

IMPLEMENTASI NIAT IKHLAS BAGI ORANG TUA DAN
PENDERITA *INTERNET GAMING ADDICTION*

DISERTASI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat
guna Memperoleh Gelar Doktor dalam Program Studi Islam



Oleh:

HUDIYANTI

NIM 1600039054

Konsentrasi : Tasawuf dan Psikoterapi Islam

PROGRAM DOKTOR STUDI ISLAM

PASCASARJANA

UIN WALISONGO SEMARANG

2022

NIAT IKHLAS:

LILLAHI TA'ĀLĀ

HANYA MENGHARAP KERIDAAN ALLAH
TA'ĀLĀ

PERNYATAAN KEASLIAN DISERTASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : HUDIYANTI
NIM : 1600039054
Program Studi : Studi Islam
Konsentrasi : Tasawuf dan Psikoterapi Islam

Menyatakan bahwa disertasi yang berjudul :

IMPLEMENTASI NIAT IKHLAS BAGI ORANG TUA DAN PENDERITA *INTERNET GAMING ADDICTION*

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 7 Juli 2022
Pembuat Pernyataan



HUDIYANTI
NIM. 1600039054



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
PASCASARJANA

Jl. Walisongo 3-5 Semarang 50185. Telp./Fax: 024--7614454, 70774414

FDD-38

PENGESAHAN MAJELIS PENGUJI UJIAN TERBUKA

Yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa disertasi saudara:

Nama : HUDIYANTI

NIM : 1600039054

Judul : IMPLEMENTASI NIAT IKHLAS BAGI ORANG TUA DAN PENDERITA INTERNET
GAMING ADDICTION

telah diujikan pada 7 Juli 2022 dan dinyatakan:

LULUS

dalam Ujian Terbuka Disertasi Program Doktor sehingga dapat dilakukan Yudisium Doktor.

| NAMA | TANGGAL | TANDATANGAN |
|--|---------------------|-------------|
| <u>Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag</u> Ketua/Penguji | <u>14 Juli 2022</u> | |
| <u>Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag</u> Sekretaris/Penguji | <u>7 Juli 2022</u> | |
| <u>Prof. Dr. H. Abdullah Hadziq, MA</u> Promotor/Penguji | <u>12 Juli 2022</u> | |
| <u>Dr. H. Sulaiman, M.Ag</u> Kopromotor/Penguji | <u>7-Juli-2022.</u> | |
| <u>Prof. Dr. Hj. Ulfah, M.Si.</u> Penguji | <u>7-juli-2022.</u> | |
| <u>Prof. Dr. H. Mustaqim, M.Pd</u> Penguji | <u>7-juli-2022</u> | |
| <u>Dr. H. Abdul Wahib, M.Ag</u> Penguji | <u>7 juli 2022</u> | |
| <u>Dr. Widiastuti, M.Ag</u> Penguji | <u>7 juli 2022</u> | |



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
PASCASARJANA

Jl. Walisongo 3-5 Semarang 50185 Indonesia Telp Fax +62 24 7614454
Email: pascasarjana@walisongo.ac.id Website: <http://pasca.walisongo.ac.id>

**NOTA PEMBIMBING
UJIAN PROMOSI DOKTOR**

Semarang, 7 Juli 2022

Kepada
Yth. Direktur Pascasarjana
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan,
arahan dan koreksi terhadap Disertasi yang ditulis oleh:

Nama : **HUDIYANTI**
NIM : 1600039054
Konsentrasi : Tasawuf dan Psikoterapi Islam
Program Studi : Studi Islam
Judul : **Implementasi Niat Ikhlas Bagi Orang Tua dan
Penderita *Internet Gaming Addiction***

Kami memandang bahwa Disertasi tersebut sudah dapat diajukan
kepada Pascasarjana UIN Walisongo untuk diajukan dalam Ujian
Promosi Doktor

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Promotor

Co-Promotor


Prof. Dr. H. Abdullah Hadziq, M.A


Dr. Sulaiman, M.Ag

MOTTO

مَنْ عَمِلَ بِمَا عَلِمَ وَرَّثَهُ اللَّهُ عِلْمَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

“Barangsiapa yang mengamalkan ilmu yang telah diketahuinya, maka Allah akan menganugerahkan kepadanya ilmu yang belum diketahuinya.”

ABSTRAK

Judul : Implementasi Niat Ikhlas bagi Orang Tua dan Penderita *Internet Gaming Addiction*

Penulis : Hudiyanti (NIM: 1600039054)

Menurut pendapat para ulama, niat hanya dapat diimplementasikan dalam perbuatan baik, sedangkan dalam perbuatan ‘tidak baik’ tidak diperbolehkan menggunakan niat, akan tetapi berdasarkan pengalaman awal peneliti mengenai implementasi niat ikhlas yang dilakukan oleh orang tua maupun anak yang mengalami *internet gaming addiction* menghasilkan dampak pada emosi yang lebih tenang dan perilaku anak yang lebih terkontrol. Mengapa bisa demikian? untuk mengetahui hal ini lebih lanjut maka dilakukanlah penelitian perbandingan secara lebih luas dan mendalam tentang 1) Bagaimana fenomena kondisi perasaan orang tua, intensitas bermain penderita *internet gaming addiction* tanpa mengamalkan niat ikhlas dan ketika mengamalkan niat ikhlas?; 2) Adakah komparasi teknik komunikasi yang digunakan orang tua kepada penderita *internet gaming addiction* tanpa mengamalkan niat ikhlas dengan yang mengamalkan niat ikhlas?; 3) Adakah koneksi/hubungan antara orang tua mengingatkan niat ikhlas, pengamalan niat ikhlas ketika bermain game online dengan yang tidak mengamalkan niat ikhlas?; 4) Apa saja tantangan dan keistimewaan implementasi niat ikhlas bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction*?, Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini untuk membuktikan dan mengembangkan teori bahwa niat ikhlas juga dapat dijadikan sebagai solusi dasar yang aplikatif, preventif, kuratif, dan konstruktif atas permasalahan yang dihadapi orang tua khususnya ibu dalam menghadapi anak yang mengalami *internet gaming addiction*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif *grounded theory*, metode yang digunakan wawancara, observasi dan dokumentasi, sumber data menggunakan teknik *snowball*, analisis yang digunakan *open coding*, *axial coding* dan *selective coding*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Perasaan yang dialami orang tua ketika tidak mengingatkan niat ikhlas adalah penuh kekhawatiran dan kemarahan sedangkan ketika mengingatkan niat ikhlas adanya

ketenangan yang bervariasi. Begitu pula dengan penderita *internet gaming addiction* ketika tidak mengamalkan niat ikhlas saat bermain game online perasaan yang dialami yaitu senang, asyik, intensitas bermain game online tak terkontrol sedangkan ketika mengamalkan niat ikhlas mengalami ketenangan yang bervariasi dan intensitasnya lebih terkontrol. 2) Teknik komunikasi yang digunakan tanpa mengamalkan niat ikhlas bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction* adalah *interpersonal* dan *intrapersonal* sedangkan teknik komunikasi yang digunakan dalam implementasi niat ikhlas bagi orang tua adalah mengingatkan niat ikhlas *inter spiritual personal* sedangkan teknik komunikasi bagi penderita *internet gaming addiction* adalah niat ikhlas *intra spiritual personal* ketika bermain game online. Orang tua yang mengingatkan niat ikhlas merasakan emosinya lebih positif dibanding dengan yang tidak mengingatkan niat ikhlas. Intensitas bermain game online menjadi lebih berkurang dibanding tidak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online; 3) Hubungan yang terjalin tanpa pengamalan niat ikhlas adalah hubungan konflik sedangkan hubungan yang terjalin dengan pengamalan niat ikhlas terdapat hubungan harmonis-spiritualis; 4) tantangan dan keistimewaan implementasi niat ikhlas bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction* (makruh) hanya dapat diimplementasikan oleh kalangan tertentu, yaitu percaya, adab dan sudah dimampukan istikamah mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari karena dampak niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* merupakan salah satu bentuk penyelamatan yang Allah berikan (bukan dijadikan sebagai tujuan utama). Tujuan utama tetap keridaan Allah SWT. Saran, penelitian ini masih baru tahap awal teori dasar (*grounded theory*) pra-psikoterapi. Bagi penderita *internet gaming addiction* yang sudah pada level akut maka butuh penanganan khusus, tidak hanya sekedar implementasi niat ikhlas akan tetapi dibutuhkan pula lingkungan yang mendukung dan menggunakan teknik campuran psikoterapi yang lain, sehingga masih perlu dilakukan penelitian lanjutan.

Kata Kunci: *Niat ikhlas, orang tua, penderita internet gaming addiction*

ABSTRACT

Title : Implementation of Sincere Intentions for Parents and Sufferers of Internet Gaming Addiction

Author : Hudiyantri (NIM: 1600039054)

Based on the opinion of scholars, intentions can only be implemented in good deeds, not in 'bad' ones. However, based on the initial experience of researcher, the implementation of sincere intentions carried out by parents and children who experience internet gaming addiction produces an impact on calmer emotions and more controlled child behavior. Why could that be? To find out more about this, in-depth comparison research is conducted on 1) How the parental feeling conditions and the intensity of playing internet gaming addiction when practicing sincere intentions and without; 2) Is there any comparison of communication techniques and feelings that are felt from parents to their internet gaming addiction child?; 3) Is there any connection / relationship between parents who reminding their child with sincere intentions, and without?; 4) What is the advantage of implementing sincere intentions for parents and sufferers of internet gaming addiction?. The purpose of this study is to prove and develop the theory that sincere intentions can also be used as a basic solution that is applicable, preventive, curative, and constructive to the problems faced by parents, especially mothers in dealing with children who experience internet gaming disorder. This research used qualitative grounded theory approaches. The research methods used interviews, observations and documentation, while data sources were obtained through snowball techniques. Open coding, axial coding and selective coding were used as data analysis technique.

The results of this study showed that 1) the feelings experienced by parents when they did not remind their child about sincere intentions were full of worry and anger, while when they

reminded them of sincere intentions, there was a variety of calmness. Likewise, when sufferers of internet gaming addiction did not practice sincere intentions when playing online games, the feelings experienced were happy, fun, and the intensity of playing online games was not controlled, while when practicing sincere intentions, they experienced varied calm and the intensity of playing games was more controlled. When parents reminded their child about sincere intentions, parents felt more positive emotions compared to those that did not, the intensity of playing online games also became less than without practicing sincere intentions; 2) when sincere intentions was omitted, communication techniques used were interpersonal and intrapersonal, meanwhile, when using sincere intentions, communication techniques to child used inter spiritual personal and intra spiritual personal; 3) established relationship without the practice of sincere intentions were conflicted relationships while relationships that were established with the practice of sincere intentions produced a harmonious-spiritualist relationship; 4) The challenges and privileges of the implementation of sincere intentions for parents and sufferers of internet gaming disorder (makruh) could only be implemented by certain circles, namely someone that were believer, well behaved (adab) and persistence (istikamah) in practicing sincere intentions on daily activity. It is because the impact of sincere intentions is one of the 'bonuses' that God gives (not as the main goal). The main purpose remains the bless (ridha) of Allah SWT. Suggestions, this research is still only in the early stages of pre-psychotherapy grounded theory. For internet gaming addiction sufferers who are already at an acute level, special treatment is needed, not just the implementation of sincere intentions, but also a supportive environment and using other mixed psychotherapy techniques, so further research still needs to be done.

Key words: *Sincere intentions, parents, sufferers of internet gaming addiction*

ملخص

المَوْضُوع: تَطْبِيقُ النَّيَّةِ الْخَالِصَةِ لَدَى الْوَالِدِ وَالْمُتَمَلِّمِ لِاضْطِرَابِ أَلْعَابِ الْإِنْتِرْنِتِ.
الْكَاتِبَةُ: هوديانتي (1600039054)

رَأَى بَعْضُ الْعُلَمَاءِ أَنَّ النَّيَّةَ مُطَبَّقَةٌ فِي الْأُمُورِ الْحَسَنَةِ وَبِالْعَكْسِ يُمْنَعُ اسْتِخْدَامُهَا فِي الْأُمُورِ السَّيِّئَةِ. وَفَقًّا إِلَى تَجْرِبَةِ الْبَاحِثَةِ عَنِ تَطْبِيقِ النَّيَّةِ الْخَالِصَةِ الَّتِي قَامَ الْوَالِدُ وَالْمُتَمَلِّمُ لِاضْطِرَابِ أَلْعَابِ الْإِنْتِرْنِتِ بِهَا تُنْتِجُ الْأَتَارَ الْعَاطِفِيَّةَ أَكْثَرَ هُدُوءًا وَسُلُوكَ الْوَالِدِ أَكْثَرَ ضَبْطًا. وَلِمَادَا كَانَ الْأَمْرُ هَكَذَا؟ لِمَعْرِفَةِ هَذَا الْحَالِ فَقَامَتِ الْبَاحِثَةُ بِالْبَحْثِ الْمُقَارِنِ عَلَى نَحْوِ عَمِيقٍ عَنِ الْمَشْكَلَاتِ الْآتِيَةِ: (1) كَيْفَ ظَاهِرُهُ إِحْسَاسِ الْوَالِدِ، وَكَثَافَةِ لَعِبِ الْمُتَمَلِّمِ لِاضْطِرَابِ أَلْعَابِ الْإِنْتِرْنِتِ دُونَ تَطْبِيقِ النَّيَّةِ الْخَالِصَةِ وَوَقْتِ تَطْبِيقِهَا؟؛ (2) هَلْ تُوجَدُ مُقَارَنَةُ تَفْنِيَةِ الْإِتِّصَالِ الَّتِي اسْتِخْدَمَهَا الْوَالِدُ عَلَى الْمُتَمَلِّمِ لِاضْطِرَابِ أَلْعَابِ الْإِنْتِرْنِتِ وَالْإِحْسَاسُ الَّذِي أَحْسَنُوا بِهِ بَيْنَ عَدَمِ تَطْبِيقِ النَّيَّةِ الْخَالِصَةِ وَوَقْتِ تَطْبِيقِهَا؟؛ (3) هَلْ يُوجَدُ الْإِرْتِبَاطُ بَيْنَ الْوَالِدِ الَّذِي يُدَكِّرُ الْمُتَمَلِّمِ لِاضْطِرَابِ أَلْعَابِ الْإِنْتِرْنِتِ النَّيَّةَ الْخَالِصَةَ وَتَطْبِيقِ النَّيَّةِ الْخَالِصَةِ وَقْتِ اللَّعْبِ عَبْرَ الْإِنْتِرْنِتِ وَعَدَمِ تَطْبِيقِهَا؟؛ (4) مَا تَحْدِيثَاتُ وَمَزَايَا فِي تَطْبِيقِ النَّيَّةِ الْخَالِصَةِ لَدَى الْوَالِدِ وَالْمُتَمَلِّمِ لِاضْطِرَابِ أَلْعَابِ الْإِنْتِرْنِتِ؟. وَيُهَدَفُ هَذَا الْبَحْثُ إِلَى إِبْتِاتِ النَّظَرِيَّةِ وَتَطَوُّرِهَا بِأَنَّ النَّيَّةَ الْخَالِصَةَ تُسْتِخْدَمُ كَحَلٍّ أَسَاسِيٍّ تَطْبِيقِيٍّ وَقَائِيٍّ عِلَاجِيٍّ تَأْسِيسِيٍّ عَلَى الْمَشْكَلَاتِ الَّتِي يُوَاجِهُهَا الْوَالِدُ خَاصَّةً لِلْأَمْرِ الَّتِي تُوَاجِهُهُ وَلَدَهَا الْمُتَمَلِّمِ لِاضْطِرَابِ أَلْعَابِ الْإِنْتِرْنِتِ. وَاسْتِخْدَمَتِ الْبَاحِثَةُ الْمُدْخَلَ الْكَيْفِيَّ بِالنَّظَرِيَّةِ الْمُتَجَدِّدَةِ. وَطَرِيقَةُ جَمْعِ الْبَيِّنَاتِ الْمُسْتِخْدَمَةُ هِيَ الْمُقَابَلَةُ وَالْمَلَاخِظَةُ

وَالْوُثَائِقِيَّةُ. وَنَظَرِيَّةُ الْعَيْنَةِ هِيَ سُنُوبَال. وَالتَّحْلِيلُ الْمُسْتَحْدَمُ هُوَ التَّرْمِيزُ الْمَفْسُوحُ وَالتَّرْمِيزُ الْمَحْزُورِيُّ وَالتَّرْمِيزُ الْإِنْتِقَائِيُّ.

وَتَتَأَخَّرُ هَذَا الْبَحْثُ هِيَ: (1) إِنَّ إِحْسَانَ الْوَالِدِ بِعَدَمِ تَذْكِيرِ النِّيَّةِ الْخَالِصَةِ مَمْلُوءٌ بِالْخَوْفِ وَالْعُصْبِ، بِالْقِيَاسِ إِلَى تَذْكِيرِهَا فَأَحْسَنَ الْوَالِدُ الْهُدُوءَ الْمُتَوَعَّعَ. وَكَذَلِكَ أَحْسَنَ الْمُتَأَلِّمُ لِاضْطِرَابِ أَلْعَابِ الْإِنْتِرْنِتِ بِعَدَمِ تَطْبِيقِ النِّيَّةِ الْخَالِصَةِ الْفَرْحِ، وَكَثَافَةُ اللَّعْبِ عَبْرَ الْإِنْتِرْنِتِ غَيْرُ مُنْضَبَطٍ، بِالْقِيَاسِ إِلَى تَطْبِيقِهَا أَحْسَنَ الْهُدُوءَ الْمُتَوَعَّعَ وَكَثَافَةَ اللَّعْبِ عَبْرَ الْإِنْتِرْنِتِ أَكْثَرَ ضَبْطًا؛ (2) إِنَّ تَقْنِيَّةَ الْإِتِّصَالِ الَّتِي اسْتَحْدَمَهَا الْوَالِدُ وَالْمُتَأَلِّمُ لِاضْطِرَابِ أَلْعَابِ الْإِنْتِرْنِتِ دُونَ تَطْبِيقِ النِّيَّةِ الْخَالِصَةِ هِيَ الْإِتِّصَالُ بَيْنَ الْأَشْخَاصِ وَالْإِتِّصَالُ دَاخِلَ الدَّاتِ، وَتَقْنِيَّةُ الْإِتِّصَالِ الَّتِي اسْتَحْدَمَهَا الْوَالِدُ بِتَطْبِيقِ النِّيَّةِ الْخَالِصَةِ هِيَ تَذْكِيرُ النِّيَّةِ الْخَالِصَةِ الرَّوْحِيَّةِ بَيْنَ الْأَشْخَاصِ وَتَقْنِيَّةُ الْإِتِّصَالِ الَّتِي اسْتَحْدَمَهَا الْمُتَأَلِّمُ لِاضْطِرَابِ أَلْعَابِ الْإِنْتِرْنِتِ هِيَ النِّيَّةُ الْخَالِصَةُ الرَّوْحِيَّةُ دَاخِلَ الدَّاتِ عِنْدَ اللَّعْبِ عَبْرَ الْإِنْتِرْنِتِ؛ (3) إِنَّ الْإِرْتِبَاطَ الْمُضْفَرَّ دُونَ تَطْبِيقِ النِّيَّةِ الْخَالِصَةِ إِرْتِبَاطَ نِزَاعِيٍّ، وَالْإِرْتِبَاطَ الْمُضْفَرَّ بِتَطْبِيقِ النِّيَّةِ الْخَالِصَةِ إِرْتِبَاطَ مُنْسَجِمٍ رُوحِيٍّ؛ (4) إِنَّ التَّحْدِيَّاتِ وَمَزَايَا فِي تَطْبِيقِ النِّيَّةِ الْخَالِصَةِ لَدَى الْوَالِدِ وَالْمُتَأَلِّمِ لِاضْطِرَابِ أَلْعَابِ الْإِنْتِرْنِتِ يُطَبِّقُهَا الشَّخْصُ الْمُعَيَّنُ فَحَسَبُ، وَلَدَيْهِ الثَّقَةُ وَالْأَدَبُ وَالِاسْتِقَامَةُ فِي تَطْبِيقِ النِّيَّةِ الْخَالِصَةِ فِي يَوْمِيَّاتِهِ لِأَنَّ آثَارَ النِّيَّةِ الْخَالِصَةِ مِنَ الْعِلَاجِ الْأَسْرِيِّ لِلْمُتَأَلِّمِ لِاضْطِرَابِ أَلْعَابِ الْإِنْتِرْنِتِ إِحْدَى الْعِلَاقَاتِ مِنَ اللَّهِ (لَمْ تَكُنْ هَدَفًا أَسَاسِيًّا)، وَالْهَدَفُ الْأَسَاسِيُّ هُوَ رِضَا اللَّهِ سُبْحَانَهُ وَتَعَالَى.

