang remaja yang manja. Dahulu sebelum dia mempunyai perilaku adiktif terhadap *game*, bisa dikatakan kalau Dinda adalah seseorang yang pandai bergaul dengan masyarakat sekitar terlihat dari banyak teman yang dekat denganya. tetapi semenjak dia menjadi pecandu *game online*, dia menjadi unsosial (jarang bersosialisasi) tetapi tetap mempunyai banyak teman di dunia *game*nya.

2) Keadaan Ekonomi Konseli

Dinda belum mempunyai penghasilan dan masih bergantung terhadap orang tuanya. Keadaan ekonomi keluarga Dinda bisa dikatakan dalam kategori menengah keatas. Ayah dari dinda masih bekerja di BUMN dan penghasilanya bisa dibilang cukup banyak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan bahkan bisa dikatakan lebih untuk memenuhi kebutuhan keluarga Dinda. Bisa dilihat dari kendaraan yang dibawa Dinda setiap harinya dan besarnya rumah yang ditempati keluarga Dinda.

3) Lingkungan sekitar konseli

Dinda tinggal di sebuah perumahan yang bisa dibilang cukup elit. Lingkungan di sekitar Dinda merupakan daerah yang padat akan penduduk. Sebagian besar penduduknya bekerja sebagai pegawai negeri sipil di kota Surabaya dan di kabupaten Sidoarjo sendiri tetapi ada juga yang menjadi pengusaha atau berdagang di sekitar perumahan yang ditinggali Dinda tersebut.

Banyak juga remaja yang seumuran dengan Dinda di perumahan tersebut tetapi ternyata jarang ada yang memiliki perilaku kecanduan terhadap *game* seperti Dinda. Remaja di daerah perumahan tersebut rata-rata suka akan hal-hal yang berbau korea seperti boyban dan girlband. Selain di lingkungan rumah tempat tinggal Dinda ada juga lingkungan kampus, di lingkungan tersebut banyak temannya yang suka dan hoby bermain *game* seperti Dinda, dan bukan tidak mungkin terbentuknya perilaku adiktif *game* itu dari lingkungan kampusnya.

4) Latar Belakang Keluarga Konseli

Keluarga konseli adalah keluarga yang harmonis, tenang dan sejahtera. Adik konseli yang paling terakhir mondok di daerah Gresik, jadi dirumah konseli hanya terdapat 4 orang termasuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan konseli. adik konseli yang pertama sekarang duduk di bangku kelas dua sekolah menengah atas. Di kelurga konseli terdapat beberapa peraturan, salah satunya adalah jam tidur maksimal jam 22.00, dan kalau keluar dari rumah atau sedang main maksimal sampai jam 21.00 harus sudah pulang.

5) Latar belakang keagamaan konseli

Dalam hal beribadah, konseli belom bisa dikategorikan sebagai seseorang yang rajin dalam melaksanakan ibadah karena memang dalam hal shalat wajibnya banyak bolongnya atau belom bisa lengkap 5 waktu. Dan konseli pun ketika melakukan shalat jarang untuk melaksanakanya secara tepat waktu.

Konseli juga jarang untuk melakukan puasa-puasa sunah dan ibadah sunah lainya. Dan terakhir belajar mengaji yaitu pada saat masih duduk di bangku sekolah menengah pertama dan setelahnya jarang untuk mengaji. Padahal orang tua konseli bisa dibilang bagus dalam hal beribadah, dan orang tua konseli pun sering melakukan puasa-puasa sunah.

6) Latar belakang sosial konseli

Dalam hal bersosialisasi, konseli merupakan seseorang yang cepat untuk hal bersosialisasi karena memang memiliki sifat yang terbuka dengan teman dan konseli tidak memilih-milih mana yang akan dijadikan temanya. Konseli juga sangat ramaha dengan orang-orang yang tidak dikenalnya. Konseli termasuk seseorang yang suka

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyapa tetangganya dan banyak juga yang kenal dengan konseli di sekitar tempat tinggal nya di rumah maupun tempat tinggalnya di kampus yaitu kos. Tidak hanya perempuan banyak teman laki-laki juga yang akrab dengan konseli.

Tetapi sejak konseli menjadi pecandu *game*, konseli menjadi seseorang yang unsosial dan menjadi jarang menghampiri teman-temanya dan lebih memilih bermain *game* di warnet ataupun di kamarnya, dari pada bersosialisasi dengan teman ataupun lingkungan sekitar.

3. Deskripsi Masalah Konseli

Masalah merupakan suatu kegelisahan yang bisa di alami oleh setiap individu ataupun kelompok, masalah bisa terjadi dikarenakan adanya perbedaan antara harapan dan kenyataan dari individu ataupun kelompok tersebut.

Pada awalnya konseli tidak terlalu suka untuk bermain *game* apa lagi sampai bermain *game online* seperti Dota. Lalu pada suatu saat konseli dikenalkan *game online* oleh teman kuliahnya dan tetapi pada waktu itu konseli belom terlalu merespons terhadap hal-hal seperti itu. Pada saat konseli sedang merasa bosan terhadap kuliahnya, lalu konseli mencoba *game* yang dikenalkan oleh temanya itu kemudian konseli merasa *game* itu sangat menyenangkan dan ia memainkanya hingga tidak menghiraukan waktu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah pernah memainkan *game* tersebut dan konseli merasa senang dengan *game* tersebut, konseli pun kembali memainkan *game* dota2 tersebut secara terus menerus dan menjadi kecanduan akan *game online* tersebut, apabila tidak memainkan *game online* tersebut dalam sehari konseli merasa gelisah, karena *game online* sudah menjadi aktivitas penting dalam keseharianya dan akan mempengaruhi perasaanya yang merasa sangat butuh dengan *game online* tersebut.