الْكَلِمَاتُ الْأَسَاسِيَّةُ: النِّيَّةُ الْخَالِصَةُ، الْوَالِدُ، الْمُتَأَلِّمُ لِاضْطِرَابِ أَلْعَابِ الْإِنْتِرْنِتِ.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia dan hidayah-Nya yang khusus dan istimewa sehingga saya dimudahkan menulis dan menyelesaikan Disertasi ini. “Ya Allah, Disertasi ini bermula karena-Mu, setelah selesai saya persembahkan Disertasi ini untuk-Mu sebab sejatinya ilmu ini hanyalah milik-Mu.” Banyak ilmu yang saya dapatkan dari penelitian Disertasi ini, baik ilmu secara teori, praktek maupun ‘rasa’ yang sebelumnya sama sekali tidak saya ketahui. Semoga Disertasi ini senantiasa mendapat keridhaan-Nya.

Kepada Rasulullah Muhammad saw dan para guru spiritual ruhani peneliti yang selalu hadir dalam ‘rasa’ setiap ber-rabiṭah, bertawassul dengan beliau-beliau. *Allāhumma shalli ‘ala Muhammad wa ‘alā ālih wa aṣ-ḥābih wa auliyāih*. Semoga Allah selalu melimpahkan rahmat, karunia dan keridhaan-Nya kepada beliau semua selama-lamanya.

Disertasi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Doktor UIN Walisongo Semarang. Adapun judul Disertasi ini adalah **Implementasi Niat Ikhlas Bagi Orang Tua dan Penderita Internet Gaming Addiction**.

Terima kasih tak terhingga kepada Prof. Dr. Amin Syukur, MA (Alm) yang sempat menjadi promotor sejak pengajuan judul sampai ujian komprehensif. Semoga Allah selalu menurunkan rahmat-Nya dan melapangkan kuburnya menjadi bagian dari taman-taman surga.

Terima kasih tak terhingga pula kepada Prof. Dr. H. Abdullāh Hadziq, MA selaku promotor yang telah memberikan bimbingan yang penuh bijaksana kepada saya sejak pengajuan judul sampai selesainya Disertasi ini. Begitu pula saya mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada Dr. Sulaiman, M.Ag selaku co-promotor yang dengan penuh perhatian dan kesabaran yang tiada henti-hentinya memberikan dorongan, bimbingan dan membangkitkan motivasi saya untuk segera merampungkan Disertasi ini. Atas segala keikhlasan hati, saya hanya dapat berdoa semoga Allah membalas segala kebaikan serta senantiasa melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya.

Pada kesempatan ini dengan kerendahan hati saya juga ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang turut berpartisipasi langsung maupun tidak langsung memberikan bantuan, bimbingan arahan kepada saya selama penyelesaian Disertasi ini, yakni:

1. Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo
2. Prof. Dr. H. Abdul Ghofur, M.Ag, selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Walisongo
3. Tim penguji Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag, Dr. H. Abdul Wahib, M.Ag, Prof. Dr. Hj. Ulfiah, M.Si, Dr. H. Widodo Supriyono, MA, Dr. H. Mustaqim, M.Pd dan Dr. Widiastuti

M.Ag, yang telah memberikan banyak masukan, nasehat yang sungguh sangat berharga hingga terwujudnya Disertasi ini.

4. Dr. H. M. Sulthon, M.Ag selaku tim UKB Disertasi ini.
5. Seluruh Dosen Program Doctoral UIN Walisongo atas ilmu yang diajarkan, bimbingan serta arahan yang diberikan selama mengikuti perkuliahan, dan kepada seluruh pegawai Program Doktor UIN Walisongo yang telah banyak membantu saya. Semoga segala keikhlasan hati diberikan balasan terbaik dari Allah SWT.
6. Ucapan terima kasih kepada Kepala Kementerian Agama Kabupaten Kendal, Kasi Bimas beserta staff-staffnya. Kepala KUA Kec. Kaliwungu, Pegawai KUA dan teman-teman Penyuluh Agama Islam Kec. Kaliwungu, Bapak H. Sajidin, S.Ag., M.Pd, Ibadurrahman, S.H.I., Drs. Supawi, Andy Purwojatmiko, S.H.I, Abdul Halim Arsyadi, S.Pd.I, M. Syarif Lubis, S.Pd.I, Rif'ati Khoirun Nisa, S.H.I, Sholehatul Amaliyah,S.Sos.I dan Nuril Izza Muzakky, Lc, M.Ag yang berkenan saya ajak bermusyawarah serta ikut mewarnai setiap langkah dalam perjalanan Disertasi ini.
7. Ucapan terima kasih dari hati yang tulus saya sampaikan kepada kedua orang tua saya, Bapak H. Samsuri (Alm), semoga Allah melimpahkan ampunan dan kasih sayang-Nya. Kepada Ibu Hj. Nikmatus Solichah, M.Pd.I semoga Allah selalu membimbing beliau, serta seluruh keluarga khususnya adik-adik saya Maghfirlina, S.Pd.I dan Yuyun Amalia, S.Pd atas segala

dukungan baik moril dan materil serta doa demi keberhasilan studi di Program Doctor UIN Walisongo Semarang. Terkhusus buat adik saya Barokatun Nisak (Almh), semoga Allah selalu mencurahkan kasih sayang-Nya, memberikan ampunan dan dilapangkan kuburnya.

8. Secara khusus saya menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada suamiku tersayang, H. M. Taufani yang telah memberikan dorongan, dukungan, motivasi yang sangat kuat kepada saya untuk melanjutkan kuliah S3, serta yang tiada henti selalu mendoakan agar Disertasi ini segera dapat selesai, bermanfaat untuk diri sendiri, keluarga, umat nabi Muhammad di dunia dan di akhirat.
9. Ucapan terima kasih untuk anak-anakku, Maria Ulfa, Dewi Fitriani, Fanur Angga, Nova Istiqomah, khususnya buat anakku Ashfia' Auliaurrohmah, terima kasih umik ucapkan ternyata setiap gerak-gerik tingkahmu banyak pelajaran yang harus umi pelajari dan semuanya mengandung hikmah dan rahasia Allah yang sangat luar biasa.
10. Terima kasih kepada semua para informan baik orang tua, anak, dan teman-teman yang berkenan untuk menjadi subjek dalam penelitian Disertasi ini, khususnya kepada jamaah majlis ta'lim Sido Makmur dan Baitul Hikmah Kaliwungu yang berkenan 'belajar bareng' bersama saya. Melalui pengakuan dan kejujuran Anda semua-lah saya belajar dan mendapatkan ilmu yang sangat

berharga, sangat bermanfaat dan tak ternilai harganya. Semoga Allah membalas kebaikan Anda semua di dunia dan di akhirat.

11. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada kepada teman-teman seperjuangan di bangku perkuliahan S3 atas dukungan dan kebersamaan menggapai kesuksesan studi selama ini, Nasitotul Janah, S.Ag., M.S.I, Dr. Nur Khotimah, S.Ag., M.Pd.I, Ahmad Musyafak, M.S.I, Dr. M. Sofiyuddin, S.E., M.Si, Ahmad Syarifudin, Lc., M.S.I, H. Casrameko, M.Pd.I, Agus Zuhurul Fuqohak, S.Ud., M.S.I, Joko Triyanto, M.Kom., M.Pd.I dan Arif Kurniawan, S.E., M.M.
12. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu baik langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian Disertasi ini. Semoga semua kebaikan bapak/ibu/saudara yang telah diberikan menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT.

Selama penelitian, penyusunan, penulisan dan penyelesaian Disertasi ini, tenaga, waktu dan pikiran telah saya tuangkan secara maksimal. Namun saya menyadari bahwa apa yang telah dihasilkan berlumrah terdapat suatu hasil yang sempurna dan masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Hal ini karena keterbatasan saya. Untuk itu dengan kerendahan hati saya mohon nasehat yang mencerahkan demi kebaikan Disertasi ini.

Semarang, 7 Juli 2022

Hudiyanti

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN | iii |
| PENGESAHAN MAJELIS PENGUJI UJIAN TERBUKA | iv |
| NOTA PEMBIMBING | v |
| MOTTO..... | vi |
| ABSTRAK..... | vii |
| KATA PENGANTAR | xiii |
| DAFTAR ISI..... | xviii |
| DAFTAR TABEL..... | xxvi |
| DAFTAR GAMBAR | xxx |
| TRANSLITERASI..... | xxxii |
| BAB I: PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 9 |
| C. Tujuan Penelitian | 9 |
| D. Manfaat Penelitian..... | 10 |
| E. Sistematika Penulisan | 11 |
| BAB II : NIAT IKHLAS DAN <i>INTERNET GAMING</i> | |
| <i>ADDICTION</i> | |
| A. Kajian Teoritis | |
| 1. Implementasi..... | 14 |
| 2. Niat Ikhlas | 15 |

| | |
|---|----|
| 3. Orang Tua..... | 25 |
| 4. <i>Internet Gaming Addiction (IGA)</i> | 28 |
| B. Kajian Pustaka | 42 |
| C. Kerangka Berpikir..... | 54 |

BAB III : METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| A. Jenis dan Pendekatan Penelitian | 53 |
| B. Alasan Menggunakan <i>Grounded Theory</i> | 55 |
| C. Batasan Penelitian..... | 58 |
| D. Kehadiran Peneliti..... | 59 |
| E. Subjek dan Lokasi Penelitian..... | 60 |
| F. Fokus Penelitian..... | 65 |
| G. Metode Pengumpulan Data..... | 65 |
| H. Teknik Analisis Data | 70 |
| I. Uji Keabsahan Data | 75 |
| J. Langkah-Langkah Penelitian | 79 |

BAB IV : IMPLEMENTASI NIAT IKHLAS BAGI ORANG TUA DAN PENDERITA *INTERNET GAMING ADDICTION*

| | |
|---|-----|
| A. Profil Majelis Ta'lim | 84 |
| B. Pelaksanaan Penelitian..... | 91 |
| C. Identitas Informan..... | 97 |
| D. Cara Komunikasi Tanpa Mengamalkan Niat Ikhlas dan Dampaknya | 104 |
| 1. Motivasi Bermain Game Online..... | 104 |

| | | |
|----|--|-----|
| 2. | Perasaan Bermain Game Online | 105 |
| 3. | Intensitas Bermain Game Online | 105 |
| 4. | Perilaku Bermain Game Online | 107 |
| 5. | Cara Komunikasi Orang Tua..... | 108 |
| 6. | Perasaan Orang Tua | 110 |
| 7. | Dampak bagi Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> | 112 |
| 8. | Pendapat Orang Tua Mengenai Bermain Game Online | 114 |
| E. | Cara Komunikasi Mengamalkan Niat Ikhlas dan Dampaknya | 118 |
| 1. | Cara Orang Tua dan Anak Mengamalkan Niat Ikhlas dalam Aktivitas Sehari-hari..... | 119 |
| 2. | Pembiasaan Mengamalkan Niat Ikhlas dalam Aktivitas Sehari-hari | 122 |
| 3. | Dampak yang Dirasakan Orang Tua dan Anak Mengamalkan Niat Ikhlas dalam Aktivitas Sehari-hari | 123 |
| 4. | Cara Orang Tua Berkomunikasi dengan Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> | 130 |
| 5. | Pembiasaan Orang Tua Mengingat Niat Ikhlas | 132 |
| 6. | Cara Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> Mengamalkan Niat Ikhlas ketika Bermain Game Online | 132 |

| | | |
|-----------|---|-----|
| 7. | Pembiasaan Anak Mengamalkan Niat Ikhlas ketika Bermain Game Online..... | 134 |
| 8. | Dampak yang Ditimbulkan dari Cara Komunikasi Orang Tua | 135 |
| 9. | Pendapat Orang Tua Mengenai Niat Ikhlas..... | 143 |
| F. | Tantangan dan Keistimewaan | 146 |
| 1. | Pengamalan Niat Ikhlas..... | 147 |
| 2. | Saling Mengingat Niat Ikhlas | 153 |
| 3. | Pengamalan Niat Ikhlas Ketika Bermain Game Online | 160 |
| G. | Komparasi..... | 180 |
| 1. | Perbandingan Niat Ikhlas dan Ikhlas..... | 180 |
| 2. | Perbandingan Hasil Tanpa Niat, Niat Duniawi dan Niat Ikhlas | 182 |
| 3. | Perbandingan Niat Ikhlas dalam Pengetahuan dan Implementasi/ Pengamalan..... | 184 |
| 4. | Perbandingan Pengamalan Niat Ikhlas di Pikiran, Mulut dan Hati..... | 186 |
| 5. | Perbandingan Mengingat Niat Ikhlas Dan Mengingat Selain Niat Ikhlas..... | 187 |
| 6. | Perbandingan Teknik Komunikasi dan Dampaknya..... | 187 |
| 7. | Perbandingan Keistikamahan | 191 |
| H. | Koneksi | 193 |
| 1. | Pola Hubungan Keluarga..... | 193 |

| | | |
|----|------------------------------------|-----|
| 2. | Motivasi Awal dan Dampaknya | 197 |
| 3. | Tantangan dan Keistimewaan | 199 |
| I. | Integrasi | 209 |
| 1. | Fenomena dan Kondisi Kausal..... | 209 |
| 2. | Konteks Permasalahan | 213 |
| 3. | Penyebab Utama..... | 214 |
| 4. | Evaluasi Pola Asuh Orang Tua | 216 |

**BAB V : PENGEMBANGAN TEORI: IMPLEMENTASI NIAT
IKHLAS *INTERNET GAMING ADDICTION FAMILY
THERAPY***

| | | |
|----|--|-----|
| A. | Alasan Mengapa Niat Ikhlas <i>lillah</i> , Tidak <i>Basmallah?</i> | 225 |
| B. | Implementasi Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | 230 |
| 1. | Teknik Komunikasi..... | 231 |
| 2. | Metode..... | 235 |
| 3. | Strategi <i>Family Therapy</i> | 244 |
| C. | Fenomena Kausal di Lapangan..... | 255 |
| 1. | Proses Interaksi Implementasi Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | 255 |
| 2. | Dampak Implementasi Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | 276 |
| D. | Faktor Penyebab Utama..... | 292 |
| E. | Konsekuensi..... | 294 |

| | |
|--------------------|-----|
| F. Kekhususan..... | 296 |
| G. Proposisi..... | 314 |

BAB VI : PERBANDINGAN TEORI IMPLEMENTASI NIAT

IKHLAS *INTERNET GAMING ADDICTION FAMILY*

THERAPY: PRA-PSIKOTERAPI KELUARGA 317

| | |
|---|-----|
| A. Ruang Lingkup Niat dan Hukum Bermain Game | |
| Online dalam Kajian Fiqh | 318 |
| 1. Ruang Lingkup Niat dalam Kajian Fiqh | 318 |
| 2. Hukum Asal Bermain Game Online | 319 |
| 3. Hukum Bermain Game Online bagi Penderita | |
| <i>Internet Gaming Addiction</i> | 321 |
| 4. Hukum Bermain Game Online dalam Perspektif | |
| Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family</i> | |
| <i>Therapy</i> | 324 |
| 5. Perbandingan Kriteria <i>Internet Gaming</i> | |
| <i>Addiction</i> | 335 |
| B. Ruang Lingkup Niat dan Pengaruh Perubahan Niat | |
| terhadap Hukum <i>Taklifi</i> serta Konsekuensinya | |
| Dalam Kajian Tasawuf | 343 |
| 1. Ruang Lingkup Niat dalam Kajian Tasawuf..... | 344 |
| 2. Macam-Macam Niat dan Konsekuensinya..... | 346 |
| 3. Perubahan Niat dalam Hukum <i>Taklifi</i> dan | |
| Konsekuensinya | 361 |

| | | |
|----|--|-----|
| 4. | Posisi Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> pada Hukum <i>Taklifi</i> dan Konsekuensinya | 368 |
| 5. | Perbandingan Teori Niat Perubahan Perilaku Menurut Wayne W Dyer dengan Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | 377 |
| 6. | Perbandingan Teori Perubahan Niat terhadap Hukum <i>Taklifi</i> menurut al-Ghazali, Umar Sulayman al-Asyqar dengan Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | 381 |
| C. | Perbandingan Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> dengan Kajian Psikoterapi Spiritual Islam..... | 392 |
| 1. | Pengertian Psikoterapi Spiritual Islam | 392 |
| 2. | Psikoterapi sebagai Upaya dalam Menangani <i>Internet Gaming Addiction</i> | 401 |
| 3. | Perbandingan Teori Psikoterapi Spiritual Islam Menurut Ahmad Rusydi dengan Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | 404 |
| 4. | Perbandingan Teori <i>Sufi Healing</i> dengan Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | 408 |
| 5. | Perbandingan Teori <i>Huḍūr</i> Menurut M. Iqbal Irham dengan Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | 410 |

| | |
|--|-----|
| D. Novelty Penelitian: | |
| 1. Posisi Penelitian | 414 |
| 2. Orisinalitas Penelitian..... | 415 |
| 3. Kontribusi Niat Ikhlas <i>Internet Gaming</i> <i>Addiction Family Therapy</i> sebagai Solusi Dasar Pra-Psikoterapi Keluarga | 423 |
| BAB VII: PENUTUP | 428 |
| A. Kesimpulan | 428 |
| B. Implikasi | 432 |
| C. Saran-Saran..... | 433 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|--|-----|
| Tabel 1.1 | : Pengalaman Awal Informan..... | 7 |
| Tabel 2.1 | : Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya | 49 |
| Tabel 3.1 | : Singkatan Pengkodean | 72 |
| Tabel 4.1 | : Data Nama, Usia, Pendidikan dan Pekerjaan Orang Tua..... | 98 |
| Tabel 4.2 | : Data Nama, Usia Anak dan Jenis Game yang Sering Dimainkan | 100 |
| Tabel 4.3 | : Pengelompokan Identitas Informan | 103 |
| Tabel 4.4 | : Analisis Karakteristik Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> | 116 |
| Tabel 4.5 | : Analisis Cara Orang Tua Berkomunikasi dengan Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> serta Dampaknya Tanpa Mengamalkan Niat Ikhlas..... | 117 |
| Tabel 4.6 | : Analisis Cara Orang Tua Berkomunikasi dengan Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> serta Dampaknya Ketika Mengingatkan Niat Ikhlas..... | 144 |
| Tabel 4.7 | : Analisis Cara Komunikasi Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> serta Dampaknya Ketika Mengamalkan Niat Ikhlas..... | 145 |
| Tabel 4.8 | : Analisis Tantangan dan Keistimewaan Pengamalan Niat ikhlas bagi Orang Tua dan Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> | 175 |

| | |
|--|-----|
| Tabel 4.9 : Analisis Tantangan dan Keistimewaan Saling Meningatkan Niat Ikhlas bagi Orang Tua dan Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> | 176 |
| Tabel 4.10 : Analisis Tantangan dan Keistimewaan Pengamalan Niat Ikhlas Ketika Bermain Game Online | 177 |
| Tabel 4.11 : Persamaan dan Perbedaan Niat Ikhlas dan Ikhlas | 182 |
| Tabel 4.12 : Perbedaan Hasil Tanpa Niat, Niat Duniawi dan Niat Ikhlas | 183 |
| Tabel 4.13 : Persamaan dan Perbedaan Niat Ikhlas dalam Pengetahuan dan Pengamalan..... | 185 |
| Tabel 4.14 : Persamaan dan Perbedaan Pengamalan Niat Ikhlas di Pikiran, di Mulut, dan di Hati | 186 |
| Tabel 4.15 : Persamaan Dan Perbedaan Mengingatkan Niat Ikhlas dan Mengingatkan Selain Niat Ikhlas | 187 |
| Tabel 4.16 : Perbandingan Teknik Komunikasi Orang Tua Tanpa Niat Ikhlas dengan Niat Ikhlas..... | 188 |
| Tabel 4.17 : Perbandingan Teknik Komunikasi Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> Tanpa Niat Ikhlas dengan Niat Ikhlas | 189 |
| Tabel 4.18 : Perbandingan Tanpa Niat Ikhlas dengan Niat Ikhlas oleh Orang Tua dan Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> | 190 |
| Tabel 4.19 : Perbedaan Motivasi Awal dan Hasil | 192 |
| Tabel 5.1 : Perbandingan <i>Lillāh</i> dan <i>Basmallah</i> | 226 |

| | | |
|-----------|---|-----|
| Tabel 6.1 | :Perbandingan Hukum Bermain Game Online dalam Kajian Fiqh dan Peneliti | 334 |
| Tabel 6.2 | : Perbandingan Kriteria <i>Internet Gaming Addiction</i> Versi Rune Kristian Lundedal Nielson , Kimberly Young, Griffiths dan <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | 342 |
| Tabel 6.3 | : Macam-Macam Niat dan Balasannya | 359 |
| Tabel 6.4 | : Niat Ikhlas dan Kaitannya dalam Perbuatan Hukum <i>Taklifi</i> | 363 |
| Tabel 6.5 | : Niat Tidak Ikhlas dan Kaitannya dalam Perbuatan Hukum <i>Taklifi</i> | 367 |
| Tabel 6.6 | : Posisi Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> Kaitannya dalam Perbuatan Hukum <i>Taklifi</i> serta Konsekuensinya | 369 |
| Tabel 6.7 | : Posisi Niat Tidak Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Terapi</i> , Kaitannya dalam Perbuatan Hukum <i>Taklifi</i> serta Konsekuensinya..... | 370 |
| Tabel 6.8 | : Pengaruh Perubahan Niat Bermain <i>Game Online</i> , Kaitannya dengan Hukum <i>Taklifi</i> serta Konsekuensinya..... | 374 |
| Tabel 6.9 | : Perbandingan Niat Perubahan Perilaku Menurut Wayne W Dyer dengan Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | 380 |

| | |
|---|-----|
| Tabel 6.10 : Perbandingan Niat Menurut al-Ghazali, Umar Sulayman al-Asyqar dan Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | 387 |
| Tabel 6.11 : Perbandingan Implementasi Niat ikhlas Menurut Al- Ghazali, Umar Sulayman al-Asyqar dan Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | 390 |
| Tabel 6.12 : Perbandingan Teori Psikoterapi Spiritual Islam Menurut Ahmad Rusydi dengan Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | 407 |
| Tabel 6.13 : Perbandingan Teori <i>Sufi Healing</i> dengan Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | 409 |
| Tabel 6.14 : Perbandingan Teori <i>Huḍūr</i> Menurut M. Iqbal Irham dengan Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | 412 |
| Tabel 6.15 : Perbandingan Teori-Teori Sebelumnya..... | 415 |
| Tabel 6.16 : Orisinalitas Penelitian | 420 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-----|
| Gambar 2.1 : Kerangka Berfikir | 52 |
| Gambar 3.1 : Uji Keabsahan Data | 75 |
| Gambar 3.2 : Langkah-Langkah Penelitian <i>Grounded Theory</i> | 83 |
| Gambar 4.1 : Hubungan Konflik Orang Tua dan Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> Tanpa Mengamalkan Niat Ikhlas | 194 |
| Gambar 4.2 : Hubungan Harmonis-Spiritualis Orang Tua dan Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> Ketika Mengamalkan Niat Ikhlas | 195 |
| Gambar 4.3 : Dampak Istikamah Implementasi Niat Ikhlas dalam Keluarga | 196 |
| Gambar 4.4 : Kaitan Motivasi Awal dan Dampaknya dalam Mengamalkan Niat Ikhlas Ketika Bermain Game Online | 198 |
| Gambar 4.5 : Tantangan Mengingatkan Niat Ikhlas Ketika Melihat Anak Bermain Game Online | 200 |
| Gambar 4.6 : Tantangan Mengamalkan Niat Ikhlas Ketika Bermain <i>Game Online</i> | 201 |
| Gambar 4.7 : Keistimewaan Mengamalkan Niat Ikhlas | 202 |
| Gambar 4.8 : Keistimewaan Mengingatkan Niat Ikhlas Ketika Orang Tua Melihat Anak Bermain <i>Game Online</i> | 203 |
| Gambar 4.9 : Keistimewaan Niat Ikhlas Ketika Bermain <i>Game Online</i> | 204 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.10: Hubungan Penolakan dan Penerimaan Implementasi Pengamalan Niat Ikhlas Bagi Orang Tua Dan Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> | 205 |
| Gambar 4.11: Fenomena Keluarga <i>Internet Gaming Addiction</i> | 207 |
| Gambar 4.12 : Integrasi Fenomena Keluarga <i>Internet Gaming Addiction</i> | 208 |
| Gambar 5.1 : Teknik Komunikasi Mengingatnkan Niat Ikhlas <i>Inter Spiritual Personal</i> | 232 |
| Gambar 5.2 : Teknik Komunikasi Niat Ikhlas <i>Intra Spiritual Personal</i> | 233 |
| Gambar 5.3 : Proses Saling Mengingatnkan Niat Ikhlas | 276 |
| Gambar 5.4 : Spiritualitas Implementasi Niat Ikhlas..... | 291 |
| Gambar 5.5 : Proses Mencapai Mukhlisin..... | 306 |
| Gambar 5.6 : Pengembangan Teori Implementasi Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | 316 |
| Gambar 6.1 : Halal-Haram dalam <i>al Ahkām al-Khamsah</i> | 329 |
| Gambar 6.2: Hukum Bermain <i>Game Online</i> bagi Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> | 331 |
| Gambar 6.3: Posisi Hukum Bermain <i>Game Online</i> dalam <i>al Ahkām al-Khamsah</i> | 332 |
| Gambar 6.4 : Tingkatan dalam Orientasi Akhirat..... | 348 |
| Gambar 6.5 : Ruang Lingkup Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | 368 |
| Gambar 6.6 : Perbedaan Niat dalam Perbuatan Mubah dan Konsekuensinya | 376 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 6.7 : Posisi Penelitian Niat Ikhlas <i>Internet Gaming</i> <i>Addiction Family Therapy</i> dalam Hukum <i>Taklifi</i> dan Konsekuensinya | 414 |
| Gambar 6.8 : Temuan Hasil Penelitian | 419 |

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K

Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987

1. Konsonan

| No | Arab | Latin |
|----|------|-------|
| 1 | ا | - |
| 2 | ب | b |
| 3 | ت | t |
| 4 | ث | ṯ |
| 5 | ج | j |
| 6 | ح | ḥ |
| 7 | خ | kh |
| 8 | د | d |
| 9 | ذ | ẓ |
| 10 | ر | r |
| 11 | ز | z |
| 12 | س | s |
| 13 | ش | sy |
| 14 | ص | ṣ |
| 15 | ض | ḍ |

| No | Arab | Latin |
|----|------|-------|
| | ط | ṭ |
| | ظ | ẓ |
| | ع | ‘ |
| | غ | g |
| | ف | f |
| | ق | q |
| | ك | k |
| | ل | l |
| | م | m |
| | ن | n |
| | و | w |
| | ه | h |
| | ء | ˆ |
| | ي | y |
| | | |

2. Vokal Pendek

...□.. = a كَتَبَ kataba

...□.. = i سُئِلَ su'ila

...□.. = u يَذْهَبُ yažhabu

3. Vokal Panjang

...ا□.. = ā قَالَ qāla

...اِي = ī قِيلَ qīla

...أُ = ū يَقُولُ yaqūlu

4. Diftong

...أَيُّ = ai كَيْفَ kaifa

...أَوْ = au حَوْلَ haula

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fenomena yang terjadi saat ini khususnya di masa pandemi Covid-19 menuntut orang tua untuk bisa lebih bijak lagi dalam menangani setiap problematika, baik itu masalah pendidikan, ekonomi keluarga, pribadi maupun dengan anggota keluarga.¹ Terlebih disaat ini orang tua khususnya ibu mempunyai peran multifungsi, baik sebagai orang tua, sebagai istri, sebagai ibu, bahkan berperan menjadi seorang guru dalam membantu anak-anaknya belajar melalui pembelajaran sistem daring/*online*. Sebagian ibu dan anak yang semula tidak mengenal dunia *online*, dengan kondisi yang ada saat ini kini dituntut harus bisa menggunakan kecanggihan teknologi internet. Namun tidak semua orang tua menguasai teknologi di era globalisasi seperti ini, terlebih orang tua pada ekonomi tingkat menengah kebawah.²

Orang tua juga dihadapkan dengan berbagai permasalahan baru . Orang tua dituntut bisa dan harus bisa mengerti semua mata

¹ Andri Hardiyana Nur Syamsiyah, “Problematika Pendidikan Anak Dalam Keluarga Di Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Harkat: Media Komunikasi Gender* 17, no. 1 (2021): 41, diakses 5 November 2021, <https://doi.org/10.15408/harkat.v17i1.18934>.

² N Fitria and S Sholehuddin, “Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Selama Pandemi COVID-19 Di Kelas 3 SD Labschool FIP UMJ,” *Prosiding Seminar Nasional Penelitian* , 2020, 1, diakses 10 September 2021, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8844>.

pelajaran yang ditugaskan anaknya, padahal tidak semua ibu dengan latar belakang pendidikan yang berbeda-beda dapat membantu memahami tugas belajar anak-anaknya. Bagi orang tua yang berpendidikan hal tersebut bukanlah menjadi permasalahan, akan tetapi bagi orang tua yang tidak berpendidikan, ini menjadi permasalahan baru.³

Sebagian besar anak pada masa pandemi Covid-19 mengalami kebosanan dengan situasi yang belum normal. Pandemi Covid-19 dengan pembatasan yang harus dilakukan menjadikan anak akrab dengan ponsel. Ponsel tidak hanya sebagai media pembelajaran, namun juga sebagai sumber informasi yang sangat luas serta terdapat banyak fitur lainnya termasuk *game online*. Salah satu dampak dari kebosanan anak dalam melakukan pembelajaran *daring* yaitu dengan bermain *game online*. Anak mendapatkan kemanfaatan karena banyak hal yang dapat membuatnya terhibur di tengah-tengah banyaknya waktu luang. Akan tetapi di sisi lain sebenarnya ada juga kemadharatan yang dirasakannya, hanya saja kebanyakan dari anak-anak tidak menyadari dan tidak menganggapnya sebagai suatu gangguan/penyakit yang harus dipulihkan, bahkan malah

³ Nur Eva Afifah Chusna Az-Zahra, Krista Insan Dermawan, Chaty Trizka Anggini, "Problematika Orang Tua Dalam Mendampingi Pembelajaran Daring Anak Selama Pandemi Covid-19 Dan Solusi Pemecahannya," in *Prosiding Seminar Nasional FPPsi Universitas Negeri Malang*, 2021, 1.

menikmatinya. Interaksi yang intens dengan ponsel pada anak menimbulkan permasalahan baru berupa munculnya *internet gaming addiction* atau kecanduan *game online*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Eva Yuanita Ferdiana, ditemukan data di masa pandemic permainan *game online* meningkat penggunaannya. Menurutnya, ada perbedaan yang signifikan dari jumlah pengguna *game online* antara sebelum dan pada saat pandemic, waktu lama bermain penggunaan *game online* juga mengalami peningkatan signifikan sebesar 47%. Kondisi mental pada anak rata-rata masih labil sehingga mudah lepas kontrol ketika sedang asyik bermain *game online*.⁴

Dalam hal motivasi, terdapat kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri Rahmawati yang berjudul *Pengaruh Motivasi Bermain Game online Mmorpg dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi Game online pada Remaja di Tangerang* dalam Jurnal Psikologi Tazkiya 6 (1), beliau menyatakan bahwa secara bersamaan motivasi bermain *game online* Mmorpg dan dukungan sosial yang mempengaruhi adiksi *game online*.

⁴ Eva Yuanita Ferdian and Fitriana Dyah Wulandari, "Implementasi Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid-19," *Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling Teori Dan Praktik)* 5, no. 1 (2021): 6, diakses 10 Desember 2021, <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v5n1.p6-12>.

Dari penelitian lain, kebanyakan penderita tidak mampu mengontrol dirinya. Ketidakmampuan kontrol diri disyalir menjadi penyebab utama penderita ini tidak mampu mengurangi atau menghentikan permainan *game*.⁵ Atau dengan kata lain rendahnya kontrol diri dikarenakan ketidakmampuan mengontrol perilaku, kognitif dan keputusannya,⁶ sehingga mengalami gangguan pada sistem limbik pada *compulsive gamer*. Oleh sebab itu, peran bimbingan orang tua dalam upaya mengurangi kebiasaan bermain *game online* pada anak menjadi mutlak adanya dalam mengorganisasi perilaku anak agar tidak sampai ke ranah *compulsive game*⁷ dengan cara orang tua memantau perkembangan dan perilaku anak. Orang tua memberikan perhatian dan mendampingi mereka, serta mengawasi keseharian anak.⁸

⁵ Rezki Saefan Khairiah Asfarudin, Said Nurdin, “Kontrol Diri Mahasiswa Yang Kecanduan Game Online Di Asrama Kaway XVI,” *Jurnal Suloh: Jurnal Bimbingan Konseling FKIP Universitas Syiah Kuala* 4, no. 2 (2019): 38–43, diakses 28 September 2020.

⁶ Endang Sri Indrawati Feery Hernoyo Budhi, “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Di Game Center X Semarang,” *Jurnal EMPATI* 5, no. 3 (2017): 478–481, diakses 5 April 2020, <https://doi.org/10.14710/empati.2016.15382>.

⁷ I Istiqomah and S Suyadi, “Gangguan Sistem Limbik Pada Compulsive Gamer Dalam Pembelajaran Keagamaan Islam,” *Tadarus* 8, no. 1 (2019): 1, diakses 6 Mei 2020, <http://103.114.35.30/index.php/Tadarus/article/view/2312>.

⁸ Nurkumalasari, *Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online Pada Anak* (Pare-Pare: STAIN Pare-Pare, 2017), x.

Kenyataan yang terjadi di lapangan, tidak semua orang tua dapat memerankan fungsi orang tua sebagaimana mestinya, sehingga efek dari *internet gaming addiction* ini berpengaruh pula terhadap perubahan emosi orang tua (khususnya ibu) dalam mengasuh anak, lebih parah lagi emosi orang tua tersebut mendapatkan reaksi diluar batas kewajaran dari sang anak, sehingga memunculkan hubungan konflik interaksi orang tua dan anaknya disebabkan orang tua tidak mengetahui cara berkomunikasi dan berinteraksi dalam menyelesaikan masalah dengan anak sehingga anak menemukan pelarian dengan bermain *game online* ataupun dengan cara lainnya.⁹

Melihat fenomena konflik keluarga yang demikian menjadi problem tersendiri bagi orang tua, apalagi penyakit psikis yang dialami terkadang tidak disadari oleh penderita, tidak dianggap sebagai penyakit, menganggap biasa-biasa saja dan bahkan menikmatinya mengakibatkan penderita *internet gaming addiction* semakin hari semakin meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat berbanding terbalik antara harapan anak dengan reaksi orang tua khususnya ibu dalam menghadapi anak yang mengalami *internet gaming addiction*.

Peneliti tidak ubahnya seperti kebanyakan orang tua lainnya. Saat mulai adanya pandemic Covid-19 ini, peneliti juga

⁹ Bangun Mukti Ardi, "Hubungan Konflik Interaksi Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja" (Universitas Airlangga, 2017), <http://repository.unair.ac.id/id/eprint/69582>.

merasakan problematika yang dirasakan oleh banyak kalangan orang tua. Salah satu upaya yang dilakukan oleh peneliti dalam mengatasi problematika di atas, peneliti mengimplementasikan niat ikhlas dengan cara mengingatkan niat ikhlas ketika melihat anak bermain game online, seketika itu juga peneliti merasakan perubahan emosi baik dari dalam diri peneliti dan juga dari anak yang mengalami *internet gaming addiction*.

Berdasarkan pengalaman awal peneliti ini, peneliti kemudian menganjurkan orang-orang disekitar peneliti -dengan problematikanya masing-masing- untuk mencoba mengimplementasikan niat ikhlas seperti ketika sedang bersosial media, ketika merokok, ketika menerima telpon teman (perselingkuhan), ketika menonton youtube asusila (yang semuanya termasuk perbuatan mubah, makruh, dan haram), ternyata menghasilkan data awal diluardugaan, sebagaimana dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1.1

Pengalaman Awal Informan

| Informan | Aktivitas | Psikis yang dirasakan | |
|----------------------|----------------------------------|---|--|
| | | Tanpa Niat Ihlas | Diawali Niat Ikhlas |
| Anak (Pr) 9 th | <i>Internet gaming addiction</i> | Mudah marah jika disuruh orang tua | Tenang dan lebih terkontrol |
| Dewasa (Lk) 34 tahun | <i>Internet gaming addiction</i> | Tidak menghiraukan orang lain di sekitar | Sering kalah ketika bermain <i>game online</i> , rasanya ingin menghentikan game, waktu bermain <i>game online</i> menjadi lebih berkurang |
| Remaja (Pr) | <i>Internet gaming Addiction</i> | Tangan sampai kram | Waktu bermain <i>game online</i> berkurang |
| Dewasa (Pr) 37 th | Bersosial Media | Bersosial Media sampai lalai tugas rumah terbengkalai | Tidak betah berlama-lama bersosial media, hanya yang penting saja. |
| Lansia (lk) 61 th | Merokok | Terasa enak | Terasa 'sepet', kenikmatan merokok berkurang |
| Lansia (Pr) 56 th | Perselingkuhan | Telp dengan laki-laki lain diluar batas | Perselingkuhan berbulan-bulan langsung |

| | | kenormalan | terbongkar |
|--------------------|------------------------------|--------------------|--|
| Anak (Pr) 11 th | Nonton youtube asusila | Penuh penasaran | Perbuatan anak diketahui orang tua dan mau diajak bertaubat dan dibimbing untuk tidak mengulangi kembali |

Berdasarkan fenomena pengalaman beberapa informan di atas, peneliti merasa ‘heran’ dengan kenyataan empiric berupa pengalaman yang dirasakan informan, mengapa bisa demikian?. Peneliti merasa ada peluang yang luar biasa dari apa yang dirasakan informan. Selain itu, penanganan masalah mengenai *internet gaming addiction* di ranah keluarga yang spiritualis masih jarang¹⁰. Hal ini yang membuat rasa keingintahuan peneliti bertambah. Peneliti menjadi antusias dan bersemangat untuk meneliti lebih dalam, lebih fokus dan lebih luas lagi khususnya mengenai dampak niat ikhlas bagi keluarga penderita *internet gaming addiction*. Peneliti beranggapan bahwa objek penelitian pada keluarga penderita *internet gaming addiction* merupakan peluang yang tepat dan patut untuk diteliti lebih lanjut dan

¹⁰ Untuk saat ini (tahun 2019) di Indonesia baru ada satu klinik yang menangani mengenai adiksi perilaku yaitu di RSCM (RS. Cipto Mangunkusumo). Ada tiga jenis terapi yang digunakan oleh para praktisi

diharapkan bisa menjadi solusi dasar bagi *family spirituality* berupa *preventif*, *kuratif* dan *konstuktif* dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi kebanyakan orang tua dan anak di masa-masa sekarang ini dan yang akan datang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memfokuskan pada beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana fenomena/ kondisi perasaan orang tua, intensitas bermain penderita *internet gaming addiction* tanpa mengamalkan niat ikhlas dan ketika mengamalkan niat ikhlas?
2. Adakah komparasi teknik komunikasi yang digunakan orang tua kepada penderita *internet gaming addiction* dan perasaan yang dirasakan tanpa mengamalkan niat ikhlas dengan yang mengamalkan niat ikhlas?
3. Adakah koneksi/hubungan antara orang tua mengingatkan niat ikhlas, pengamalan niat ikhlas ketika bermain game online dengan yang tidak mengamalkan niat ikhlas?
4. Apa saja tantangan dan keistimewaan implementasi niat ikhlas bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan dan mengembangkan teori bahwa niat ikhlas juga dapat dijadikan

sebagai solusi dasar yang *aplikatif, preventif, kuratif* dan *konstruktif* atas permasalahan yang dihadapi orang tua khususnya ibu dalam menghadapi anak yang mengalami *internet gaming addiction*. Berdasarkan tujuan penelitian ini diharapkan dapat memunculkan sebuah teori baru yang lebih bermanfaat.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk beberapa hal berikut:

1. Secara teoritis penelitian ini sangatlah bermanfaat bagi pengembangan teori psikoterapi yang tidak hanya bermuatan spiritual secara umum akan tetapi lebih fokus kepada inti spiritualitas psikoterapi Islam yang berupa niat ikhlas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah sekaligus dapat melengkapi dan memperbarui temuan penting yang selama ini telah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya dalam hal psikoterapi Islam.
2. Secara akademis, hasil penelitian ini memunculkan pengembangan teori yang dapat memperkaya penelitian di bidang psikoterapi Islam. Teori sebelumnya menjelaskan bahwa niat (baik) tidak diperbolehkan untuk perbuatan mubah, makruh dan haram, akan tetapi dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan teori yaitu implementasi niat ikhlas dapat dijadikan sebagai *preventif* (pencegahan), *kuratif*

(penyembuhan) dan *konstruktif* (pembinaan) bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction*.