Karena sudah menjadi perilaku adiktif atau kecanduan konseli pun mulai tidak menghiraukan tugas-tugas kuliahnya karena ia lebih memilih memainkan *game online* tersebut. Selain tidak menghiraukan tugas-tugas kuliahnya, perubahan negatif dalam diri konseli makin bertambah diantaranya adalah berdampak pada kehidupan sosial, mulai menjadi pribadi yang unsosial atau tidak bersosialisasi terhadap sekitar karena konseli terlalu fokus untuk memainkan *game online* tersebut dan menjadi malas untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar maupun dengan teman-temanya, lalu konseli apabila kalau sudah terlanjur bermain *game* bisa-bisa lupa waktu dan bahkan bermain hingga begadang di malam hari dan itu membuat pola tidur dan kesehatanya memburuk selain lupa waktu konseli juga bisa sampai melupakan kebutuhan dirinya yaitu makan dan hal itu akan berefek kepada kesehatanya juga. Beberapa gangguan kesehatan yang dialami oleh konseli saat menjadi perilaku adiktif adalah sering terkena angin duduk atau angin malam dan menyebabkan sakit di badanya, lalu jika konseli memainkan *game online* di warnet sesak nafas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang dideritanya menjadi kambuh karena banyaknya asap rokok di warnet tersebut, karena terlalu lama menghadap LCD mata sering menjadi sakit, tangan sering lecet, dan yang terakhir seringnya sakit di daerah sekitar tulang punggung.

Selain gangguan kesehatan konseli juga mengalami perubahan negatif dalam dirinya yaitu menjadi pribadi yang *moodiness* (gangguan perubahan mood) dan apabila *mood* dari konseli sedang jelek maka ia menjadi sensitif atau mudah marah, lalu sering memaki orang dengan kata-kata kasar ketika memainkan *game*, dan yang terakhir adalah suka minder atau iri kepada orang lain. Karena konseli sudah menjadi pecandu *game* konseli menjadi terganggu kognitifnya dan rela menghabiskan uangnya hanya untuk memainkan *game online* kesayanganya, dan total biaya yang dihabiskan konseli dalam sebulan untuk memainkan *game* sebesar satu juta rupiah.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Proses Bimbingan Dan Konseling Islam dengan teknik *modelling* untuk mengurangi perilaku Adiktif *Dota gamer* di Perumahan Suko Asri, Sukodono, Sidoarjo.

   Dalam hal ini konselor menyesuaikan jadwal konseli ketika berada di rumah dan konselor juga mengatur jadwal agar konseli bertemu dengan model. Konselor juga berdiskusi denga konseli mengenai batas waktu dalam proses konseling dan tempat pelaksanaan proses konseling.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Waktu dan Tempat

Ketika bertemu untuk melakukan proses konselig maka konselor haruslah menyesuaikan waktu dengan konseli. Sekaligus memberitahukan model sebagai obek percontohan dalam mengubah perilaku konseli dan merujuk pada aspek tingkah laku yang ingn di rubah. Waktu pelaksanaan proses konseling maksimal yaitu sekitar tiga puluh menit yang mana dalam waktu tersebut adalahh hasil dari kesepakatan antara konselor dengan konseli sehingga dalam proses konseling yang akan dilakukan seorang konseli dan konselor akan sama-sama merasa nyaman. Konselor juga mempertimbangkan waktu dengan konseli dikarenakan konseli juga jarang berada di rumahnya, karena kuliahnya di kota lain.

Adapun pelaksanaan proses konseling berada di rumah konseli, tetapi bukan tidak mungkin juga berada di luar rumah konseli, karena konselor juga menyesuaikan keinginan dan kenyamanan konsei ketika melakukan proses konseling.

Dalam kasus ini konselor memberikan layanan bimbingan dan konseling islam dengan teknik modelling untuk mengurangi perilaku adiktif Dota *game*r yang mana dalam proses konseling menjadikan model sebagai figur atau role model yang akan ditiru dan dicontoh oleh konseli. Tentunya untuk mengatasi kecanduanya terhadap permainan *game online*. Selain itu konselor juga melakukan monitoring dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

wawancara setelah konseli mendapat pengalaman ketika mengamati model.

Kemudian konselor menerapkan langkah-langkah dalam bimbingan dan konseling islam. Adapun langkah-langkah tersebut diantaranya adalah :

b. Identifikasi Masalah

Dalam identifikasi masalah disini konselor mengulas permasalahan yang dihadapi oleh konseli secara detail dan mendalam. Hal yang paling utama yaitu mendiskusikan dengan seorang konseli tentang apa yang diinginkan atau didapatkan dari proses konseling. Adaya diskusi ini untuk menghindari kemungkinan adanya harpan dan sasaran yang tidak realistis. Dengan demikian, yaitu mendiagnosis apa permasalahanya, hasil, dan tujuan apa yang ingin dicapai.

Identifikasi dalam hal ini yaitu berkaitan dengan gejala-gejala apa sajakah yang sering muncul pada diri konseli. Sehingga konselor menggali lebih dalam informasi tentang konseli. Informasi tersebut di dapat dari hasil wawancara dengan keluarga konseli, sahabat konseli, dan tetangga konseli. Adapun data-data yang diperoleh dari sumber-sumber tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

1) Data yang bersumber dari konseli

Konselor mengajukan beberapa pertanyaan terkait dengan hasil observasi yang telah dilakukan bahwasannya konseli apakah benar-benar kecanduan bermain *game online*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan penuturan konseli intensitas dia dalam memainkan *game online* tersebut, bisa dibilang sering sekali. Konseli juga menjelaskan bahwa apabila konseli tidak memainkan *game online*, konseli merasakan kegelisahan pada dirinya. konseli sangat senang jika ia sudah memainkan *game* dan memenangkan pertarungan dalam *game* tersebut meskipun ia terkadang merasa bosan dengan *game online* tersebut. Konseli memiliki keinginan yang kuat untuk memenangkan pertandingan dalam *game online* yang dimainkanya. Tidak adanya rasa kepuasan dari konseli ketika mendapatkan kemenangan dan konseli mengulangi pertarungan yang ada di *game online* tersebut. Konseli pun bercerita pernah tertipu saat membeli item *game online* pada seseorang. Dia Membeli item yang sangat mahal harganya karena sangat kuat tetapi yang dikirim ke akun *game* konseli adalah item yang murah atau yang lemah. Pernah mengalami kejadian tersebut namun konseli masih saja memainkan *game online* yang disukainya. Menurut cerita konseli, awalnya konseli dikenalkan oleh temanya dengan *game online* lalu konseli memainkan *game online* tersebut karena bosan dengan kesibukan kuliahnya tetapi karena kesenangan dan kegembiraan yang ia dapat, konseli menjadi pecandu *game online* tersebut. Konseli menuturkan berkali-kali ketika dia berada di rumah, sering mendapat teguran orang tuanya karena seringnya dia memainkan *game online* tersebut karena sampai lupa waktu. Ketika waktu senggang konseli juga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menghabiskan waktunya hanya untuk memainkan *game online* saja. Berdasarkan hasil wawancara tersebut telah diketahui data yang menunjukkan perilaku konseli mengarah pada perilaku adiktif terhadap *game online*.[1]