3. Secara praktis -dengan bimbingan khusus- penelitian ini menawarkan solusi pemecahan masalah yang berkaitan antara niat dengan penderita *internet gaming addiction* sehingga penelitian ini sangat bermanfaat bagi berbagai pihak, terutama bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction*. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi berupa meluruskan kembali atau memurnikan kembali ketauhidan seseorang,. Dapat menjadi titik awal/jembatan awal mengurangi perbuatan yang melampaui batas menuju perbaikan akhlak. Dapat menjadi solusi permasalahan generasi saat ini terutama permasalahan hubungan komunikasi antara orang tua dan penderita *internet gaming addiction* yang diaplikasikan dalam bentuk mengingatkan dan mengamalkan niat ikhlas pada aktivitas sehari-hari (khususnya ketika sedang bermain *game online*) serta bermanfaat bagi kehidupan manusia di dunia dan di akhirat.

E. Sistematika Penulisan

Agar dapat memudahkan penulisan dan pengkajian dalam penelitian ini, maka peneliti akan membagi penulisan menjadi beberapa bab, yaitu:

Bab I, membahas tentang latar belakang masalah sebagai alasan melakukan penelitian, rumusan masalah sebagai suatu yang menarik untuk diteliti, tujuan dan kegunaan penelitian merupakan bagian dari manfaat penelitian dan sistematika pembahasan menjelaskan tentang sistem penulisan penelitian.

Bab II, membahas tentang kajian teoritis yang terdiri dari: implementasi, niat ikhlas, orang tua dan *internet gaming addiction* yang terdiri dari pengertian, faktor-faktor yang mempengaruhi. Kajian pustaka dan kerangka berpikir.

Bab III, membahas tentang metode penelitian yang digunakan, yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, batasan penelitian, kehadiran peneliti, subjek dan lokasi penelitian, focus penelitian, metode pengumpulan data, teknik analisis data, uji keabsahan data dan langkah-langkah penelitian.

Bab IV, membahas tentang implementasi niat ikhlas bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction* yang terdiri dari profil majlis ta'lim, pelaksanaan penelitian, identitas informan, cara komunikasi tanpa mengamalkan niat ikhlas, cara komunikasi mengamalkan niat ikhlas dan dampaknya, tantangan dan keistimewaan, komparasi, koneksi dan integrasi.

Bab V membahas mengenai pengembangan teori berupa implementasi niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy*, fenomena implementasi niat ikhlas, faktor penyebab utama, konsekuensi, kekhususan dan proposisi.

Bab VI membahas tentang perbandingan teori implementasi niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* sebagai pra-psikoterapi keluarga yang terdiri dari ruang lingkup niat dan hukum bermain game online dalam kajian fiqh, ruang lingkup niat pengaruh perubahan niat terhadap hukum *taklifi* serta konsekuensinya dalam kajian tasawuf, perbandingan niat ikhlas *internet gaming addiction* dengan kajian psikoterapi spiritual Islam, dan *novelty* penelitian.

Bab VII penutup yang berisi kesimpulan, implementasi dan saran-saran.

BAB II

NIAT IKHLAS DAN *INTERNET GAMING ADDICTION*

A. Kajian Teoritis

1. Implementasi

Implementasi dalam kamus besar bahasa Indonesia mempunyai arti penerapan.¹¹ Implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan.¹² Implementasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *to implement*. Dalam *Oxford Advance Learner's Dictionary* dikemukakan bahwa implementasi adalah *put something into effect* (penerapan sesuatu yang memberikan efek atau dampak).¹³ Implementasi merupakan fenomena.¹⁴ Implementasi adalah proses dari penerapan ide, konsep dan kebijakan. Implementasi menempati posisi yang penting dalam proses kebijakan. Suatu proses kebijakan menuntut untuk diimplementasikan agar mempunyai dampak.

¹¹ Bambang Sarwiji, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Ganeca Exac, 2006), 288.

¹² Djaka P, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini* (Surakarta: Pustaka Mandiri, n.d.), 10.

¹³ Albert Sydney Hornby, *Oxford Advance Learner's Dictionary* (New York: Oxford University Press, 1995), 100.

¹⁴ Fenomena adalah hal-hal yang dapat disaksikan dengan panca indra dan dapat diterangkan serta nilai secara ilmiah gejala, sesuatu yang luar biasa, keajaiban, fakta, kenyataan. Sarwiji, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 241.

Hal ini menunjukkan bahwasannya implementasi merupakan salah satu dari variable penting yang berpengaruh terhadap keberhasilan suatu kebijakan dalam memecahkan masalah atau persoalan.

2. Niat Ikhlas

Niat berasal dari bahasa Arab yaitu *an-niyyat*. Secara etimologi, niat berarti *al-Qaṣdu* yang bermakna maksud, alasan. Selain itu, terdapat term-term makna yang berkaitan seperti *al-irādah* (kehendak); *al-qaṣdu* (tujuan), *al-‘azam* (keinginan).¹⁵ Niat adalah ungkapan-ungkapan yang mempunyai satu arti, yaitu keadaan sifat hati yang mengandung kaitan antara ilmu dan amal.¹⁶

Yūsuf Qarḍawi mengutip beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian niat di antaranya menurut al-Jauhari niat berarti *‘azam* (keinginan kuat). Al-Khitabi berpendapat bahwa niat adalah tujuan yang anda inginkan (dalam kalbu). Menurut al-Baidhāwi niat adalah dorongan kalbu terhadap apa saja yang dia anggap sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Menurut Az-Zarkasyi essensi niat adalah proses mengaitkan suatu kehendak (*qaṣd*) dengan tujuan spesifik yang ingin dicapai diwujudkan dalam perbuatan. Menurut al-Mawardi

¹⁵ Al-Ghazali, *Ihya' Ulumiddin Jilid 4* (Kediri: Maktabah D' Ali, n.d.), 351.

¹⁶ Al-Ghazali, *Mukhtashar Ihya' Ulumiddin* (Semarang: Dar al-Fikr, 1993), 310.

niat adalah proses tekad yang disertai dengan sudah adanya maksud untuk melaksanakan suatu perbuatan.¹⁷

Adapun makna ikhlas secara bahasa bermakna murni atau suci.¹⁸ Orang (pelaku) yang menjalankan keikhlasan disebut *mukhlis* dan *mukhlas*.¹⁹ Yūsuf Qarḍawi mengutip beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian ikhlas di antaranya, Abul Qāsim al-Qusyairi menerangkan, “Ikhlas adalah menjadikan Tuhan Yang *Haqq* sebagai satu-satunya tujuan dalam ketaatan.” Abu ‘Utsman berkata, “Ikhlas adalah melupakan perhatian dari sang makhluk, digantikan dengan selalu ‘melihat’ ketutamaan sang Pencipta.” Menurut Huzaifah al-Mar’asyi, “Ikhlas adalah tatkala amalan-amalan lahiriah seorang hamba sesuai dengan amalan-amalan spiritual di dalam batinnya.” Dzun Nun berkata, “Tanda-tanda ikhlas ada tiga: pertama, tatkala seseorang tidak terpengaruh baik oleh cacian maupun sanjungan dari orang lain; kedua, tidak lagi mengindahkan hasil akhir dari suatu pekerjaan selama proses

¹⁷ Yusuf Qardhawi, *Niat Dan Ikhlas Dalam Naungan Cahaya Al-Qur'an Dan as-Sunnah* (Surabaya: Risalah Gusti, 2005), 27.

¹⁸ Umar Sulayman Al-Asyqar, *Ikhlas Memurnikan Niat Meraih Rahmat* (Jakarta: PT. Serambi Ilmu Semesta, 2006), 26.

¹⁹ Dalam al-Qur'an Allah menyebutkan term *mukhlis* sebanyak 11 kali, sedangkan term *mukhlas* sebanyak 9 kali. M. Fuad Al-Baqi, *Mu'jam Mufradat Li Al-Fadz Al-Qur'an* (Beirut: Dar al Marefah, 2008), 854.

pelaksanaannya; dan ketiga, tidak lagi pamrih kepada perolehan pahala dari setiap amalan akhirat.”²⁰

Pengertian ikhlas dapat juga diketahui sebagaimana yang terdapat dalam surat al-Ikhlās:

قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ ﴿١﴾ اللَّهُ الصَّمَدُ ﴿٢﴾ لَمْ يَلِدْ وَلَمْ يُولَدْ ﴿٣﴾ وَآمَّ
يَكُنْ لَهُ كُفُوًا أَحَدٌ ﴿٤﴾

“Katakanlah (Muhammad): Dia lah Allah Maha Esa,
Allah tempat bergantung,
Tidak beranak dan tidak diperanakkan,
dan tidak ada yang dapat menyamai-Nya.”
(QS. Al-Ikhlās: 1-4)

Surat al-Ikhlās ini mengandung penegasan tentang kemurnian ke-Esa-an Allah dan menolak segala macam kemusyrikan serta menerangkan bahwa tidak ada sesuatu yang menyamai-Nya.²¹ Ikhlas merupakan buah tauhid yang murni, buah dari lafadz “Lā ilāha illallāh”, buah dari penegasan total akan ke-Esaan Allah, sebagai satu-satunya yang layak

²⁰ Qardhawi, *Niat Dan Ikhlas*, 98.

²¹ Fadhlina Arief Wangsa, “Konsep Ikhlas Dalam Al-Qur’an: Kajian Tafsir Tematik Surat Al-Ikhlās,” *Jurnal Sulasena* 6, no. 1 (2012): 42 diakses 11 Januari 2020.

disembah dan tempat memohon pertolongan.²² Tidak menyekutukan-Nya dalam beribadah kepada-Nya.²³

Keikhlasan butuh menghadirkan niat dalam suatu amalan. Seseorang yang melakukan suatu pekerjaan sekedar rutinitas dianggap masih tidak bernilai, jika belum menghadirkan niat ikhlas (keridaan Allah) yang selalu mewarnai dan membimbingnya.²⁴ Sebagaimana menurut Fuḍail bin ‘Iyyāḍ yang dikutip oleh Yūsuf Qarḍawi menyatakan bahwa sesungguhnya yang dikehendaki Allah darimu adalah niat dan motif keinginanmu (niat ikhlas)²⁵.

Begitu pentingnya niat ikhlas ini beberapa tokoh penting mengungkapkan pendapatnya yang dikutip oleh Yūsuf Qarḍawi yaitu “Yaḥyā bin Abu Kaṣīr menandakan : “Pelajarilah niat, karena niat itu lebih memiliki kedalaman daripada perbuatan.” Zābid al-Yami berkata, “Sesungguhnya aku berharap memiliki niat dalam segala hal yang dikerjakan, sampai pada aktivitas seperti makan dan minum.” Abdullāh bin Mubārok berkata, “Berapa banyak amal perbuatan yang sepele menjadi lebih memiliki urgensi karena terkait dengan niatnya. Sebaliknya, berapa banyak perbuatan yang dianggap

²² Qardhawi, *Niat Dan Ikhlas*, 3.

²³ Syekh Ahmad Al-Kamsyakhawani, *Jami' Al-Ushul Fi Al-Auliya'*, n.d., 351.

²⁴ Qardhawi, *Niat Dan Ikhlas*, 55.

²⁵ Qardhawi, *Niat Dan Ikhlas*, 57.

amat penting menjadi tidak berarti karena terkait dengan niatnya.” Sufyan Aš-Šauri mengatakan: “Tidak ada sesuatu yang lebih sulit aku perbaiki melebihi sulitnya memperbaiki niat dalam diriku, karena niat dalam diriku selalu berubah-ubah.” Beliau juga mengatakan, “Para salaf saleh terdahulu, mereka mendalami niat, sebagaimana kalian sekarang (generasi sesudahnya) lebih mempelajari amalan lahiriah.” Yūsuf bin Asbat mengatakan, “Berjuang untuk memurnikan keikhlasan kepada Allah lebih utama daripada bertempur di medan laga.”²⁶

Di dalam al-Qur’an ada banyak ayat-ayat tentang niat ikhlas, di antaranya:

إِنَّ صَلَاتِي وَنُسُكِي وَمَحْيَايَ وَمَمَاتِي لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ﴿١٦٢﴾

“Sesungguhnya salatku, ibadahku, hidupku dan matiku karena Allah Tuhan semesta alam” (QS. Al-An’ām: 162)

إِنَّمَا نُنْعِمُكُمْ لَوَجْهِ اللَّهِ لَا نُرِيدُ مِنْكُمْ جَزَاءً وَلَا شُكْرًا ﴿٩﴾

“Sesungguhnya kami memberikan makanan kepada kalian hanyalah untuk mengharap keridaan Allah. Kami tidak menghendaki balasan dari kalian dan tidak pula ucapan terima kasih” (QS. Al-Insān: 9)

Dalam hadits terdapat berbagai riwayat yang menerangkan keutamaan niat ikhlas, di antaranya:

²⁶ Qardhawi, *Niat Dan Ikhlas*, 56.

إِنَّمَا الْأَعْمَالُ بِالنِّيَّاتِ وَ لِكُلِّ امْرِيٍّ مَّا نَوَى فَمَنْ كَانَتْ هِجْرَتُهُ إِلَى اللَّهِ وَرَسُولِهِ فَهَجْرَتُهُ إِلَى اللَّهِ وَرَسُولِهِ وَمَنْ كَانَتْ هِجْرَتُهُ إِلَى دُنْيَا يُصِيبُهَا أَوْ امْرَأَةٍ أَوْ نِكَاحِهَا فَهَجْرَتُهُ إِلَى مَا هَاجَرَ إِلَيْهِ (رواه بخاري ومسلم و ابو داود والترمذي و نسائي)

“Sesungguhnya setiap perbuatan bergantung dengan niat yang melatarbelakanginya (Dalam riwayat lain, “berbagai motif niat”). “Setiap orang akan diberi pahala sesuai dengan niat masing-masing. Siapa saja yang berhijrah karena Allah dan Rasul-Nya, maka hijrahnya adalah sesauai dengan niatnya demi Allah dan Rasul-Nya. Jika seseorang berhijrah karena motif dunia yang ingin diraihinya atau demi perempuan yang akan dinikahinya, maka hijrahnya itu dinilai sebatas menurut latar belakang seseorang melaksanakan hijrahnya.” (HR. Bukhārī Muslim, Abū Dāwud, at-Tarmizī dan Nasā’i)²⁷

Ayat dan hadis di atas, sesuai dengan tujuan agama dan tujuan penciptaan manusia dan jin yaitu untuk beribadah kepada Allah. Firman Allah :

﴿ وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴾ (٥٦)

“Dan tidaklah Aku ciptakan jin dan manusia kecuali untuk beribadah kepada-Ku” (QS. Az-Zāriyāt: 56)

Berdasarkan definisi niat dan ikhlas di atas, maka niat ikhlas –yang merupakan frase kata- bermakna berkehendak

²⁷ Al-Bukhari, *Shahih Al-Bukhari Jilid 2* (Beirut: Dar Ibn Asasah, n.d.), 252; al-Imām al-Hāfīz al-Faqīh Abi Zakariyya Mahyuddīn Yahya al-Nawawi, *Riyadh as-ṣālihīn*, (Semarang: Pustaka al-Alawiyah, n.d), 6.

melakukan sesuatu yang ditujukan hanya Allah semata. Niat ikhlas ini jika dilafadzkan menggunakan bahasa Arab menjadi lafadz *Lillāhi ta'ālā*.²⁸ Berdasarkan kaidah nahwu, kata “Li” bisa mengandung tiga makna, yaitu karena, untuk, milik.²⁹ Tiga kata ini mengandung jawaban dari definisi niat yang berarti alasan, maksud, tujuan melakukan sesuatu. Sedangkan lafadz “Allah” merupakan inti dari ikhlas, peng-Esa-an, satu-satunya *Ẓat* yang menjadi alasan, tujuan, maksud, kehendak melakukan sesuatu. “Karena Allah” mengandung makna mengerjakan sesuatu karena mengikuti perintah Allah. “Untuk Allah” mengandung makna mengerjakan sesuatu ditujukan sebagai pengabdian hanya kepada Allah. “Milik Allah” mengandung makna segala sesuatu yang dikerjakan seseorang sesungguhnya hak kepemilikan semuanya adalah milik Allah SWT, sehingga tidak pantas untuk disombongkan. Tujuan dari kesemuanya ini adalah untuk mengharapakan keridaan Allah SWT.

Ada banyak redaksi mengenai niat ikhlas ini, di antaranya para ulama' fiqih menggunakan kalimat “*Lillāhi Ta'ālā*” ketika mengawali perbuatan ritual peribadatan baik wajib maupun sunnah. Dwi Suwiknyo, dalam bukunya *Lillāhi*

²⁸ Al-Qusyairi, *Al-Risalah Al-Qusyairiyyah* (Dar al-Khair, n.d.), 207.

²⁹ Taufiqul Hakim, *Fi Khulashah Al-Alfiyah Ibn Malik* (Jepara: PP. Darul Falah, 2002), 2.

ta'ālā Ubah Lelah menjadi Lillah, ada 3 kata: *Lilāh*, *Billāh*, *Ilallāh*. Menurutnya, menjadi *lillāh* itu ukuran nyatanya ialah ikhlas *lillāhi ta'ālā* – hanya karena Allah semata- tidak untuk yang lainnya. *Billāh* (dengan pertolongan Allah).³⁰ Bermula dengan *Bismillāh*, dan berakhir dengan *Alhamdulillah*. Dalam prosesnya pun tidak terlepas dari mengharap riḍa Allah SWT. *Ilallāh* (menuju kepada Allah), bukan sekedar di lisan dan di niat saja tetapi seluruhnya. Harta, bisnis, pekerjaan, kesibukan, waktu, energi, pikiran, lelah dan raga –apa-apa yang melekat pada diri- kita. Komitmen dan totalitas untuk mengembalikan semuanya kepada Allah. Sama persis seperti saat kita lahir ke dunia ini tanpa membawa apa-apa.³¹ Begitu pula Yūsuf Mansur dalam bukunya *Kuliah Tauhid*, mengatakan niat ikhlas dalam beramal ini dengan “*Allah dulu, Allah lagi, Allah terus*”³²

Syekh Abu Thālib al-Makki dalam bukunya *Ilmu al-Qulūb* mengatakan tentang kemungkinan merangkapkan banyak niat dalam satu amal. Sebagai contoh makna “*karena (perintah) Allah*” yaitu ketika niat mengunjungi saudara yang diridhai Allah di antaranya: (1) menghormati dan memuliakan

³⁰ Abdul Qadir Al-Jailani, *Al-Ganiyyah* (Kudus: Syirkah al-Qudus, n.d.), 185.

³¹ Dwi Suwiknyo, *Ubah Lelah Jadi Lillah* (Yogyakarta: Genta Hidayah, 2019), 481–483.

³² Yusuf Mansur, *Kuliah Tauhid* (Jakarta: Zikrul Hakim, 2011), 344.

saudara; (2) mempererat persahabatan dan menjalin kasih sayang; (3) mengaplikasikan kecintaan pada dan menjalankan Sunnah Rasulullah saw; (4) menghapus dosa dan menggugurkan kesalahan; (5) memperoleh keberkahan dari memandang wajah saudara; (6) berbagi pengalaman dan meminta nasihat; (7) menggapai cinta Allah dan membuktikan janji-Nya. Sedangkan niat yang tidak Allah ridhai ketika mengunjungi saudara, di antaranya: (1) niat mencari makan; (2) niat untuk dilihat orang demi popularitas dan kebanggaan diri; (3) niat untuk memperkenalkan identitas dan kedudukan supaya dihargai dan dimuliakan; (4) niat untuk mendapatkan pujian orang; (5) niat untuk mendapatkan sesuatu.³³ Sedangkan ulama' tasawuf seperti Thariqah Syaziliyah ketika mengawali zikir menggunakan kalimat: بِالنِّيَّةِ لِرِضَاءِ

اللَّهِ “Dengan niat untuk keridaan Allah”³⁴. Thariqah

Naqshabandiyah ketika berzikir menggunakan kalimat: إِلَهِي

“Tuhanku, Engkaulah tujuanku” أَنتَ مَقْصُودِي وَرِضَاكَ مَطْلُوبِي

³³ Syekh Abu Thalib Al-Makki, *’Ilm Al-Qulub: Rahasia Ikhlas* (Jakarta: Zaman, 2015), 185–205.

³⁴ Habib M. Luthfi, *Wazifah Yaumiyyah Al-Tariqah Asy-Syaziliyyah Al-Alawiyyah* (Surabaya: H. M. Nuhan Efendi, n.d.), 1.

dan keridaan-Mu yang aku cari”³⁵. Begitu pula dengan Thariqah Qodiriyah wa Naqsabandiyah ketika berdzikir menggunakan kalimat:

إلهي أنت مقصودي ورضاك مطلوبي أعطني محبتك ومعرفتك

“Tuhanku, Engkaulah tujuanku dan keridaan-Mu yang aku cari. Berkanlah kepada aku mencintai-Mu dan mengenal-Mu”

Niat yang dimurnikan hanya karena Allah dengan tujuan hanya untuk mengharapkan keridaan Allah³⁶ diungkapkan dalam al-Qur’an dengan berbagai term, di antaranya: motif “mengharapkan kehidupan akhirat”, “mendambakan ‘wajah’ Allah”. Kedua term ini, menurut Yūsuf Qardāwi tidak ada kontradiksi, baik mengharapkan kehidupan akhirat maupun mendambakan ‘wajah’ Allah keduanya bermakna tidak lain hanya mengharapkan keridaan Allah.³⁷

Dari berbagai konsep niat ikhlas di atas, maka dalam tulisan ini niat ikhlas yang digunakan adalah “*Lillāhi Ta’āla* Hanya Mengharap Keridaan Allah Ta’āla” yang merupakan basis dari niat ikhlas bermakna motivasi, dorongan, alasan,

³⁵ M. Hambali Sumardi, *Risalah Mubarakah* (Kudus: Menara Kudus, n.d.), 11.

³⁶ As-Samarqandi, *Tanbih Al-Ghafilin* (Semarang: al-Alawiyah, n.d.), 3.

³⁷ Qardhawi, *Niat Dan Ikhlas*, 16.

tujuan melakukan sesuatu karena Allah, untuk Allah, semuanya milik Allah (*lillāhi ta'ālā*) dengan tujuan hanya mengharapkan keridaan Allah SWT yang merupakan pondasi sekaligus tujuan dalam melakukan sesuatu.

Tentang kebaikan apa saja yang telah dikerjakan, seberapa hebat amal salih yang sudah dilakukan, seberapa banyak sedekah yang telah dikeluarkan tidak akan diterima, kecuali disertai dua pilar utama: Pertama, pembersihan niat ikhlas. Kedua, sesuai dengan nilai-nilai ajaran syari'at dan sunnah.³⁸

3. Orang Tua

Orang tua merupakan pembimbing utama dan pertama bagi anak-anak mereka. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* dijelaskan bahwa orang tua adalah ayah ibu kandung,³⁹ sedangkan dalam penggunaan bahasa Arab istilah orang tua dikenal sebutan *al-wālid*. Kata tersebut dapat dilihat dalam al-Qur'an surat Luqmān ayat 14:

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلَىٰ وَهْنٍ وَفِصَالُهُ فِي عَامَيْنِ أَن

اشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ الْمَصِيرُ ﴿١٤﴾

³⁸ Qardhawi, *Niat Dan Ikhlas*, 50.

³⁹ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1988), 629.

“Dan kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu bapaknya. Ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang ibu bapakmu. Hanya kepada-Ku lah kembalimu.” (QS. Luqmān: 14)

Tanggung jawab orang tua terhadap anaknya dalam hal pengasuhan, pemeliharaan dan bimbingan anak meliputi berbagai hal diantaranya membentuk pribadi seorang anak, bukan hanya dalam tatanan fisik saja (materi), juga pada mental (ruhani) yang terdiri dari tanggung jawab pada akidah, akhlak, kesehatan dan pembinaan intelektual

Peran merupakan suatu fungsi atau bagian dari tugas utama yang dipegang orang tua untuk dilaksanakan dalam membimbing anaknya. Peranan disini lebih menitikberatkan pada bimbingan yang membuktikan bahwa keikutsertaan atau terlibatnya orang tua terhadap anaknya menuju pembentukan watak yang mulia dan terpuji sesuai dengan ajaran agama Islam.⁴⁰

Peran orang tua dalam keluarga sangat penting terhadap perkembangan anak. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang sering dijumpai anak. Lingkungan keluarga akan mempengaruhi perilaku anak. Pada kebanyakan

⁴⁰ Tim Islam Online, *Seni Belajar Strategi Menggapai Kesuksesan Anak* (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2006), 41.

keluarga, ibulah yang memegang peranan yang terpenting terhadap anak-anaknya. Bimbingan seorang ibu merupakan bimbingan yang tidak dapat diabaikan sama sekali. Maka dari itu, seorang ibu hendaklah seorang yang bijaksana dan pandai membimbing anak-anaknya.⁴¹

Ada 4 prinsip peran orang tua dalam keluarga, yaitu:

a. Sebagai *Modeling* (contoh teladan)

Peran orang tua sebagai *modelling* tentunya dipandang sebagai suatu hal yang mendasar dalam membentuk perkembangan dan kepribadian anak serta seorang anak akan belajar tentang sikap peduli dan kasih sayang. Orang tua adalah contoh atau teladan bagi anaknya dalam menjalankan nilai-nilai spiritual/agama dan norma yang berlaku di masyarakat. Orang tua mempunyai pengaruh yang sangat kuat dalam kehidupan anak karena tingkah laku dan cara berpikir anak dibentuk oleh tingkah laku dan cara berpikir orang tuanya baik positif maupun negatifnya.

b. Sebagai *Mentoring* (mengarahkan)

Orang tua adalah mentor pertama bagi anak yang menjalin hubungan memberikan kasih sayang secara mendalam baik secara positif maupun negatif. Orang tua

⁴¹ Efrianus Ruli, "Tugas Dan Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak," *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2020): 144, diakses 9 Oktober 2020, <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/428>.

juga menjadi sumber pertama dalam perkembangan perasaan anak yaitu rasa aman atau tidak aman, dicintai atau dibenci.

c. Sebagai *Organizing* (kerjasama)

Orang tua mempunyai peran sebagai mengatur, mengontrol, merencanakan bekerjasama dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang terjadi. Orang tua harus bersikap adil dan bijaksana dalam menyelesaikan permasalahan terutama menghadapi permasalahan anak-anaknya supaya tidak timbul kecemburuan.

d. Sebagai *Teaching* (pendidik)

Orang tua mempunyai tanggungjawab mengawasi, membimbing, mengajarkan anak-anaknya tentang nilai-nilai spiritual, moral dan social serta mengajarkan prinsip-prinsip kehidupan sehingga anak memahami dan melaksanakannya. Bimbingan orang tua dapat membantu anak dalam memahami apa yang sedang terjadi karena anak kurang percaya diri dengan kemampuan sendiri.⁴²

4. *Internet Gaming Addiction (IGA)*

⁴² Husni Suruali, *Peran Orang Tua Dalam Memperbaiki Akhlak Pada Remaja Di Desa Ubung Dusun Lubuk Kec. Liliaty Ka. Buru* (Ambon: IAIN Ambon, 2017), 1.

Berdasarkan DSM-5 (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder. Fifth Edition*),⁴³ gangguan *game online* atau *internet gaming disorder* disebut juga dengan *internet use disorder*, *internet addiction* atau *gaming addiction* yang diartikan sebagai *independent disorder*.

Pada awalnya, DSM-5 mencatat yang masuk dalam kategori gangguan adalah *internet gambling* (perjudian internet), tetapi kemudian muncul gangguan perilaku lain yang memiliki beberapa kemiripan dan diistilahkan dengan adiksi. DSM-5 melakukan *review* terhadap lebih dari 240 artikel dan menemukan beberapa kemiripan antara *internet gaming Addiction* dengan *internet gambling*, terutama yang terkait dengan tanda-tanda gangguan perilaku seperti kecanduan, menarik diri, usaha gagal untuk keluar. Akhirnya pada bulan Juni 2013, *internet gaming addiction* masuk sebagai salah satu bentuk *disorder* dalam versi terbaru DSM untuk pertama kalinya.

Berbeda halnya dengan Disertasi karya Rune Kristian Lundedal Nielson yang berjudul *Is Game Addiction a Mental Addiction? A Dissertation on the History and Science of The*

⁴³ DSM- 5 (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Addictions. Fifth Edition*) merupakan acuan yang digunakan secara universal di Amerika untuk mendiagnosa gangguan jiwa. Rusdi Maslim, *Diagnosis Gangguan Jiwa: Rujukan Ringkas Dari PPDGJ-III Dan DSM-5* (Jakarta: PT. Nuh Jaya, 2013), 1.

Concept of Internet Gaming Disorder. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa tidak ada bukti ilmiah yang cukup untuk mendukung gagasan bahwa *internet gaming disorder* adalah gangguan kecanduan.⁴⁴ Di sini menunjukkan terdapat perbedaan antara *internet gaming disorder* dengan *internet gaming addiction*. Oleh sebab itu, penelitian ini lebih memfokuskan pada *internet gaming addictive* sebab diberikan kepada penderita yang belum mengalami sampai tingkat akut.

Munculnya penyimpangan perilaku seperti *internet gaming addiction* menjadi akibat yang memprihatinkan dalam kehidupan dunia digital di era millennial saat ini. Gangguan ini merupakan penyakit yang berasal dari pikiran yang tercermin dalam sikap dan perbuatan yang bersumber dari keadaan psikologis seseorang. Berbagai gangguan yang dialami oleh penderita *game online* juga dirasakan oleh orang yang bersangkutan.⁴⁵

a. Pengertian *Internet Gaming Addiction (IGA)*

Adiksi adalah suatu kondisi ketergantungan fisik dan mental terhadap hal-hal tertentu yang menimbulkan perubahan perilaku bagi orang yang mengalaminya.

⁴⁴ Rune Kristian, *Is Game Addiction a Mental Disorder? A Dissertation on the History and Science of The Concept of Internet Gaming Disorder* (Denmark: IT-Universitetet i Kobenhavn, 2017), iv.

⁴⁵ M. Amin Syukur, *Sufi Healing: Literature in Sufism* (Semarang: Walisongo Press, 2019), 26.

Penderita *internet gaming addiction* merupakan pelaku atau orang yang mengalami gangguan mental akibat kecanduan bermain *game online*. *Internet Gaming addiction* (IGA) merupakan bentuk penggunaan *game online* secara berlebihan dan terus menerus yang mengakibatkan munculnya tanda-tanda atau *symptom* gangguan kognitif, psikis dan perilaku, termasuk didalamnya kehilangan kontrol terhadap permainan.⁴⁶ Ciri utama *internet gaming addiction* adalah partisipasi yang terus menerus dalam waktu yang sangat lama dalam bermain *game online*.⁴⁷

b. Kriteria *Internet Gaming Addiction*

Young, menyebutkan jenis-jenis *internet addiction* dengan mengklasifikasikannya menjadi lima kategori yaitu *cyber sexual addiction, cyber-relationship addiction, net compulsion, information overload dan computer addiction*. Yang banyak dialami remaja dan dewasa saat ini adalah *online game addiction* atau *internet gaming addiction*. Sedangkan tanda-tanda karakteristik kecanduan *internet gaming addiction*, Young mengklasifikannya menjadi enam karakteristik yaitu:

⁴⁶ Fadri Kirana, "Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern," *Buletin Psikologi* 23, no. 1 (2015): 8, diakses 10 April 2020, <https://journal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/10572/7967>.

⁴⁷ Kirana, *Internet Gaming Disorder*, 2.

- 1) Biasanya dikaitkan dengan pikiran-pikiran yang berlebihan secara mencolok (*Salience*).
- 2) Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*), penggunaan waktu atau pengabaian kebutuhan-kebutuhan dasar dalam kehidupannya.
- 3) Pengabaian pekerjaan (*neglect to work*), mengabaikan pekerjaannya karena aktivitas game sehingga aktivitas produktivitas dan kinerjanya menurun.
- 4) Antisipasi (*antisipation*), sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata, akibatnya lama kelamaan menjadi aktivitas yang paling penting dalam hidup sehingga mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku.
- 5) Ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of control*). Hal ini mengakibatkan bertambahnya waktu yang digunakan untuk melakukan aktivitas game online baik dalam bentuk frekuensi maupun durasi waktu
- 6) Mengabaikan kehidupan social (*neglect to social life*). Sengaja mengurangi kegiatan social demi bermain internet (game online).⁴⁸

Ada enam karakteristik video game yang menyebabkan seseorang sulit melepaskan kebiasaan

⁴⁸ Kimberly S. Young, "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents," *The American Journal of Family Therapy*, Vol. 3 (7) 2009, diakses 10 April 2020, 335–372.

bermain games karena sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan para pemain yaitu:

- 1) Pernah merasakan kepiawaian dan prestasi (karakter *interactivity*)
- 2) Pemain merasakan kegembiraan atau emosi yang terlepas (karakter *reward*)
- 3) Pemain dapat melupakan masalah dan membantu dalam mengurangi tekanan (karakter *immersion*)
- 4) Pemain dapat menghabiskan waktu yang banyak (karakter *endlessness*)
- 5) Pemain dapat merasakan tujuan dan rutinitas (karakter *work-like structure*)
- 6) Pemain dapat merasakan kemajuan tiap episode dan dapat mengontrol kemajuan tersebut (karakter *virtual nature*)

Menurut Griffiths dan Davies yang dikutip oleh Emria Fitria, ada 7 aspek atau kriteria *internet gaming addiction*, yakni *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict* dan *problems*.

- 1) *Salience*, bermain *game* menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan dan tingkah lakunya.
- 2) *Mood modification*, mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain *game*, mengalami perasaan

yang menggairahkan atau merasakan keasyikan dan menyenangkan.

- 3) *Tolerance*, saat dimana seseorang mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain
- 4) *Relapse*, kecenderungan untuk kambuh melakukan kegiatan bermain *game online* berulang
- 5) *Withdrawal*, perasaan tidak nyaman ketika kegiatan bermain *game* dikurangi atau dihentikan, misal tremor, murung, marah.
- 6) *Problems*, mengarah kepada masalah yang berakibat dengan sekolah, pekerjaan, kebutuhan pribadi, kebutuhan sosial.
- 7) *Conflict*, mengacu kepada konflik antara pemain *game* dan orang-orang disekitar mereka.⁴⁹

c. Faktor Internal dan Eksternal

Ada beberapa faktor yang menyebabkan munculnya dampak-dampak di atas yaitu: faktor internal yang menyebabkan terjadinya adiksi *game online*, yaitu keinginan yang kuat untuk memperoleh nilai atau point yang tinggi dalam *game online*, rasa bosan yang dirasakan

⁴⁹ Emria Fitri, Lira Erwinda, and Ifdil Ifdil, "Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling," *Jurnal Konseling Dan Pendidikan* 6, no. 3 (2018): 213, diakses 6 Januari 2021, <https://doi.org/10.29210/127200>.

ketika di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting, dan kurangnya self kontrol pada diri sendiri.

Adapun faktor eksternal yaitu lingkungan yang kurang terkontrol yang menganggap *game sebagai aktivitas yang menyenangkan*.⁵⁰ Selain upaya pencegahan seperti kegiatan yang dilakukan untuk mengalihkan perhatian keterlibatan bermain yang berlebihan (*attention switching*); tindakan yang dilakukan untuk mencegah bermain *game online (dissuasion)* dengan cara memberikan nasihat, argument, membujuk, menjelajahi sampai dalam bentuk paksaan; upaya pendidikan (*education*) yang bertujuan pada kognisi seseorang; pengawasan oleh orang tua (*parental monitoring*); pembatasan berbagai sumber daya untuk bermain *game online (resource restriction)*.⁵¹ Kesemuanya ini tidak sepenuhnya dapat dilaksanakan dikarenakan perbedaan

⁵⁰ Hardiyansyah Masya and Dian Adi Candra, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016," *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)* 3, no. 2 (2016): 106, diakses 15 Mei 2020, <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>.

⁵¹ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 152–53, diakses 5 April 2020, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

situasi dan kondisi yang berbeda yang dialami masing-masing anak maupun orang tua.

d. Dampak Positif dan Negatif

Ada beberapa dampak positif dan negatif *game online* bagi pelajar. Dampak positifnya adalah pergaulan lebih mudah dipantau, otak lebih aktif dalam berpikir, refleks berpikir lebih cepat merespon, emosi dapat diekspresikan dengan bermain, dan berpikir kreatif serta dapat menghasilkan uang.⁵² Sedangkan dampak negatifnya bagi siswa adalah malas belajar, sering menggunakan waktu luang untuk bermain *game*, mudah berbohong, siswa akan mencuri waktu bermain *game*, uang jajan atau biaya sekolah akan dialihkan untuk bermain *game online*, lupa waktu, pola makan terganggu, jadwal religi diabaikan, cenderung bolos sekolah untuk permainan favoritnya.⁵³ Kebiasaan berbohong ini disebabkan karena ia ingin terus bermain dan terus mendapatkan uang dari orang tuanya. Malas karena sudah sibuk dengan permainan yang dimainkan, sehingga malas mengerjakan tugas yang seharusnya. *Gamer* mungkin tidak merasakan perubahan perilaku ini, tetapi dirasakan oleh orang lain di

⁵² Masya and Candra, "Faktor-Faktor," 104.

⁵³ Masya and Candra, "Faktor-Faktor," 105.

lingkungannya, terutama orang tua.⁵⁴ Selain itu, sensitivitas interpersonal, depresi, kecemasan, paranoid, dan gangguan tidur juga berdampak pada penurunan gangguan fungsi kognitif.⁵⁵

Dari berbagai macam dampak di atas, dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu: 1) dampak yang berpengaruh terhadap adab yang baik; 2) dampak yang berpengaruh terhadap tugas agama, dan 3) dampak yang berpengaruh terhadap perilaku umum seperti kesehatan dan ekonomi.⁵⁶

Dampak negatif kepada adab yang baik, di antaranya berani kepada orang tua mengajarkan kriminalitas, pencurian dan hasil yang disebabkan darinya, yaitu peningkatan dalam fenomena kekerasan; menanamkan jiwa egois didalam diri anak dan mengembangkan jiwa yang terasingkan di antara pemain.

Adapun dampak negatif terhadap tugas agama, yaitu:

- 1) Meninggalkan salat

⁵⁴ Masya and Candra, "*Faktor-Faktor*," 103.

⁵⁵ Marlaokta Marlaokta and Rika Mutiara, "Dampak Internet Gaming Disorder Terhadap Status Kognitif Dan Perilaku Psikopatologis," *Jurnal Keperawatan Jiwa* 7, no. 3 (2019): 333, diakses 10 April 2020, <https://doi.org/10.26714/jkj.7.3.2019.333-336>.

⁵⁶ Syekh M. Al-Munajjid, *Bahaya Game* (Solo: PT. Aqwam Medika, 2016), 49–67.