2) Data yang bersumber dari Adik konseli

Adik konseli mengatakan bahwasannya konseli memang sering sekali memainkan *game online* pada waktu dirumah. Ketika berada di rumah hampir sepanjang hari selalu berada dikamar untuk memainkan *game online*. Adik konseli sering sekali melihat konseli merasa tidak tenang jika wifi dirumah sedang lemot atau ada halangan karena akan menganggu proses permainan *game online*nya. Kalau sedang di rumah tidak jarang pula konseli menceritakan kepada adiknya tentang *game online* yang dimainkanya. Adik konseli juga sering melihat kakaknya tiba-tiba menjadi pemarah jika menelan kekalahan dalam memainkan *game online* tersebut. Berdasarkan wawancara dengan adik konseli tersebut diperoleh informasi telah diketahui bahwasannya tanda- tanda kecanduan konseli terhadap *game online* memang ada.[2]

[1] Data didapat pada tanggal 3 desember 2016 sabtu jam 14.30

[2] Data didapat pada tanggal 4 desember 2016 minggu jam 12.30

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Data yang bersumber dari sahabat konseli

Konseli termasuk seseorang yang ramah dengan teman - temannya namun mulai berubah ketika dia menjadi pecandu *game online*. Menurut sahabat konseli, konseli dahulunya adalah seseorang yang sering sekali bersosialisasi dengan teman-temanya tetapi sekarang semenjak konseli sudah menjadi pecandu *game online*, ia pun jarang dan hampir tidak pernah untuk mengunjungi atau pun sekedar bermain dengan teman-temanya. Sahabat konseli menuturkan bisa dilihat dari kesehariannya waktunya digunakan hanya untuk bermain *game online* di kos ataupun di warnet.[3]

4) Data yang bersumber dari tetangga dekat konseli

Tetangga dekat konseli yang letaknya berada dekat di rumah konseli menuturkan, bahwa sering kali mengetahui konseli berada di warnet.[4]

c. Diagnosis

Dari hasil identifikasi masalah yang di dapat diketahui bahwa gejala-gejala kecanduan konseli dalam bermain *game online* Dota2 yaitu :

1) Sering membicarakan *game online* yang dimainkan

Seringnya konseli membicarakan *game online* yang dimainkan berarti konseli mempunyai keinginan untuk selalu memainkan *game*

[3] Data didapat pada tanggal 4 desember 2016 minggu jam 13.30
[4] Data didapat pada tanggal 4 desember 2016 minggu jam 15.00

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

online yang disukainya tersebut. Sehingga tanpa sadar konseli mengucapkannya berkali-kali ketika bersama seseorang.

2) Gelisah ketika tidak memainkan *game online*

Gelisah yaitu perasaan yang merasa tidak tentram hatinya, selalu merasa khawatir, tidak tenang, tidak sabaran, tidak nyaman, atau merasa cemas. Kegelisahan membuat seseorang tidak nyaman hatinya dan juga perilakunya. Sebagaimana perilaku konseli yang terlihat di wawancara, nampak sekali jika dia tidak memainkan *game online*nya karena adanya halangan apapun untuk bermain maka terlihat raut muka konseli yang tidak riang atau senang.

3) Tidak pernah merasa puas

Seseorang yang tidak pernah merasa puas adalah termasuk orang yang tamak. Konseli dalam memainkan *game online* tidak pernah merasakan kepuasan meskipun ia sudah memenangi *game* tersebut selang-ulang kali. Terlihat pula dari hasil wawancara ketika konseli sudah memenangi pertandingan dalam *game*nya, ia pun tetap ingin memainkanya kembali tanpa adanya rasa puas dan berhenti memainkan. Hal ini menunjukkan bahwa konseli tidak memiliki rasa Kepuasaan atau klimaks jika memenagkan *game online* yang dimainkanya tersebut.

4) Tidak memanfaatkan waktu dengan baik

Seseorang yang tidak memanfaatkan waktu dengan baik tergolong seseorang yang merugi karena waktu tidak bisa di beli dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ada kiasan pula “waktu adalah uang”. Konseli lebih memilih menghabiskan hampir seluruh waktunya untuk bermain *game online* yang disukainya tersebut dari pada melakukan hal-hal lain yang positif. Jika pulang kuliah atau padahari-hari biasanya konseli, sering sekali langsung memainkan *game* tersebutdi laptopnya ataupun di warnet.

Dari gejala-gejala yang dialami atau yang ada pada diri konseli terdapat kesamaan dengan indikator adiktif *game online*.

d. Prognosis

Berdasarkan data-data dan kesimpulan dari diagnosis tersebut, maka konselor menetapkan jenis penelitian (terapi) yang akan diberikan konselor kepada konseli. Dalam hal ini konselor akan memberikan bimbingan dan konseling Islam dengan merujuk pada fungsi perbaikan yaitu memecahkan persoalan yang dihadapi, fungsi pengembangan yaitu sesuai dengan nilai-nilai islam bahwa seseorang haruslah mengembangkan potensi yang dia miliki serta fungsi pencegahan yaitu konselor mengupayakan agar konseli tidak terlalu kembali mengikuti hawa nafsunya dalam hal memainkan *game online*. Konselor menggunakan teknik modelling dalam mengatasi kecanduan konseli dalam bermain *game online*. Adapun tehnik modelling yang di pakai yaitu live model atau model nyata secara langsung dimana model tersebut adalah teman konseli.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Konselor mengatasi kecanduan dalam bermain *game online* dikarenakan konseli yang juga membutuhkan motivasi untuk berubah, konseli sedang down karena terbengkalai tugas kuliahnya, dan konseli adalah seseorang yang membutuhkan teman karena keluarganya jauh. Konseli diajak meniru, mengamati, merasakan figur model dan mengentaskan kecanduannya melalui model. Alasan utama konselor memilih model karena sebelumnya model memiliki masalah yang sama yaitu kecanduan dalam bermain *game online* namun bisa diatasi dengan sendirinya. Selain itu pula untuk penguatannya konselor menggunakan symbolic model yaitu berdasarkan dari figur tokoh yang terkenal, biografi, ataupun video. konselor menayangkan video atau film yang sesuai dengan kondisi permasalahan konseli. Film yang ditayangkan yaitu film motivasi mengenai perjuangan seseorang yang dahulunya menjadi pecandu *game online* tetapi berhenti dan lebih memilih jalan yang positif sebagai pengusaha.

e. Treatment atau terapi

Setelah menentukan tehnik yang digunakan, konselor menerapkan langkah-langkah dalam tehnik modelling untuk diaplikasikan kepada konseli. Ada tahapan awal dan tahapan inti berikut penjelasannya :

1) Tahapan Awal

a) Memilih dan Menentukan Model

Sebelumnya konseli dan konselor mengenal model dengan baik. Model merupakan teman akrab konselor yang juga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kebetulan konseli mengenalinya. Model dalam konseling ini bernama Bryan. Alasan konselor memilih Bryan sebagai model yaitu karena sebelumnya model memiliki pengalaman sikap berlebihannya dalam bermain *game online* bahkan bisa dibilang lebih parah dari konseli, namun model berhasil mengatasinya atau berhenti bermain *game online* karena dia sadar kalau kuliahnya menjadi terbengkalai karena *game online* tersebut.

Adanya komunikasi yang terjalin dengan baik tentunya memudahkan dalam proses peniruan yang akan diperagakan. Sebelum proses konseling dilakukan konselor meminta kedua belah pihak yaitu dari pihak model dan juga pihak konseli untuk mendiskusikan terkait langkah-langkah yang akan dilakukan.

b) Meminta konseli untuk memperhatikan apa yang harus dipelajari sebelum model didemonstrasikan.

Pertama, konselor bertemu dengan konseli dengan memberikan pengarahan ke konseli bahwa selama jangka waktu ini lebih jeli dalam memperhatikan model untuk menghilangkan kecanduannya dalam bermain gam online.

Kedua, Di lain waktu konselor bertemu dengan model untuk mendiskusikan terkait dengan nantinya sang model dalam jangka waktu yang di tentukan akan diamati secara keseluruhan oleh konseli. Ketika model akan melakukan tindakan sebelumnya sudah mendapatkan pengarahan dari konselor. Tentunya antara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

konselor dan konseli sudah sepakat mengenai model yang akan ditiru.

2. Tahapan Inti

a) Masalah konseli mengenai sering merasa gelisah jika tidak memainkan *game online* yang disukainya. adapun langkah yang dilakukan yaitu :

1) Mengajak sholat

Berdasarkan hasil observasi konselor diketahui bahwasannya konseli untuk hal beribadah masih kurang. Disini antara konselor, konseli dan model sama-sama sholat berjamaah dengan tujuan mengusir rasa kegelisahan oleh konseli. konselor dan model mengingatkan konseli untuk terus beribadah.

2) Berpuasa

Setiap hari senin dan kamis Model menjalakan puasa sunnah selain karena membayar hutang puasa. Model juga memberikan motivasi untuk konseli agar mengendalikan nafsunya dengan cara berpuasa.

Konselor menanyakan perasaan konseli ketika sesuai sholat karena sudah sekian lama konseli tidak melakukan sholat. Tentunya dengan puasa memberikan terapi untuk konseli dengan mengusir rasa kegelisahannya jika tidak bisa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memainkan *game online* dan lebih bisa untuk mengontrol nafsunya untuk memainkan *game online*.

b) Masalah konseli mengenai tanpa disadari selalu membicarakan *game online* yang dimainkan kepada seseorang yang sedang berbicara denganya.

1) Mampu mengontrol diri.

Dalam hal ini Model memiliki sifat pendiam. Meskipun sedang berkumpul dengan temannya model termasuk seorang pendengar yang baik. Dalam suatu kesempatan ketika berkumpul dengan teman-teman model. Konseli mengamati model yang berusaha menempatkan sesuatu dalam berbicara. Konselor dan Model mengingatkan kewaspadaanya terhadap sikap berlebihan ketika berbicara. Agar orang lain juga merasa nyaman. Konselor menanyakan respon setetelah pengalaman yang di dapatkan dari ikut mengontrol diri terutama lisannya.

c) Masalah konseli mengenai rasa ketidak ada rasa puasan dalam memainkan *game online*.

1) Mengajak bersyukur mengucapkan kalimat hamdalah "Alhamdulillahirobbilaalamin".

Sering sekali model dalam kegiatanya sehari-hari yang diucapkan oleh model ketika sudah menyelesaikan atau melakukan sesuatu adalah kata alhamdulillah. Tidak hanya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ucapannya namun model juga sering sekali bersyukur kepada Allah, tentang apa yang dia miliki sekarang ini.

2) Menyadarkan konseli untuk berfikir tentang kehidupan yang dia miliki dengan kehidupan seorang anak miskin.

Konselor menayangkan video motivasi tentang perjuangan seorang anak yang keadaan ekonominya bisa dibilang sangat kurang sekali dan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sangat susah sekali, apa lagi sampai bermain *game online* itu mustahil dilakukan anak kecil tersebut.

Konselor mengamati konseli mengenai keseringannya untuk berkata "Alhamdulillah" terutama jika mendapatkan sesuatu yang diinginkan. Konselor juga menanyakan bagaimana respon setelah menonton video yang telah di putar.

d) Masalah konseli mengenai tidak bisa memanfaatkan waktu dengan baik.