Game sangat menarik bagi para pemain untuk duduk di depan layar selama berjam-jam. Setiap kali mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan ke level berikutnya yang lebih mengasyikkan dan menarik. Akibatnya, akan sulit bagi pemain untuk meninggalkan *game* dan bangkit, bahkan untuk salat. Sehingga mereka menunda salat hingga waktunya habis, dan bahkan dapat menyebabkan mereka meninggalkan salat sama sekali.⁵⁷ Allah berfirman:

فَخَلَفَ مِنْ بَعْدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهَوَاتِ فَسَوْفَ يَلْقَوْنَ غَيًّا ﴿٥٩﴾

“Kemudian datanglah setelah mereka, pengganti yang mengabaikan salat dan mengikuti keinginannya, maka mereka kelak akan tersesat.” (QS. Maryam: 59)

2) Membangkang kepada orang tua

Beberapa dari anak-anak menghabiskan hampir seluruh harinya di depan Android. Mereka tidak suka bersama orang-orang dan menjauhi mereka lebih memilih *game*. Ini membuat mereka membangkang orang tua, tidak mau menuruti perintahnya, mudah marah, enggan untuk membantu pekerjaan rumah dengan tujuan mereka tidak mau meninggalkan *game*

⁵⁷ Al-Munajjid, *Bahaya Game*, 49.

mereka.⁵⁸ Ketidapatuhan ini berlawanan dengan tuntunan al-Qur'an. Firman Allah:

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا إِمَّا يَبُلُغَنَّ
عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أَفٍّ وَلَا تَنْهَرُهُمَا
وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ﴿٢٣﴾ وَاخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ
وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْتَنِي صَغِيرًا ﴿٢٤﴾

“Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan “ah” dan janganlah engkau membentak keduanya, dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik. Dan rendahkanlah dirimu terhadap keduanya dengan penuh kasih sayang dan ucapkanlah, ‘Wahai Rabb-ku, Sayangilah keduanya sebagaimana mereka berdua telah mendidikku pada waktu kecil.’ (QS. Al-Isrā’: 23-24)

3) Melalaikan kewajiban keluarga dan sekolah

Para *gamer* lebih asyik dengan tugas-tugas level *game* yang sedang digelutinya, sehingga mereka lalai akan kewajiban mereka, baik itu kewajiban di keluarga maupun kewajiban di sekolah. Melalaikan kewajiban keluarga seperti membantu pekerjaan orang tua.

⁵⁸ Al-Munajjid, *Bahaya Game*, 50.

Melalaikan kewajiban sekolah seperti enggan mengerjakan tugas sekolah atau bahkan membolos sekolah demi *game* yang ia turutkan.

4) Menciptakan perselisihan dan masalah antar teman

Mereka yang memainkan *game* bersama teman terdapat beberapa *game* yang mengobarkan marah, gelisah dan temperamen. Pada awalnya *game* berjalan santai dan menyenangkan kemudian berubah menjadi kompetisi yang berujung pada kekerasan, sikap keras kepala, ucapan kotor, sumpah serapah di antara kompetitor dan pemutusan hubungan.⁵⁹

5) Menganggap biasa beberapa hal yang diharamkan selama bermain

Hal-hal yang diharamkan seperti, berjudi dan pornografi. Berjudi dilakukan ketika ada dua pemain memainkan *game* yang sama, yang kalah nanti yang membayar *game* itu atau membelikan makan atau minum. Sedangkan pornografi seringkali muncul gambar ‘berbusana minim atau bahkan tanpa busana’. Seringkali gambar itu tidak ada hubungannya dengan *game* itu sendiri sehingga tujuannya hanya untuk menunjukkannya, tanpa peduli ada tidaknya dengan hubungan itu. Atau bahkan gambar tanpa busana

⁵⁹ Al-Munajjid, *Bahaya Game*, 53.

mereka gunakan untuk pertandingan dalam *game*.
Na 'ūdzubillāh.⁶⁰

Adapun dampak terhadap perilaku umum, di antaranya: (1) Pengaruh pada budaya dan sains, *Game* melemahkan kemampuan untuk meraih kemajuan di bidang sains dan budaya. Saat seorang anak sangat terlarut dalam video *game* dan menghabiskan waktu dengannya, akan mengurangi waktu yang dapat mereka gunakan untuk belajar dan memperbaiki diri, dan rasa lelah yang berasal dari *game-game* ini, yang menghabiskan energy anak-anak muda. Hal ini dapat menyebabkan hancurnya janji masa depan dan pendidikan mereka; bahkan beberapa anak meninggalkan sekolah/pelajarannya dan bergegas pada *game*; (2) Dampak kesehatan, banyak penyakit yang mengintai bagi pemain *game*, di antaranya tremor di jemari. Hal ini disebabkan rasa semangat dan senang yang berkelanjutan dan penggunaan syaraf yang konstan, rasa sakit di kepala, leher dan tubuh yang dirasakan oleh pemain, mata lelah, tangan, leher, punggung pegal-pegal karena terlalu lama duduk dengan posisi yang monoton disertai ketegangan; (3)

⁶⁰ Al-Munajjid, *Bahaya Game*, 54.

Pengaruh ekonomi, keuangan yang semula digunakan untuk kebutuhan makan, kini harus ada anggaran tersendiri untuk membeli konten-konten *game* yang berbayar. Apapun bisa dilakukan demi keinginannya ini terpenuhi.⁶¹

B. Kajian Pustaka

Untuk melengkapi referensi dan pengembangan penelitian ini, peneliti telah mempelajari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya yang terkait dengan permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti dan akan menjadi pertimbangan dan perbandingan dalam penelitian ini, di antaranya yaitu:

Pertama, Disertasi karya M. Amin Syukur yang berjudul *Sufi Healing: Terapi dalam Literatur Tasawuf*. Disertasi ini lebih memfokuskan pada perilaku yang berasosiasi dengan sufi healing berupa pencegahan penyakit baik secara fisik maupun mental yang kemudian menentukan aspek-aspek yang mendukung system terapi rasional dan empiric.

Hasil yang diperoleh dari kajian ini adalah adanya hubungan antara pikiran dan tubuh dalam kesehatan manusia berupa penemuan *treatment alternative preventif* terhadap penyakit menggunakan nilai-nilai sufisme sebagaimana yang ada pada teori

⁶¹ Al-Munajjid, *Bahaya Game*, 70.

psikologi transpersonal.⁶² Kajian ini berbeda dengan penelitian disertasi ini karena penelitian ini lebih memfokuskan pada basis inti berupa niat ikhlas dalam menangani penderita *internet gaming addiction*.

Kedua, Disertasi karya Abdullāh Hadziq yang berjudul *Rekonsiliasi Psikologi Sufistik dan Humanistik*. Disertasi ini lebih memfokuskan pada pendapat al-Ghazali dan Maslow mengenai persamaan dan perbedaan pandangan tentang persoalan motivasi tingkah laku psikologis. Ada beberapa hal yang ditemukan dalam disertasi ini, yaitu 1) baik buruknya tingkah laku psikologis ditentukan oleh keadaan potensi batin; 2) factor yang menggerakkan tingkah laku psikologis adalah motivasi yang bersifat fisiologis dan psikologis; 3) pendekatan tingkah laku manusiawi berpengaruh positif terhadap efektifitas pendidikan; 4) pemikiran psikologi al-Ghazali dan Maslow memiliki peluang untuk memberikan implikasi positif bagi pengembangan pemikiran psikologi kearah *anthropo-religious-centric*, orientasi tujuan ganda (dunia-akhirat) dan kepedulian terhadap kesempurnaan moral.⁶³

Ketiga, Disertasi karya Ahmad Rusydi yang berjudul *Kecemasan dan Psikoterapi Spiritual Islam: Dari Spiritual Disorder hingga Persoalan Eksistensial Menuju Kesehatan Psiko-*

⁶² M. Amin Syukur, *Sufi Healing: Terapi Dengan Metode Tasawuf* (Semarang: Erlangga, 2012), 34.

⁶³ Abdullah Hadziq, *Rekonsiliasi Psikologis Sufistik Dan Humanistik* (Semarang: RaSAIL, 2005), 229–230.

Spiritual, hasil penelitian disertasi membuktikan bahwa semakin rendah spiritualitas pada penderita trauma, maka kecemasan kroniknya akan menjadi persoalan eksistensial, sehingga perlu penanganan psikoterapi Islam. Menurut beliau, penderita trauma yang mengalami *spiritual disorder* memiliki ciri-ciri yaitu mengalami *disorientasi* makna (*meaningless*), cenderung menilai negatif atas apa yang terjadi, tidak menyadari adanya dimensi transenden yang memberikan pengaruh dalam kehidupannya, terputusnya hubungan antara sesama manusia, lingkungan dan tuhan. Akan tetapi setelah melakukan proses psikoterapi spiritual Islam, hasil yang terjadi klien dapat menemukan makna hidup yang hakiki dan memiliki arah dan tujuan hidup yang jelas, klien dapat memberikan pemaknaan atas segala sesuatu secara positif, klien dapat menyadari, mengakui dan merefleksikan kekurangan dirinya sehingga muncul kesadaran untuk memperbaikinya, klien menyadari adanya kekuatan tertinggi dengan menyerahkan diri kepada Allah, dan klien berkenan melakukan perbaikan diri menjadi lebih baik dan menyikapi segala permasalahan yang ada dengan disikapi lebih baik lagi.⁶⁴

Keempat, Disertasi karya M Syukri Azwar Lubis berjudul *Pembinaan Kesehatan Mental Santri Melalui Bimbingan Dan*

⁶⁴ Ahmad Rusydi, *Kecemasan Dan Psikoterapi Spiritual Islam* (Yogyakarta: Istana Publishing, 2015), 343–345.

Konseling Islami Di Pesantren Sumatera Utara, hasil penelitian disertasi beliau menyatakan :

Ada tiga temuan dalam penelitian ini, yaitu: *Pertama*, Teknik konseling Islami yang dilakukan oleh Kyai/Ustadz di Pesantren Musthafawiyah Purba Baru adalah : Organisasi kelompok, teknik konseling ini merupakan pendekatan secara kelompok (*group guidance*), teknik yang bersifat lahir, dan teknik konseling Islami yang bersifat batin. Di Pesantren Dār Al-Ulum Asahan teknik Konseling Islami yang dilakukan adalah : Konseling secara langsung dan tidak langsung dan teknik *spiritualism method*. Sedangkan di Pesantren Modern Unggulan Terpadu Darul Mursyid dilakukan dengan teknik konseling individu dan konseling kelompok dan teknik konseling *client centered method*. *Kedua*, Aspek yang dibina dalam konseling oleh Kyai/Ustadz di ketiga Pesantren ini menggunakan aspek keberagaman. *Ketiga*, Upaya pemeliharaan mental Islami dalam literatur berkembang yang kemudian dijadikan rujukan dalam membina kesehatan mental Islami adalah pola atau metode Iman, Islam dan Ihsan kemudian penanaman nilai akhlak, baik akhlak kepada Allah, akhlak individual, akhlak sosial serta akhlak kepada alam.⁶⁵

Penelitian lebih fokus pada teknik konseling, aspek yang dibina dan upaya pemeliharaannya, sedangkan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti lebih kepada niat ikhlas dalam menangani penderita *internet gaming addiction*.

⁶⁵ M. Syukri Azwar Lubis, *Pembinaan Kesehatan Mental Santri Melalui Bimbingan Dan Konseling Islami Di Pesantren Sumatera Utara* (Medan: UIN Sumatera Utara, 2017), viii.

Kelima, Disertasi karya Wayne W Dyer⁶⁶ yang berjudul *The Power of Intention : Learning to Co-create Your World Your Way*, Menurutnya, niat berpengaruh pada perubahan tingkah laku dalam bekerja. Wayne W. Dyer menyatakan bahwa terdapat hubungan gambaran seseorang dengan niat. Beliau meneliti dengan berbagai macam niat, seperti menerapkan niat dalam bekerja di antaranya “Niat saya untuk menghargai diri saya sendiri setiap saat”; “ Niat saya untuk menjalani hidup saya pada tujuan”; “Niat saya untuk damai dengan semua kerabat saya”; “Niat saya untuk merasa sukses pada hidup saya”; “Niat saya untuk menjalani kehidupan tenang yang tanpa tekanan”; “Niat untuk menarik orang ideal dan hubungan ilahi”; “Niat untuk mengoptimalkan kemampuan untuk sembuh”; “Niat untuk menghargai dan mengekspresikan kejeniusan saya”. Caranya, tetap mempertahankan pemikiran tentang apa yang ingin diniatkan, tetap konsisten dengan niatnya.

Hasil penelitiannya menyatakan bahwa bergaul dengan orang yang mempunyai niat, berada di sekitar mereka akan merasakan ikut berenergi, memiliki tujuan, terinspirasi dan bersatu, secara tidak sengaja menyebabkan orang lain melakukan hal yang sama. Niat hubungannya tidak hanya dengan sumber energi, tapi

⁶⁶ Wayne W Dyer, sering disebut “Bapak Motivasi”, beliau adalah seorang penulis, pembicara, dan pelopor internasional yang terkenal di bidang pengembangan diri. Wayne memegang gelar doctor dalam konseling pendidikan dari Wayne State University. Beliau menghargai komitmen seumur hidup untuk belajar dan menemukan diri yang lebih tinggi.

juga dengan semua orang dan semua yang ada di alam semesta. Hubungan selaras dengan seluruh kosmos dan setiap artikel di dalam kosmos. Hubungan ini membuat kekuatan niat yang tak terbatas menjadi mungkin dan tersedia.⁶⁷ Dengan demikian, Wayne W Dyer menyatakan bahwa dengan kekuatan energy niat dapat mempengaruhi alam semesta dan dapat merubah perilaku seseorang diakses untuk mulai menciptakan kehidupan sehari-hari sehingga dunia selaras dengan pikiran universal niat.

Keenam, disertasi karya Umar Sulaiman al-Asyqar yang berjudul “*Maqāṣid al-Mukallifīn fīma Yata’abbadu bihī li Rabbil’ālamīn*” (*Tujuan Pembebanan Hukum bagi Seseorang dalam Beribadah kepada Allah SWT*) yang kemudian dipublikasikan berjudul *Maqāṣid al-mukallafīn (1): An-Niyyāt fi al-Ibādah*, hasil disertasinya menyatakan bahwa tindakan dan perbuatan mubah jika tidak diniatkan dengan niat baik, semua itu tidak akan memberi manfaat ukhrawi kepada kita. Selain itu, menurutnya niat dalam perbuatan haram tidak dapat dijadikan ibadah dalam keadaan apapun (dari segi syari’at).⁶⁸

Ketujuh, disertasi karya Rune Kristian Lundedal Nielson yang berjudul *Is Game Addiction a Mental Disorder? A Dissertation on the History and Science of The Concept of Internet*

⁶⁷ Wayne W Dyer, *The Power of Intention: Learning to Co-Create Your World Your Way* (India: Hay House Publisher, 2008), 255–256.

⁶⁸ Umar Sulayman Al-Asyqar, *Ikhlas Memurnikan Niat Meraih Rahmat* (Jakarta: PT. Serambi Ilmu Semesta, 2006), 246–253.

Gaming Disorder , hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa “tidak ada bukti ilmiah yang cukup untuk mendukung gagasan bahwa *internet gaming disorder*” adalah gangguan kecanduan.⁶⁹

Kedelapan, Perceptions gamer's and experience Therapy: Analysed Thematic karya James Driver. Disertasi ini menanyakan bagaimana perawatan yang dialami oleh *gamer* yang bermasalah dan pecandu *game* yang mencari bantuan dalam menyelesaikan masalahnya. Ada dua tema sentral yaitu ‘Harapan’ dan ‘ketakutan’. Sub tema ‘percaya pada diri sendiri’ dan identifikasi kepemilikan berkontribusi pada pengalaman harapan peserta dalam perawatan. Sedangkan ‘penghakiman’ dan ‘pemberhentian’ terkait pengalaman peserta yang tidak dianggap serius oleh dokter ini berkontribusi pada pengalaman ketakutan peserta dalam perawatan.⁷⁰

⁶⁹ Kristian, *Is Game Addiction a Mental Disorder? A Dissertation on the History and Science of The Concept of Internet Gaming Disorder*, xii.

⁷⁰ James Driver, *Problem Gamer's Perceptions and Experiences of Therapy* (Auckland: Departement of Psychotherapy University of Technology, 2014), ix.

Tabel 2.1:**Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya**

| No | Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian | Persamaan | Perbedaan | Orisinalitas Penelitian |
|----|---|---------------------------------------|--|--|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 01 | M. Amin Syukur, <i>Sufi Healing Terapi dalam Literatur Tasawuf</i> | Fokus dalam healing | Penemuan <i>treatment alternative preventif</i> terhadap penyakit menggunakan nilai-nilai sufisme sebagaimana yang ada pada teori psikologi transpersonal. | Memfokuskan pada niat ikhlas yang merupakan basic sekaligus tujuan agama. |
| 02 | Abdullah Hadziq, <i>Rekonsiliasi Psikologi Sufistik dan Humanistik</i> | Pembahasan mengenai psikologi | Terbatas pada persamaan dan perbedaan pandangan mengenai psikologi sufistik dan humanistic. | Fokus terhadap niat ikhlas. |
| 03 | Ahmad Rusydi, <i>Kecemasan dan Psikoterapi Spiritual Islam: Dari Spiritual Disorder</i> | Pembahasan mengenai Psikoterapi Islam | Semakin rendah spiritualitas pada penderita trauma, maka kecemasan kroniknya akan menjadi persoalan eksistensial, sehingga perlu penanganan | Niat ikhlas yang dapat digunakan untuk orang tua dan penderita gangguan <i>internet gaming addiction</i> . |

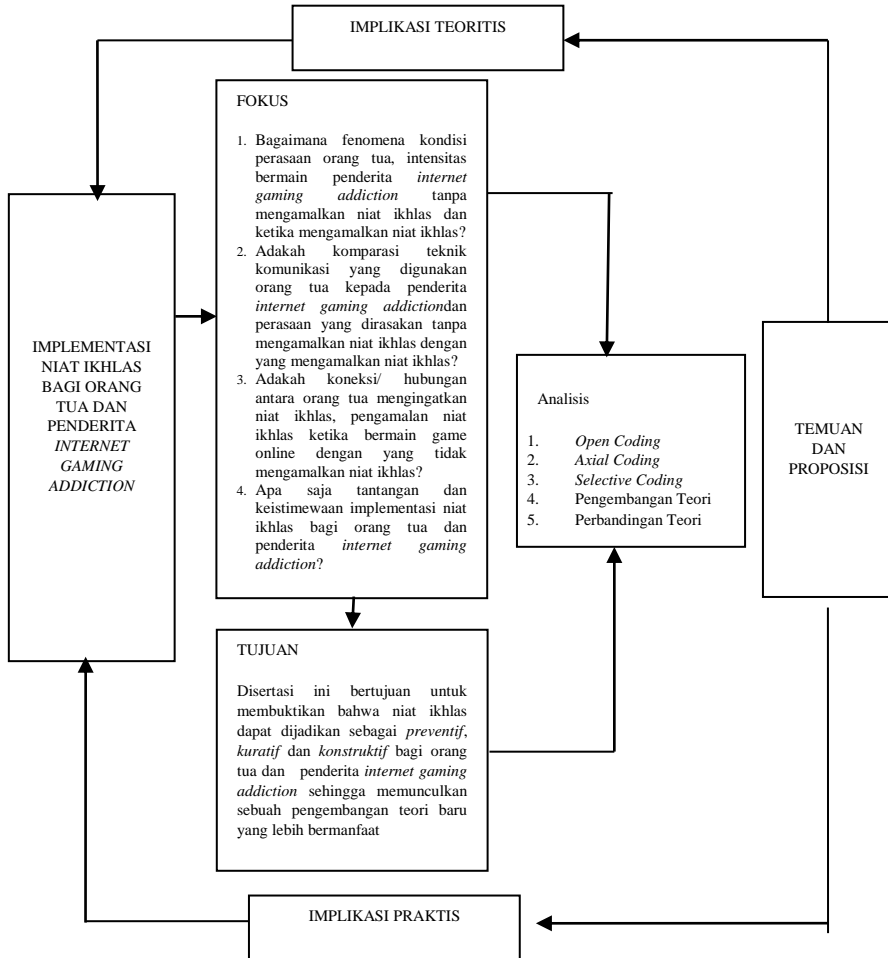
| | | | | |
|----|---|---|--|--|
| | <i>hingga Persoalan Eksistensial Menuju Kesehatan Psiko-Spiritual</i> | | psikoterapi Islam. | |
| 04 | M Syukri Azwar Lubis, <i>Pembinaan Kesehatan Mental Santri Melalui Bimbingan dan Konseling Islami di Pesantren Sumatera Utara</i> | Pembahasan tentang teknik konseling, aspek yang dibina dan upaya pemeliharannya | Studi lapangan di 3 Pesantren | Lebih fokus pada efektifitas niat ikhlas bagi orang tua dan penderita <i>internet gaming addiction</i> |
| 05 | Wayne W Dyer, <i>The Power of Intention: Learning Co-Create Your World Your Way</i> | Pembahasan mengenai kekuatan niat | Niat dipandang sebagai kekuatan di alam semesta yang memungkinkan tindakan penciptaan terjadi (bersifat duniawi) | Pengaruh niat ikhlas yang diterapkan oleh orang tua dan penderita <i>internet gaming addiction</i> |
| 06 | Umar Sulaiman al-Asyqar, <i>Maqāṣid al-mukallaḥfīn (I): An-</i> | Pembahasan mengenai niat beribadah kepada Allah | Niat dalam perbuatan makruh dan haram tidak dapat dijadikan ibadah dalam keadaan apapun | Niat ikhlas dijadikan terapi untuk mengetahui dampak psikologis bagi |

| | | | | |
|----|---|---|--|---|
| | <i>Niyyāt fil Ibādah</i> | | (dari segi syari'at) | orang tua dan penderita <i>internet gaming addiction</i> |
| 07 | Rune Kristian Lundedal Nielsen, <i>Is Game Addiction a Mental Disorder?: A Dissertation on The History and Science of The Concept of Internet Gaming Disorder</i> | Pembahasan mengenai <i>internet gaming addiction</i> | Memeriksa secara kritis konsep 'Kecanduan video game" bahwa gangguan tersebut harus secara resmi diakui sebagai gangguan mental yang di sebut "internet gaming disorder" | Meng-eksperimenkan Niat Ikhlas diterapkan oleh orang tua dan penderita <i>internet gaming addiction</i> |
| 08 | James Driver, <i>Problem Gamer's Perceptions of Therapy</i> | Pembahasan mengenai pandangan perawatan bagi <i>gamer's</i> | Beberapa pandangan pengalaman dalam perawatan pelaku <i>game</i> bermasalah | Menggunakan niat ikhlas dalam mengurangi psikologis negatif penderita <i>internet gaming addiction</i> |

C. KERANGKA BERFIKIR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Implementasi Niat Ikhlas bagi Orang Tua dan Penderita *Internet Gaming Addiction*



BAB III

METODE PENELITIAN

Sebuah riset dikatakan memenuhi kriteria riset ilmiah apabila dalam kegiatan riset dilakukan berdasarkan metodologi tertentu sebagai bentuk apresiasi terhadap suatu pengetahuan. Suatu aktivitas riset, baik bersifat empiris maupun eksplorasi membutuhkan suatu metodologi dalam kegiatannya. Pemilihan metodologi merupakan bagian terpenting dalam sebuah penelitian karena pemilihan metodologi yang sesuai mempengaruhi kualitas pengetahuan yang diperoleh.