1) Menyusun jadwal sehari-hari dan kegiatan apa yang akan dilakukan.

Model termasuk seseorang yang sibuk atau banyak kegiatan. Terkadang model ingin mengajak konseli untuk jalan-jalan namun haruslah membuat janji di hari hari yang ditentukan. Kali ini konselor menyarankan kepada konseli untuk mengikuti kegiatan apa saja yang dilakukan oleh model

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

selama kurang lebih satu hari. Hal ini bertujuan agar konseli menyadari serta dapat membagi kegiatan yang penting dan tidak penting.

2) Mengajak konseli berfikir tentang waktu yang telah dilalui

Konselor memberikan nasihat dengan konseli tentang berapa banyak waktu yang telah dihabiskan secara percuma. Menyadarkan bahwa waktu tidak dapat di beli maka setiap manusia haruslah bisa memanfaatkannya dengan seaik mungkin.

3) Mengajak konseli mengisi waktu luangnya dengan belajar mengaji dan sholat atau untuk hal yang lebih positif

Ketika proses treatment dilakukan konselor mengajarkan untuk lebih bisa mengisi keseharianya dengan hal-hal yang lebih positif dari pada bermain *game*. Lebih tepatnya konselor bersama model mengajak untuk beajar mengaji bersama atau membaca kita suci Al Qur'an bersama-sama ketika ada waktu luang. Selain mengaji konselor dan model juga mengajak untuk melakukan shalat-shalat sunah yang sangat jarang dilakukan oleh konseli. Selain malukan hal-hal yang mengarah ke spiritualitas konselor mengarahkan konseli memanfaatkan waktu kosongnya untuk berbisnis online dari pada *game online*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) mengajak konseli untuk berpikir hal-hal yang lebih baik dari pada *game*

Disini konselor memperlihatkan sebuah film tentang seseorang yang awalnya menjadi pecandu *game online* lalu tersadar karena adanya permasalahan dalam keluarganya, lalu tokoh dalam film tersebut memutuskan untuk menjadi seorang pengusaha yang mengalami berbagai cobaan yang pada akhirnya menjadi seorang yang sukses dengan usaha yang dilakoninya.

Konselor melihat respon konseli setelah melihat film ini dan menanyakan kepada konseli, apa yang di dapat dari film tersebut.

f. *Follow Up* (Evaluasi)

Follow Up atau evalusi atau disebut juga tindak lanjut merupakan langkah untuk melihat sampai sejauh mana program-program atau tindakan-tindakan yang dirancang dan di sepakati dilaksanakan oleh konseli. Dengan adanya *follow up* dapat dikontrol sampai dimana efektifitas konseling yang dilaksanakan akankah teratasi atau tidak.

Dalam *follow up* selain konselor melakukan observasi kembali setelah treatment dilakukan. Namun, konselor juga melakukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

wawancara kembali dengan sumber data sekunder untuk mengetahui sejauh mana perubahan dalam konseli.

C. Hasil bimbingan dan konseling islam dengan teknik modelling untuk mengurangi perilaku adiktif *game online* (kecanduan *game online*).

Setelah keseluruhan tahapan dalam konseling dilakukan di dapati hasil bahwasannya kecanduan dalam *game online* sudah perlahan-lahan dapat terkontrol. Dibuktikan pula berdasarkan hasil wawancara kembali oleh sumber data sekunder banyak perubahan positif dalam diri konseli. Setelah dilakukannya treatment konseli menjadi pribadi yang lebih tenang dan mampu mengontrol dirinya dalam hal berbicara. Untuk mengetahui lebih jelasnya deskripsi hasil akhir dilakukannya proses treatment diketahui ada 4 indikasi penyebab konseli memang benar-benar kecanduan dalam berbelanja *online.* Kemudian konselor melakukan proses konseling agar konseli bisa mengatasi kecanduannya. Dikatakan berhasil tidaknya tertera dalam proses konseling.

Mengenai masalah konseli yang sering merasa gelisah atau ada yang kurang ketika tidak memainkan *game online*. Konselor beserta model mengarahkan konseli untuk melakukan sholat dan melakukan puasa. Namun perasaan gelisah masih saja ada dalam diri konseli terbukti dari adik konseli yang bilang bahwa masih saja konseli terlihat tidak tenang jika tidak memainkan *game online*. Di samping itu konselor juga menagamati konseli jika melihat laptop yang biasa digunakan untuk bermain *game online* atau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

barang-barang yang berkaitan dengan *game online*, konseli masih merasa gelisah terlihat dari gerak geriknya yang sangat jelas.

Mengenai masalah konseli yaitu tanpa disadari selalu membicarakan *game online* yang dimainkanya ketika sedang berbicara dengan orang lain. Konseli mengamati model ketika ikut dalam aktivitas model. Karena kejadian itu dan mengadaptasi apa yang dilakukan oleh model akhirnya konseli menjadi pribadi yang mampu mengontrol diri dan menempatkan sesuatu ketika berbicara. konselor merasakan sendiri yang biasanya konseli menggebu-gebu menjadi pribadi yang lebih kalem dalam berbicara. Dibuktikan dengan wawancara kepada salah satu teman konseli dan model. Pada intinya menurut narasumber konseli menjadi seorang yang bijak dalam bertutur kata dan hampir tidak pernah berbicara tentang *game online*nya.

Masalah konseli selanjutnya yaitu perasaan ketidak puasan dalam memainkan *game online* yang disukainya. Dikonfirmasi langsung dengan adik konseli yang mengatakan bila sudah hampir tidak pernah memainkan *game online* sewaktu di rumah. Hasil dari menumbuhkan kebiasaan mengatakan kalimat syukur hamdalah dan video yang ditayangkan konselor membuat konseli berfikir untuk tidak terlalu menyia-nyiakan keseharianya untuk bemain *game*. konselor melihat bahwasannya konseli sudah berfikiran mengenai prioritas dalam kehidupannya. Tidak hanya untuk kesenangan pribadinya namun juga kesenangan keluarga dan teman-temannya yang selama ini sering membantu konseli. Banyak kegiatan positif lainya yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masih bisa dilakukan konseli untuk menghindari bermain *game online* yang berlebihan.

Masalah terakhir yaitu tidak bisa memanfaatkan waktu dengan baik. Ketika kuliah saja konseli sering sekali lebih memilih tidak masuk kuliah untuk bermain *game*, terlebih lagi ketika sudah waktu libur konseli sering sekali mengisi waktu konsongnya dengan terus memainkan *game online* tanpa menghiraukan sekitarnya dan sampai lupa akan waktu yang dilaluinya. Dengan mengadaptasi dari model untuk memanfaatkan waktu dan mengisi waktu luang dengan baik, mengajak konseli berfikir tentang waktu yang telah habiskan serta mengajak konseli agar kembali belajar mengaji dan sholat hal tersebut membuat konseli perlahan-lahan mampu mengisi waktu dengan baik. Konseli setiap minggunya menyusun jadwal kegiatan sehari-harinya. Dengan adanya kegiatan tersebut merubah gaya hidup konseli yang sebelumnya lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain *game online*, sekarang konseli banyak sekali melakukan kegiatan dirumah yang bermanfaat seperti membersihkan rumah, mengaji dan menata kamar. suatu hari konselor berada di rumah konseli kemudian menginjak waktu shalat konseli mengajak konselor untuk berjamaah di masjid.

Berdasarkan data dari proses konseling yang telah dilakukan dan dibuktikan dengan konselor melakukan observasi dan melakukan wawancara pada subjek sekunder telah di ketahui bahwasannya dari 4 indikasi kecanduan *game online* setelah dilakukan *treatment* atau terapi sudah ada perubahan pada konseli. Untuk lebih jelasnya akan di jelaskan di lampiran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

ANALISIS DATA

Dalam penelitian ini konselor menggunakan analisis deskripstif komparatif maksudnya adalah membandingkan bagaimana kondisi konseli antara sebelum adanya proses konseling dan sesudah proses konseling dilakukan. Kemudian konselor membuat presentasi kemajuan setelah dilakukannya proses konseling.

A. Analisis proses teknik *modelling* untuk mengurangi perilaku Adiktif *Dota gamer* di Perumahan Suko Asri, Sukodono, Sidoarjo.

Dalam proses konseling ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh konselor yaitu identifikasi permasalahan, diagnosis, prognosis, terapi atau treatment, dan evaluasi (follow up). Analisa tersebut dilakukan oleh konselor dengan membandingkan data teori dan data yang terjadi di lapangan.

Tabel 4.1

Data dari teori dan Data dari lapangan

No	Data Teori	Data Empiris/Lapangan
1	Identifikasi masalah yaitu mengulas permasalahan yang dihadapi oleh konseli secara detail dan mendalam.	Berdasarkan data empiris atau data yang berasal dilapangan kecanduannya dalam bermain *game online* terlihat sekali dari seringnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		memainkan *game online* dan adanya kegelisahan yang selalu dirasakan konseli ketika tidak memainkan *game online*, keseringannya konseli dalam membicarakan *game* yang dimainkan, tidak adanya rasa puas memainkan *game online*, tidak mampunya konseli memanfaatkan waktu dengan baik.
2	Diagnosa yaitu menetapkan masalah apa sajakah yang terjadi pada diri konseli	Berdasarkan identifikasi masalah yang tertera dapat ditetapkan masalah yang terjadi pada diri konseli adalah; Seringnya konseli membicarakan *game online* yang dimainkan sehingga tanpa sadar konseli mengucapkannya berkali-kali ketika bersama seseorang, ketika tidak memainkan *game online* konseli merasa gelisah atau merasa tidak tentram hatinya, selalu merasa khawatir, tidak tenang, tidak sabaran, tidak nyaman, atau merasa cemas. Selain itu tidak adanya rasa puas dalam memainkan *game online* dan konseli tidak bisa memanfaatkan waktu dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		baik dan lebih memilih menghabiskan hampir seluruh waktunya untuk bermain *game online* yang disukainya tersebut dari pada melakukan hal-hal lain yang lebih positif.
3	Prognosa yaitu menetapkan jenis bantuan atau terapi apa yang akan digunakan dalam proses konseling.	Hasil dari diagnosa masalah yang disebutkan di atas, konselor selanjutnya memberikan bantuan dengan teknik *modelling* untuk mengatasi kecanduan belanja online. Teknik *modelling* (teknik percontohan, peniruan, pengamatan) dipilih untuk mengupayakan agar konseli tidak terlalu kembali mengikuti hawa nafsunya dalam hal memainkan *game online*. Selain itu dikarenakan konseli yang juga membutuhkan motivasi untuk berubah, konseli sedang down karena terbengkalai tugas kuliahnya, dan konseli adalah seseorang yang membutuhkan teman karena keluarganya jauh.
4	Treatment yaitu sebuah proses pemberian terapi atau perlakuan dimana konselor	Model memberikan *modelling* kepada konseli untuk kecanduan konseli dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	menggunakan teknik *modelling* yang menerapkan *live model* yang bertujuan untuk mengadaptasi perilaku dari sang model dan menggunakan *symbolic model* untuk proses penguatannya.	bermain *game online* dengan cara memberikan arahan, memberikan motivasi dan mengikuti langsung aktivitas yang dilakukan model untuk membenahi perilaku kecanduan terhadap *game online* yang dialami oleh konseli.
5	*Follow up* (tindak lanjut). Langkah terakhir dalam serangkaian proses konseling yang menjadi tolak ukur atau keberhasilan dalam proses konseling.	Dalam *follow up* selain konselor melakukan observasi kembali disini konselor juga melakukan evaluasi. Lalu konselor juga melakukan wawancara kembali dengan sumber data sekunder untuk mengetahui sejauh mana perubahan dalam konseli dan dilakukan pengecekan adakah perubahan ketika sebelum adanya terapi dan sesudah adanya terapi.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui dari identifikasi masalah yaitu kondisi kecanduan dalam bermain *game online* terlihat sekali dari seringnya memainkan *game online* dan adanya kegelisahan yang selalu dirasakan konseli ketika tidak memainkan *game online* dan juga keseringannya konseli dalam membicarakan *game* yang dimainkan ketika bersama siapapun dan tidak adanya rasa puas memainkan *game online*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehingga dia memainkan tampak seperti tanpa tujuan. Sehingga bisa dibilang konseli juga tidak bisa memanfaatkan waktu dengan baik.

Jadi berdasarkan perbandingan antara data dari teori dan data yang berada di lapangan menunjukkan kesesuaian atau persamaan yang mengacu pada bimbingan dan konseling islam.

Dalam pelaksanaan tehnik *modelling* kebanyakan dalam teori mengaplikasikan pada anak-anak namun peneliti mengaplikasikan pada seseorang yang dewasa karena latar belakang masalah konseli. Pada proses pelaksaannya peneliti kurang puas hanya dengan mengamati atau menirukan model tetapi membutuhkan tehnik *modelling* yang lainnya sebagai penguatannya. Kemudian peneliti mencoba kembali ke pemilihan jenis lain sebagaimana diketahui tidak cukup hanya untuk model secara langsung saja namun bisa dikombinasikan dengan symbolic model yang tentunya sebagai arahan juga penguatan bagi diri konseli.

B. **Analisis hasil akhir tehnik *modelling* untuk menangani perilaku adiktif bermain *game online*.**

Pada hasil akhir untuk lebih jelasnya dalam pelaksanaan bimbingan dankonseling islam yang dilakukan dari awal hingga akhir pelaksanaan konseling maka dipaparkanlah tabel antara kondisi sebelum dan sesudah proses konseling. Apakah ada perubahan antara kondisi konseli sebelum dan sesudah proses konseling dilakukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun gambaran hasil proses pelaksanaan bimbingan dan konseling islam pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.2

Kondisi konseli sebelum dan sesudah dilakukannya proses konseling

No.	**Kondisi konseli sebelum dilakukan proses konseling**	**A**	**B**	**C**	**Kondisi konseli sesudah dilakukan proses konseling**	**A**	**B**	**C**
1	Sering membicarakan *game online* yang dimainkan			√	Sering membicarakan *game online* yang dimainkan		√	
2	Gelisah ketika tidak memainkan *game online*		√		Gelisah ketika tidak memainkan *game online*	√		
3	Tidak pernah merasa puas		√		Tidak pernah merasa puas	√		
4	Tidak memanfaatkan waktu dengan baik			√	Tidak memanfaatkan waktu dengan baik	√		

Keterangan : A :Tidak pernah
B : Kadang-kadang
C : Masih dilakukan

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwasannya setelah mendapatkan proses konseling terjadi perubahan kondisi dari yang awalnya masih dilakuan menjadi kadang-kadang bahkan tidak dilakukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sama sekali. Hal tersebut dibuktikan dengan tanda-tanda kecanduannya dalam memainkan *game online* sudah hampir tidak pernah sama sekali dilakukan. Konseli memiliki tingkah laku baru yang diadaptasi dari model sehingga merubahnya menjadi pribadi yang lebih positif. Adapun yang terpenting adalah bagaimana konseli mampu mengendalikan nafsu untuk memiliki barang yang diinginkan.

Untuk melihat tingkat keberhasilan dan kegagalan konseling tersebut, peneliti berpedoman pada prosentase perubahan perilaku dengan standart uji sebagai berikut:

1. > 75% atau 75% sampai dengan 100 % dikategorikan berhasil
2. 60% sampai dengan <75% dikategorikan cukup berhasil
3. <60% dikategorikan kurang berhasil[1]

Ada 4 indikasi atau gejala awal bahwasannya konseli memang benar-benar kecanduan bermain *game online* sebelumnya. Namun setelah pelaksanaan proses konseling dan telah dianalisis berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil sesudah proses konseling yaitu :

1. Gejala yang tidak pernah dilakukan = 3, ¾ × 100% = 75 %
2. Gejala yang kadang-kadang dilakukan = 1 , ¼ × 100% = 25 %
3. Gejala yang masih dilakukan = 0 , 0/7 × 100% = 0 %

[1] Ismail Nawawi Uha, Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Aplikasi Untuk Ilmu Sosial, Ekonomi/Ekonomi Islam, Agama Menejemen, dan Ilmu Sosial Lainnya (Jakarta: Dwi Putra Pustaka Jaya, 2012), hal. 284

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan hasil presentase diatas dapat diketahui bawasannya teknik *modelling* untuk menangani perilaku adiktif bermain *game online* diperoleh hasil gejala yang tidak pernah dilakukan sebesar 75% dan gejala yang kadang-kadang dilakukan sebesar 25 % dengan standart > 75% atau 75% sampai dengan 100 % dikategorikan berhasil.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian teknik *modelling* untuk mengurangi perilaku Adiktif *Dota gamer* di Perumahan Suko Asri, Sukodono, Sidoarjo adalah sebagai berikut :

1. Proses bimbingan dan konseling islam dengan teknik *modelling* untuk mengurangi perilaku Adiktif *Dota gamer* di Perumahan Suko Asri, Sukodono, Sidoarjo terdapat lima langkah proses konseling yang telah dilakukan yaitu identifikasi masalah, diagnosis, prognosis, terapi/treatment dan evaluasi/follow up. Untuk membangun sikap yang lebih positif pada konseli, maka dapat dilakukan pada langkah terapi/treatment, diantaranya adalah :
   a. Mengajak shalat.
   b. Mengajak Berpuasa.
   c. Mengajak konseli untuk mampu mengontrol diri.
   d. Mengajak bersyukur mengucapkan kalimat hamdalah "Alhamdulillahirobbilaalamin".
   e. Menyadarkan konseli untuk berfikir tentang kehidupan yang dia miliki dengan kehidupan seorang anak miskin.
   f. Menyusun jadwal keseharian konseli dan kegiatan apa yang akan dilakukan.
   g. Mengajak konseli berfikir tentang waktu yang telah dilalui.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

h. Mengajak konseli mengisi waktu luangnya dengan belajar mengaji dan sholat atau untuk hal yang lebih positif.

i. mengajak konseli untuk berpikir hal-hal yang lebih baik dari pada game.

2. Hasil teknik *modelling* untuk mengurangi perilaku Adiktif *Dota gamer* di Perumahan Suko Asri, Sukodono, Sidoarjo.

Perubahan pada diri konseli yaitu adalah mengacu pada pikiran dan kebiasaanya sebagaimana diketahui, berikut penjelasannya :

a. Pikiran

Konseli sudah mulai menyadari mengenai bagaimana mengontrol nafsunya agar tidak terlalu dalam terjerumus di dunia game online yang sebelumnya ia selalu mainkan hampir setiap waktu, dan lebih bisa berpikir hal-hal yang lebih positif untuk dirinya atau untuk kegiatan keseharian apa yang akan dilakukanya.

b. Kebiasaan

Konseli sudah meninggalkan kebiasaanya dalam hal bermain game online yang menimbulkan perilaku adiktif atau perilaku kecanduan yang sebelumnya ada pada diri konseli. Mengubah beberapa kebiasaan negatif konseli dengan cara mengadaptasi kebiasaan positif dari model, sehingga kebiasaan negatif konseli kemudian menjadi kebiasaan yang positif. Seperti kebiasaanya menghabiskan hampir seluruh waktunya untuk memainkan game online mulai dikurangi. Meskipun konseli

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sedang tidak kuliah atau sedang berlibur konseli mampu mengisi kegiatannya di rumah dengan lebih positif seperti membersihkan rumah, belajar mengaji dan beribadah dan lain-lain.

Saat ini kata maaf, terimakasih dan alhamdulillah adalah kata-kata yang sering konseli ungkapkan. Kebiasaan ini juga berdampak pada kesehatan konseli yang perlahan-lahan mulai membaik karena dulunya banyak penyakit yang masuk dalam diri konseli ketika begadang untuk memainkan game online.

Perubahan yang sedemikian ini menimbulkan respon positif untuk adik, tetangga dekat dan teman-teman atau sahabat konseli. Adik konseli sangat senang melihat kakaknya lebih santun. Karena hal tersebut konseli pun mulai giat kembali dalam beribadah. Teman atau sahabat konseli pun menuturkan bahwa konseli menjadi seorang yang baru maksutnya yang tadinya terlihat ambisius atau terlalu bernafsu dalam memainkan game online sekarang konseli menjadi seseorang yang tenang dan tidak mudah terpengaruh temanya untuk memainkan game online. Konseli pun mengingatkan temannya untuk selalu berbuat baik dan meminta maaf tentang kesalahannya yang telah dilakukan.

B. Saran

1. Bagi konselor sebaiknya mengasah kemampuan mengenai keterampilan komunikasi konseling agar dalam proses konseling mampu mecapai hasil yang diinginkan. Selain itu, sebaiknya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

konselor mampu meraih kepercayaan kepada konseli agar ada rasa kenyamanan ketika dalam proses konseling.

2. Bagi konseli sebaiknya mampu mengontrol hawa nafsunya agar tidak kesulitan dalam menjalani hidupnya janganlah terpengaruh untuk mengikuti trend dan gaya hidup masa kini namun haruslah mampu menyaring atau memilah-milah mana yang harus dilakukan. Sebaiknya pula konseli haruslah memperkuat imannya dengan cara sadar untuk terus beribadah kepada Allah SWT.
3. Bagi para pembaca pada umumnya janganlah terpengaruh trend atau gaya hidup masa kini. Seperti halnya yang berbau *online* seperti bermain *game online*, belanja *online*, sosial media dan sebagainya, sebenarnya boleh-boleh saja dilakukan namun sebaiknya mampu mengontrol agar tidak menjadi kecanduan atau perilaku adiktif. Karena perilaku adiktif tersebut bisa menimbulkan masalah nantinya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Amti, Eman dan Prayitno. 1999.*Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta

Arikunto,Suharsimi. 2006.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

Astutik,Sri. 2014.*Pengatar Bimbingan dan Konseling.* Surabaya: UINSA Press

Binanto, Iwan. 2010.*Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangan*. Yogyakarta: Penerbit Andi

Bungin,Berhan. 2001.*Metode Penelitian Sosial : Format-Format Kuantitatif dan Kualitatif.* Surabaya: Universitas Airlangga

Chaplin, C.P. 1993. Penerjemah kartini kartono, Kamus Lengkap Psikologi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 1993

Corey, Gerald. 2009.*Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*. Bandung: PT. Refika Aditama

Corey, Gerald. 2013.*Teori dan Praktik Konseling dan Psikoterapi.* Bandung: PT Refika Aditama

Feprinca,Dica. "Hubungan Motivasi Bermain Game Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game Online Defence Of The Ancients (Dota2)", *Universitas Brawijaya*

Hidayat,Dede Rahmat. 2011.*Psikologi Kepribadian.* Bogor: Ghalia Indonesia

Laela,Faezah Noer. 2014.*Bimbingan Konseling Sosial.* Surabaya: UINSA Press

Latipun. 2002.*Psikologi konseling*. Malang: UMM Press

Lubis,Namora Lumongga. 2011.*Memahami Dasar- Dasar Konseling.* Jakarta: Kencana Prenada Media

Moleong,Lexy J. 2004.*Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Nurihsan,Ahmad Juntika. 2006. B*imbingan dan konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan.* Bandung: Refika Aditama

Rahmawati,Yuly. 2016.*"Bimbingan Dan Konseling Islam Dengan Teknik Modelling Untuk Mengatasi Online Shop Addict: Studi Kasus Seorang*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Warga Di Kelurahan Magersari Di Sidoarjo". Skripsi, FDK Uneversitas Negeri Sunan Ampel Surabaya

Soedarmaji,Hartono Boy. 2006.*Psikologi Konseling*. Surabaya: Press UNIPA

Tohirin. 2012.*Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Uha,Ismail Nawawi. 2012. Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Aplikasi Untuk Ilmu Sosial, Ekonomi/Ekonomi Islam, Agama Menejemen, dan Ilmu Sosial Lainnya. Jakarta: Dwi Putra Pustaka Jaya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id