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Untuk mendapatkan kajian yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah, maka penelitian ini menggunakan jenis penelitian *field research* (penelitian lapangan) dan pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan *grounded theory* yang bersifat kualitatif. Kualitatif dipilih dengan tujuan untuk mengetahui dan fenomena yang dirasakan subjek penelitian, interpretasi atas pengalaman-pengalaman pribadi dan sosial subjek penelitian, seperti persepsi, motivasi, rasa maupun cara deskripsi seseorang dalam bentuk bahasa ataupun konteks khusus alami yang disajikan dalam penuturan deskriptif yang

terperinci dan menginterpretasikannya dalam sebuah teks melalui laporan naratif.

Grounded Theory (teori dasar)⁷¹ adalah penelitian yang berupaya mencari dan merumuskan teori berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan. Meskipun ada upaya untuk melakukan generalisasi teori melalui pembuktian empirik, namun asumsi dasar *grounded theory* adalah penelitian yang berfokus pada interaksi antar manusia, menafsirkan bahasa dan perilaku, bagaimana individu memberikan makna terhadap pemikiran dan tindakan mereka. Artinya, interaksi diteliti dengan mengacu pada komunikasi bahasa.⁷²

Grounded theory merupakan penelitian yang berdasarkan fakta / fenomena yang ada dan memanfaatkan

⁷¹ *Grounded theory* dikembangkan secara ilmiah ditemukan pada tahun 1967 oleh Barney G. Glaser dan Anselm L. Strauss dengan diterbitkannya buku berjudul "*The Discovery of Grounded Theory*". *Grounded research* diperkenalkan di Indonesia pada tahun 1970-an. Istilah *grounded* mengacu pada kondisi bahwa teori yang dikembangkan atau riset tersembunyi, atau disebut berakar pada data dari mana teori tersebut diturunkan. Perkembangan tersebut terus berlangsung hingga kini, dan bukan hanya dalam kajian sosiologi, tetapi juga sudah banyak meluas dalam penelitian bidang komunikasi, kesehatan, psikologi, dan pendidikan serta kini berkembang di bidang akuntansi. A Goddard, "Budgetary Practices and Accountability Habitus: A Grounded Theory," *Accounting, Auditing & Accountability Journal* 17, no. 4 (2004): 543–77, diakses 9 September 2021 <https://doi.org/10.1108/09513570410554551>. Dan dalam penelitian ini digunakan pula dalam bidang psikoterapi Islam.

⁷² Amir Hamzah, *Metode Penelitian Grounded Theory* (Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2021), 96.

analisis perbandingan yang bertujuan untuk membentuk generalisasi, menetapkan konsep, membuktikan, serta mengembangkan teori melalui hasil pemikiran induktif. Muhadjir menyebutnya dengan sebutan “Teori Berdasarkan Data”, maksudnya teori dibentuk dari data atau informasi suatu fenomena lalu dianalisis dengan cara induktif (bergerak dari khusus ke lebih umum), bukan merupakan hasil pengembangan teori yang sudah ada.⁷³ Tujuan utama penelitian *grounded theory* adalah untuk memperluas penjelasan tentang fenomena dengan mengidentifikasi elemen kunci dari fenomena itu dan kemudian mengkategorikan hubungan dari elemen-elemen dengan konteks dan **proses percobaan**.

B. Alasan Menggunakan *Grounded Theory*

Ada beberapa alasan peneliti memilih menggunakan pendekatan *grounded theory* karena:

1. Untuk memahami situasi subjek penelitian secara mendalam mengenai hal-hal yang mendasari orang tua dan penderita *internet gaming addiction* berupa alasan/motif mengingatkan niat ikhlas dan mengamalkan niat ikhlas ketika bermain *game*

⁷³ Pelaksanaan riset kualitatif dengan pendekatan *grounded theory* bertolak belakang dengan riset kuantitatif pada umumnya, yang berawal dari teori konseptual menuju kajian empiris, sedangkan *grounded theory* bermula dari kajian empiris berdasarkan data yang diperoleh menuju ke teori konseptual. Noeng Muhadjir, *Filsafat Ilmu: Positivisme, Postpositivisme Dan Postmodernisme* (Yogyakarta: Reka Sarasin, 2002), 78.

online serta perasaan dari pengalaman pengamalan niat/motivasi/ dorongan yang tidak tampak dari dalam diri orang tua dan penderita *internet gaming addiction* sehingga ditemukan teori implisit dalam data yang diperoleh.

2. *Sampling teoretis* yang ada sesuai dengan yang didapat peneliti di lapangan yaitu penggunaan sampel dalam penelitian *grounded theory* tidak didasarkan pada jumlah populasi, melainkan pada keterwakilan konsep dalam beragam bentuknya dengan teknik *snowball sampling* dengan cara memilih data yang terbukti berhubungan dan mendukung secara teoretik yang sedang disusun (*theoretical sampling*). Data-data yang peneliti dapatkan di lapangan berupa narasi wawancara yang murni dari informan (bukan data yang diangkakan).
3. Penelitian *grounded theory* memiliki kekhususan tersendiri dibanding metode riset penelitian kuantitatif dan kualitatif lainnya (fenomenologi dan studi kasus)⁷⁴, yaitu:

⁷⁴ Perbedaan fenomenologi, studi kasus dan *grounded theory*. Fenomenologi merupakan studi naratif yang melaporkan pengalaman individu atau beberapa individu dengan mendeskripsikan pengalaman umum terhadap berbagai pengalaman hidup terkait dengan fenomena, apa yang dialami dan bagaimana mereka mengalami. Studi Kasus merupakan mengungkapkan kekhasan atau keunikan karakteristik yang terdapat dalam sebuah kasus yang menjadi penyebab dilakukannya penelitian, sedangkan *grounded theory* dilakukan untuk menghasilkan yang menjelaskan di tingkat konseptual luas suatu proses, tindakan, atau interaksi tentang suatu topik substantive.

- a. *Grounded Theory* merupakan metodologi penelitian kualitatif yang berakar pada paradigma keilmuan yang mencoba mengkonstruksi atau merekonstruksi teori atas suatu fakta yang terjadi di lapangan yang berdasarkan data empirik. Dalam penelitian ini peneliti mencoba merekonstruksi teori “Niat tidak diperbolehkan dalam perbuatan makruh” menjadi “Niat ikhlas dapat diimplementasikan dalam perbuatan mubah yang tercampur kemakruhan/keharaman karena ‘*illat* oleh orang tua dan penderita *internet gaming addiction* (dengan persyaratan tertentu)”.
- b. Penelitian *grounded theory* tidak memulai pengkajian dari teori (bukan bertolak dari teori atau menguji teori sebagaimana paradigma penelitian kuantitatif), akan tetapi bertolak dari fakta yang terjadi di lapangan atau berdasar pada data-data empiric yang dianalisis secara induktif menjadi sebuah teori konseptual untuk menghasilkan atau mengembangkan teori baru. Dalam hal ini peneliti bertolak dari suatu pengalaman berdasar pada pengamalan/implementasi niat ikhlas bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction*.
- c. Penelitian *grounded theory* dilakukan karena dibutuhkan teori atau penjelasan yang luas tentang teori implementasi niat ikhlas bagi orang tua dan penderita

internet gaming addiction beserta tantangan dan keistimewaannya sehingga dapat berkontribusi dalam menangani suatu permasalahan, dapat memberikan penjelasan yang lebih baik dibandingkan dengan teori sebelumnya yang menyatakan bahwa niat tidak diperbolehkan dalam perbuatan makruh dan haram, sehingga dengan teori tersebut niat ikhlas seakan-akan ‘*pupus harapan*’ tidak dapat berkontribusi terhadap penanganan masalah perbuatan mubah yang tercampur kemakruhan/keharaman karena ‘*illat*’.

C. Batasan Penelitian

Batasan penelitian dalam penelitian kualitatif berguna untuk memberi batasan sampai sejauh mana suatu permasalahan diteliti. Penelitian ini membahas hubungan antara implementasi niat ikhlas dengan perasaan yang dialami orang tua dan penderita *internet gaming addiction*. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi sampai pada perasaan, emosi dan perilaku sementara yang dirasakan orang tua maupun penderita *internet gaming addiction*, belum sampai tahap perubahan perilaku secara permanen. Namun diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai teori dasar dalam mengembangkan teori terkait psikoterapi khusus bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction*.

D. Kehadiran Peneliti

Riset kualitatif dengan metode *grounded theory* menggunakan peneliti sendiri sebagai instrument sekaligus pengumpulan data. Instrumen utama adalah peneliti sendiri dengan dibantu instrument penelitian lainnya seperti lembar observasi, lembar wawancara dan dokumen. Peran peneliti dalam penelitian ini juga sebagai partisipan penuh (sempurna), yaitu peneliti masuk secara total ke dalam masyarakat yang diamati, terlibat dan mengalami impresi yang sama dengan subjek untuk membangun hubungan lebih erat.

Grounded theory membutuhkan kemampuan peneliti⁷⁵ untuk memaknai suatu data yang dipengaruhi oleh pengalaman, pengetahuan, banyaknya literature dan penelitian relevan sehingga dapat menghasilkan suatu teori yang benar. Ada empat kriteria yang harus dipenuhi antara lain yaitu 1) dipahami (*understanding*) yaitu jika teori menggambarkan realita yang bersifat komprehensif, sehingga bisa dipahami oleh subjek yang diteliti ataupun oleh peneliti; 2) cocok (*fit*) yaitu jika teori yang dihasilkan sesuai dengan realitas sehari-hari bidang yang diteliti;

⁷⁵ Dalam riset *grounded theory* dibutuhkan keprofesionalan seorang ilmuwan, terutama kejujuran. Disamping ketelitian dan kesabaran juga sebagai modal utamanya. Praktisi dalam riset ini adalah komunitas ilmuwan yang telah memahami substansi teori secara mendalam, terutama *grand theory* dan prosesnya. Marshall Egan T, "Grounded Theory Research and Theory Building: Advances in Developing Human Resources," *SAGE Publication* 4, no. 3 (2002): 277–95, diakses 8 Oktober 2021, <https://doi.org/10.1177/1523422302043004>.

- 3) pengawasan (*control*) yaitu jika teori mengandung hipotesis yang bisa digunakan pada kegiatan bimbingan secara sistematis.
- 4) berlaku umum (*generality*) yaitu jika teori meliputi berbagai bidang, sehingga bisa diterapkan pada konteks yang bervariasi.

E. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penyampelan dalam *grounded theory* dilakukan berdasarkan keterwakilan konsep dan bukan pada besarnya jumlah populasi. Teknik penyampelan dilakukan dengan cara penyampelan teoritis yaitu sampel yang relevan dengan teori yang dibangun. Hanya informan yang dianggap memiliki kaitan dengan pengembangan konsep yang digunakan sebagai sampel (*purposive*).⁷⁶

Fenomena yang terpilih kemudian digali pada saat pengumpulan data. Karena fenomenanya melekat dengan subjek yang diteliti, maka jumlah subjeknya pun terus bertambah (*snowball*) sampai pada tidak ditemukannya lagi informasi baru yang diungkapkan oleh beberapa subjek yang terakhir. Jadi, dapat dikatakan bahwa penentuan sampel subjek dalam riset *grounded theory* tidak direncanakan dari awal riset, namun subjek yang diteliti berproses sesuai dengan keadaan di lapangan pada saat dilakukan pengumpulan data. Jumlah sampel juga bisa terus

⁷⁶ Hamzah, *Metode Penelitian Grounded Theory*, 80.

bertambah sesuai dengan bertambahnya jumlah data yang dibutuhkan dalam riset. Kegiatan penyampelan dihentikan apabila tidak ada lagi data baru yang relevan, atau telah terpenuhinya penyusunan kategori yang ada, dan hubungan antar kategori telah ditetapkan dan dibuktikan.⁷⁷

Dalam penelitian ini, penyampelan dilakukan tiga tahapan, yaitu penyampelan terbuka, penyampelan relasi atau variasi, dan penyampelan berbeda. Penyampelan terbuka dilakukan pada kegiatan analisis awal (*open coding*) dimana sampel yang diambil untuk kepentingan tahap pengembangan konsep awal. Sampel dalam penyampelan terbuka diambil dari pengalaman peneliti dan anak peneliti sendiri. Penyampelan relasi dilakukan pada informan yang memiliki keterkaitan dengan konsep pengembangan teori. Sampel dalam penyampelan relasi ini diambil dari beberapa teman peneliti dan anak-anaknya. Sedangkan penyampelan berbeda dibutuhkan untuk kepentingan sebagai pembandingan data (*constant comparative*) memastikan kredibilitas teori yang dibangun. Sampel berbeda ini diambil dari jamaah majlis ta'lim yang dibina peneliti.

Jumlah sampel yang dilakukan dalam penelitian ini, baik penyampelan terbuka, penyampelan relasi maupun penyampelan berbeda, semuanya berjumlah 22 orang yang terdiri dari 12 orang

⁷⁷ Hamzah, *Metode Penelitian Grounded Theory*, 98.

tua (ibu), dan 10 penderita *internet gaming addiction* dengan kondisi dan usia sampel yang berbeda-beda (tidak representative).

Subjek/sampel penelitian berawal dari pengalaman pribadi peneliti kemudian sampel merambah pada keluarga, teman dekat, dan jamaah majlis ta'lim peneliti. Majlis Ta'lim Sido Makmur yang bertempat di Kp. Sarimanan Barat Desa Kutoharjo Kec. Kaliwungu Kab. Kendal dan Majlis Ta'lim Baitul Hikmah bertempat di Kp. Mlaten Desa Sumberejo Kec. Kaliwungu Kab. Kendal. Majlis ta'lim ini merupakan majlis ta'lim binaan penyuluh Agama Islam Kec. Kaliwungu. Peneliti menjadi salah satu bagian dari Penyuluh Agama Islam Kab. Kendal yang bertugas di KUA Kec. Kaliwungu. Alasan peneliti menjadikan lokasi penelitian di Majlis Ta'lim Baitul Hikmah Kp. Mlaten Ds. Sumberejo Kec. Kaliwungu karena sebagian orang tua (ibu-ibu jamaah pengajian) mengalami kebingungan menghadapi anaknya yang mengalami *internet gaming addiction*.

Alasan majelis ta'lim menjadi fokus lokasi penelitian karena majelis ta'lim mempunyai karakter khusus yang tidak sama dengan pondok pesantren dan tempat rehabilitasi. Di majlis ta'lim, jamaah langsung pulang ke rumah masing-masing sehingga mempunyai peluang untuk menggunakan *gadget* baik untuk mengerjakan tugas sekolah secara online maupun untuk

hiburan bermain *game online*. Apalagi di masa pandemic Covid-19 saat ini sistem pembelajaran menggunakan *daring* sehingga besar kemungkinan banyak anak-anak yang terkena gangguan *internet gaming addiction*. Hal ini tentunya berbeda dengan anak yang berada di pondok pesantren, karena di pondok pesantren biasanya terdapat aturan-aturan yang mengikat yang tidak diperbolehkan untuk bebas menggunakan handphone apalagi *game online*. Begitu pula tidak dipilihnya lokasi rehabilitasi ataupun rumah sakit jiwa dikarenakan kebanyakan tempat rehabilitasi atau pun rumah sakit jiwa lebih memfokuskan dengan penanganan medis, sementara peneliti ingin meneliti lebih memfokuskan pada penerapan niat ikhlas bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction* di rumah masing-masing sebagai pertolongan pertama pada keluarga ‘bermasalah’ agar dapat memberikan solusi atas permasalahan yang sedang dihadapi orang tua dan penderita *internet gaming addiction* saat ini

Sumber data yang digunakan adalah orang tua (khususnya ibu) dan anaknya yang mengalami *internet gaming addiction*. Dipilihnya ibu dengan pertimbangan bahwa ada beberapa alasan orang tua (ibu) dijadikan subjek dalam penelitian ini karena:

1. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui alasan/motivasi/niat dan dampaknya bagi orang tua dalam

mengingatkan anak bermain *game online* dan motivasi/alasan/niat serta dampaknya bagi penderita *internet gaming addiction*. Sosok ibu dipilih dengan pertimbangan ibu lebih mudah mengekspresikan perasaan secara emosional. Ibu pula yang lebih sering berinteraksi dengan anak.

2. Ibu merupakan orang yang bertanggungjawab dan yang terdekat dengan penderita *internet gaming addiction* khususnya yang masih berusia anak-anak dan remaja awal, sedangkan penderita *internet gaming addiction* yang berusia remaja dan dewasa keterikatan dengan orang tua sudah mulai berkurang. Ibu pula yang paling sering terkena imbas dari efek negatif dari anaknya yang mengalami *internet gaming addiction*.
3. Dalam mengimplementasikan niat ikhlas membutuhkan peran orang tua khususnya ibu yang sudah terlebih dahulu mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari sehingga orang tua dimampukan oleh Allah untuk selalu mengingatkan niat ikhlas ketika melihat anaknya sedang bermain *game online*.
4. Niat ikhlas sekilas terlihat mudah dan banyak yang sudah mengetahuinya, akan tetapi dalam mengimplementasikan setiap saat dalam aktivitas sehari-hari bukanlah hal yang mudah. Dalam melakukan perbuatan yang baik sekalipun

ternyata tidak semua orang dimudahkan dalam mengaplikasikan niat ikhlas, apalagi dalam perbuatan yang mengarah kepada kemakruhan seperti anak yang mengalami *internet gaming addiction*. Oleh sebab itu dibutuhkan peran orang tua khususnya ibu untuk selalu mengingatkan niat ikhlas.

F. Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini ada 5 hal yang menjadi fokus penelitian ini, yaitu

1. Psikis yang terdiri dari perasaan (*feeling*) dan emosi (*emotion*).
2. Cara (teknik) komunikasi yang terdiri dari teknik komunikasi *interpersonal* dan *intra personal*.
3. Perilaku/tindakan yang terdiri dari durasi, frekuensi, fokus perhatian.
4. Tantangan yang terdiri dari proses tanpa pengamalan niat ikhlas, tiada saling mengingatkan niat ikhlas dan tanpa pengamalan niat ikhlas ketika bermain game online.
5. Keistimewaan proses implementasi niat ikhlas yang terdiri dari pengamalan niat ikhlas, saling mengingatkan niat ikhlas, dan pengamalan niat ikhlas ketika bermain game online.

G. Metode Pengumpulan Data

Menurut Strauss dan Corbin dalam Amir Hamzah, teknik utama dalam pengumpulan data *grounded theory* adalah

wawancara karena dapat menyerap informasi secara langsung dan secara berkala dapat dirangkai secara terus menerus hingga utuh sampai ditemukan lagi kategori-kategori yang mewakili peristiwa. Sedangkan menurut Creswell, pengumpulan data penelitian *grounded theory* merupakan proses zig-zag, dengan wawancara teoritis untuk menemukan kategori dari sebuah peristiwa kemudian membandingkannya dengan kategori lain yang muncul (*constant comparative*) hingga membentuk teori yang paling baik.⁷⁸

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan dalam riset kualitatif *grounded theory* adalah wawancara⁷⁹, observasi,⁸⁰ dan dokumentasi⁸¹ dalam bentuk

⁷⁸ Hamzah, *Metode Penelitian Grounded Theory*, 99.

⁷⁹ Teknik wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dan ide dari informan. Peneliti melakukan wawancara dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka dan telepon (Whatsapp) antara peneliti dan informan. Peneliti menggunakan pedoman sistematis ketika wawancara terstruktur, dan menggunakan pedoman garis-garis besar permasalahan pada wawancara tidak terstruktur (wawancara secara mendalam) dengan memperhatikan kecepatan bicara, sensitivitas pertanyaan, kontak mata dan kepekaan non verbal saat mewawancarai informan, pada fokus tertentu peneliti akan mengarahkan wawancara pada penemuan perasaan, persepsi dan pemikiran informan.

⁸⁰ Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran riil suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian.

⁸¹ Pada penelitian *grounded theory*, dokumentasi jarang digunakan sebagai bahan analisis data penelitian, namun bukan berarti tidak penting

laporan-laporan verbal secara alamiah apa adanya sehingga diperoleh realitas yang sebenarnya. Nilai penting dalam *grounded theory* adalah teks sebagai bahan data dalam bentuk transkrip wawancara, catatan pengamat, buku, artikel dan sebagainya.

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tak terstruktur dan terstruktur. Dalam penelitian *grounded theory*, peneliti awalnya menggunakan wawancara tak terstruktur (tanpa menggunakan pedoman), digunakan sebagai penelitian pendahuluan, wawancara ini biasanya terjadi tanpa ada unsur kesengajaan. Wawancara tak terstruktur juga peneliti gunakan dalam wawancara mendalam (*depth interview*) untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam. Ini peneliti gunakan pada sampel pendahuluan dan sampel relasi.

Kemudian pada sampel pembeda, peneliti menggunakan wawancara terstruktur dengan membawa pedoman wawancara yang sudah dipersiapkan dengan menggunakan alat bantu berupa handphone milik peneliti guna merekam setiap komunikasi yang terucapkan atau merekam kejadian yang ada. Wawancara dilakukan dengan informan yang dianggap berkompeten dan mewakili untuk mengetahui konteks lingkungan masing-masing.

karena data dokumentasi dapat dijadikan sebagai bahan sebagai data pendukung (sekunder) dan untuk melakukan uji keabsahan data. Hamzah, *Metode Penelitian Grounded Theory*, 84.

Wawancara dilakukan secara langsung dengan informan secara terpisah di lingkungannya masing-masing.

Awalnya peneliti menetapkan orang yang akan diwawancarai dengan menyiapkan pokok-pokok masalah yang akan ditanyakan. Ada beberapa pertanyaan yang peneliti ajukan, yaitu mengenai data identitas diri, latar belakang keseharian, berkaitan dengan pengetahuan, pendapat, alasan, cara mengingatkan, cara niat ikhlas, perasaan, perilaku subjek penelitian. Peneliti mengawali, membuka dan melangsungkan alur wawancara, mengkonfirmasi, menuliskan hasil wawancara ke dalam catatan lapangan serta mengidentifikasi tindak lanjut hasil wawancara.

Observasi dilakukan selama riset berlangsung yang meliputi gambaran umum, suasana kehidupan sosial, kondisi fisik, kondisi ekonomi yang terjadi.⁸² Bentuk observasi yang digunakan adalah observasi partisipasi (*participant observation*) yaitu melalui pengamatan dan pengindraan peneliti terlibat langsung dalam keseharian informan; dan observasi tidak terstruktur yaitu pengamatan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, peneliti mengembangkan amatan berdasar perkembangan yang terjadi di lapangan.

⁸² Hamzah, *Metode Penelitian Grounded Theory*, 84.

Data apapun dalam *grounded theory* dapat digunakan. Percakapan informal, analisis umpan balik kelompok atau individu lain atau kegiatan kelompok yang menghasilkan data juga dapat digunakan sebagai cara untuk mengumpulkan data yang ada. Catatan lapangan (wawancara informal), seminar, artikel, surat kabar, acara televisi, youtube, bahkan percakapan dengan teman-teman juga merupakan data. Bahkan mungkin kadang-kadang ide yang baik untuk seorang peneliti mewawancarai dirinya sendiri, memperlakukan seperti data lainnya dan membandingkannya dengan data lain dan menghasilkan konsep-konsep dari semua itu merupakan data.⁸³

Dalam penelitian *grounded theory*, sumber data bisa kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Sumber data yang peneliti gunakan yaitu data primer dan data sekunder. Data primer peneliti gunakan untuk memperoleh data penelitian yaitu orang tua dan penderita (anak) yang mengalami *internet gaming addiction* sedangkan data sekunder peneliti peroleh dari teman dan pihak yang mampu memberikan data-data penelitian. Pengumpulan data ditekankan pada penggalan data yang sedang berlangsung untuk melihat berbagai aspek yang memiliki hubungan sebab-akibat untuk membuat perbandingan secara rinci dan dapat dijadikan

⁸³ Hamzah, *Metode Penelitian Grounded Theory*, 81.

pijakan untuk melakukan analisis dan memfasilitasi proses membangun teori.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian kualitatif menggunakan teknik analisis mendalam (*in-depth analysis*), yaitu mengkaji masalah secara kasus perkasus karena metodologi kualitatif yakin bahwa sifat suatu masalah berbeda dengan sifat dari masalah lainnya.⁸⁴ Analisis data dalam penelitian *grounded theory* dilakukan saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data. Peneliti mengamati, mengumpulkan dan mengorganisasi data serta membentuk teori dari data pada waktu bersamaan. Interaksi ini terus menerus dilakukan antara proses pengumpulan data dan analisis data.

Dalam analisis *grounded theory* teknik analisis yang digunakan yaitu analisis teks. Bahasa merupakan system symbol lisan yang digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi dan berfungsi sebagai alat berinteraksi, bertanya jawab, saling memberi tahu, menyuruh, melarang dan sebagainya. Oleh karenanya, nilai penting dalam analisis *grounded theory* adalah teks sebagai bahan data dalam bentuk transkrip wawancara, catatan pengamat, buku, artikel dan sebagainya.

⁸⁴ Hamzah, *Metode Penelitian Grounded Theory*, 93.

Aktivitas dalam analisis data peneliti melakukannya secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai data yang diperoleh jenuh. Semua data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi peneliti menarasikan dalam bentuk transkrip yang dianalisis menjadi teks-teks atau wacana yang bermakna yang mengandung struktur gagasan, proses pikiran pembicara, pilihan bahasa pembicara dan situasi. Selanjutnya peneliti melakukan reduksi data⁸⁵, penyajian data⁸⁶ dan verifikasi data⁸⁷ sekaligus menginterpretasi data dengan memperhatikan konteks pengetahuan, konteks ruang dan waktu serta konteks situasi.

Dalam analisis penelitian *grounded theory*, peneliti melakukan tiga teknik pengodean, yaitu *coding*, pengodean terbuka (*open coding*), pengodean aksial (*axial coding*), dan pengodean selektif (*selective coding*).

⁸⁵ Reduksi data adalah aktivitas memilah-milah data untuk menghindari penumpukan dengan cara meangkum, memilih hal pokok, fokus pada hal penting, mencari tema dan polanya, membuang yang tidak perlu, hingga memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

⁸⁶ Penyajian data dilakukan dalam bab analisis data dibuat dengan bentuk sajian yang dapat dipahami, memudahkan pengorganisasian dan penyusunan dalam pola hubungan.

⁸⁷ Verifikasi data dilakukan untuk mengetahui tingkat kebenaran (*approximate of truth*) kesimpulan.

Dalam *coding*, peneliti melakukan pemeriksaan data kualitatif mentah dalam bentuk kata, frase, kalimat atau paragraph dan menentukan kode atau label. Dalam pengodean terbuka, peneliti melakukan aktivitas berupa mengkodekan dengan berbagai singkatan sesuai dengan fenomena sebagaimana dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.1

Singkatan Pengkodean

| No. | Kepanjangan | Singkatan |
|--|--|------------------|
| A. <i>Kondisi Tanpa Implementasi Niat Ikhlas (KA)</i> | | |
| 1. | Motivasi Anak | (KA-MA.In*) |
| 2. | Perasaan Anak Bermain Game Online | (KA-PA.In) |
| 3. | Intensitas Anak Bermain Game Online | (KA-IA.In) |
| 4. | Perilaku Anak Bermain Game Online | (KA-PA.In) |
| 5. | Cara Orang Tua Mengingatkan Anak | (KA-CO.In) |
| 6. | Perasaan Orang Tua | (KA-PO.In) |
| 7. | Dampak Anak | (KA-DA.In) |
| 8. | Tindakan Orang Tua | (KA-TO.In) |
| 9. | Pendapat Orang Tua | (KA-PdO.In) |
| B. <i>Kondisi Implementasi Niat Ikhlas (KINI)</i> | | |
| 1. | Cara Orang Tua Mengimplementasikan Niat Ikhlas dalam Aktivitas Sehari-hari | (KINI-CONIA.In) |
| 2. | Cara Anak Mengimplementasikan Niat Ikhlas dalam Aktivitas Sehari-hari | (KINI-CANIA.In) |
| 3. | Pembiasaan Orang Tua Mengimplementasikan Niat Ikhlas dalam Aktivitas Sehari-hari | (KINI-PbONIA.In) |
| 4. | Dampak yang dirasakan Orang Tua Ketika Mengimplementasikan Niat Ikhlas dalam | (KINI-DONIA.In) |

| | | |
|---|--|--------------------|
| | Aktivitas Sehari-hari | |
| 5. | Dampak yang dirasakan Anak Ketika Mengimplementasikan Niat Ikhlas dalam Aktivitas Sehari-hari | (KINI-DANIA.In) |
| 6. | Cara Orang Tua Mengingatnkan Niat Ikhlas kepada Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> | (KINI-COMNIP.In) |
| 7. | Pembiasaan Orang Tua Mengingatnkan Niat Ikhlas kepada Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> | (KINI-PbOMNIP.In) |
| 8. | Cara Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> Mengamalkan Niat Ikhlas ketika Bermain Game Online | (KINI-CPMNIGO.In) |
| 9. | Pembiasaan Anak Mengamalkan Niat Ikhlas ketika Bermain Game Online | (KINI-PbPMNIGO.In) |
| 10. | Dampak Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> | (KINI-DPGO.In) |
| 11. | Dampak Orang Tua | (KINI-DOGO.In) |
| C. Kondisi Proses Implementasi Niat Ikhlas (KPINI) | | |
| 1. | Pengamalan Niat Ikhlas | |
| | a. Tantangan Pengamalan Niat Ikhlas | (KPINI-TPNI.In) |
| | b. Keistimewaan Pengamalan Niat Ikhlas | (KPINI-KPNI.In) |
| 2. | Saling Mengingatnkan Niat Ikhlas | |
| | b. Tantangan Saling Mengingatnkan Niat Ikhlas | (KPINI-TSMNI.In) |
| | c. Keistimewaan Saling Mengingatnkan Niat Ikhlas | (KPINI-KSMNI.In) |
| 3. | Pengamalan Niat Ikhlas Ketika Bermain Game Online | |
| | a. Tantangan Pengamalan Niat Ikhlas Ketika Bermain Game Online | (KPINI-TPNIGO.In) |

| | | |
|--|---|--------------------|
| | b. Keistimewaan Pengamalan Niat Ikhlas Ketika Bermain Game Online | (KPINI-KTPNIGO.In) |
|--|---|--------------------|

*) In = Inisial

Selanjutnya peneliti memasukkan/atau mengelompokkan data-data tersebut kedalam kategori-kategori, yaitu orang tua dan penderita *internet gaming addiction*. Masing-masing terdiri dari cara/teknik komunikasi, perasaan (emosi) dan intensitas tanpa mengamalkan niat ikhlas dan ketika mengamalkan niat ikhlas, tantangan dan keistimewaannya dalam proses interaksi implementasi niat ikhlas bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction*.

Dalam pengodean aksial (*axial coding*), peneliti melacak hubungan diantara elemen-elemen yang sudah terkode guna memunculkan teori substantive melalui pengujian persamaan dan perbedaan dalam hubungan sehingga ditemukan komparasi dan koneksi diantara kategori. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengodean aksial dengan menguji kondisi kausal (sebab akibat), fenomena, tindakan dan konsekuensi dari tindakan dan interaksi.

Selanjutnya peneliti melakukan *selective coding* yang merupakan proses mengintegrasikan dan menyaring kategori sehingga semua kategori terkait dengan kategori inti (*core ideas*) yang dijadikan sebagai dasar dari pengembangan teori. Dalam *selective coding*, peneliti menganalisis alur kejadian, menemukan

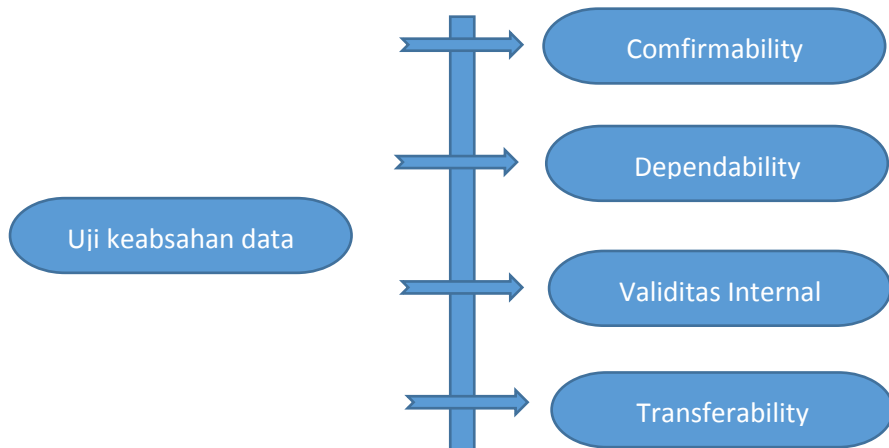
permasalahan utama, tema utama yang dikaji, menetapkan pola hubungan, mengembangkan dan menggambarkan secara visual suatu matrik kondisional yang menjelaskan kondisi-kondisi data temuan, fenomena-fenomena yang berulang kali muncul dan ciri yang paling menonjol yang ditemukan dalam penelitian.

I. Uji Keabsahan Data

Otong Setiawan Dj menjelaskan bahwa uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif menggunakan cara uji *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (objektivitas). Hal ini dapat ditunjukkan pada bagan berikut:

Gambar 3.1

Uji Keabsahan Data



Confirmability atau kepastian data untuk menunjukkan netralitas dan objektivitas data yang diperoleh dalam penelitian. Khusus penelitian *grounded theory*, untuk pemenuhan unsur kepastian, netralitas dan objektivitas pada data yang dikumpulkan, peneliti melakukan refleksi terhadap temuan yaitu aktivitas peneliti menyadari sebagai individu yang merupakan bagian dari konteks sosial yang rentan terpengaruh oleh fenomena penelitian ketika melakukan observasi, serta menyadari bahwa peneliti berpotensi untuk berprasangka, curiga dan kadang membatasi rasionalitas dalam melakukan analisis dan interpretasi data. Oleh sebab itu, peneliti melakukan perbandingan data dengan cermat dan pemilihan data yang signifikan, peneliti pada kegiatan analisis awal menyiapkan “*topic guide*”, melakukan diskusi-diskusi temuan dengan sejawat dan para ahli serta melakukan kajian literature yang relevan dengan temuan penelitian.⁸⁸

Dependability atau autentisitas digunakan untuk mempertahankan sebuah temuan. Khusus penelitian *grounded theory*, hal terpenting adalah ketepatan dalam melakukan tahapan analisis data. Untuk menjamin autentisitas dilakukan mendefinisikan secara tegas prosedur pengumpulan data dan analisis data, memahami akhir dari penerimaan hasil penelitian

⁸⁸ Otong Setiawan, *Pedoman Penulisan Skripsi, Tesis Dan Disertasi* (Bandung: Yrama Widya, 2018), 83.

secara detail, dan menjamin bahwa prosedur direkam sehingga dapat dipahami oleh orang lain.⁸⁹

Validitas internal adalah uji kredibilitas yang digunakan untuk menguji kebenaran data, mengatasi kompleksitas data yang tidak mudah untuk dijelaskan oleh sumber data yaitu dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif dan *member check*.

Perpanjangan pengamatan dilakukan untuk dapat meningkatkan kepercayaan/kredibilitas data. Peneliti kembali lagi ke lapangan, melakukan pengamatan difokuskan terhadap data yang diperoleh peneliti dari informan. Meningkatkan ketekunan, dalam hal ini peneliti berusaha lebih tekun dan cermat untuk memperoleh kepastian dan akurasi data, dengan mengecek kembali data-data maupun dengan membaca berbagai referensi terutama konsep-konsep/teori yang telah disajikan dalam tinjauan pustaka terkait dengan temuan penelitian. Dengan begitu wawasan peneliti menjadi semakin meluas dan tajam untuk memeriksa bahwa data yang ditemukan peneliti adalah benar, dapat dipercaya untuk selanjutnya dibahas dengan menggunakan konsep atau teori pada tinjauan pustaka.

⁸⁹ Setiawan, *Pedoman Penulisan Skripsi*, 82.

Triangulasi, artinya data dicek kembali dari berbagai sumber dengan berbagai cara, seperti data yang diperoleh dari orang tua kemudian dikroscek dengan data dari penderita *internet gaming addiction* ataupun sebaliknya. Menggunakan bahan referensi, artinya data yang diperoleh disertai alat pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti, seperti data hasil wawancara didukung dengan rekaman wawancara dan interaksi observasi didukung oleh foto. Mengadakan *member check*, merupakan proses pengecekan data dengan mendatangi kembali informan setelah merangkum atau mendiskripsikan data-data yang telah diberikan dengan cara mengoreksi kekeliruan, menyediakan tambahan informasi secara sukarela.⁹⁰

Transferability (External Validity) upaya memastikan bahwa kesimpulan hasil penelitian dapat memenuhi tingkat kebenaran bila diaplikasikan pada konteks di luar konteks penelitian. Pada *grounded theory*, *transferability* bergantung pada kesamaan atau perbedaan identifikasi di mana teori akan diterapkan dengan menggunakan konteks penelitian yang lebih luas dan pada tingkat tertentu memperhitungkan validasi eksternal (generalisasi teori), serta membicarakan kondisi-kondisi apa saja yang membuat hasil studi tidak dapat diplikasikan pada

⁹⁰ Setiawan, *Pedoman Penulisan Skripsi*, 82.

konteks yang lebih luas, sehingga perlu disampaikan juga ancaman apa saja yang mungkin terhadap validasi eksternal (*threat of external validity*).⁹¹

J. Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian ini memuat beberapa gagasan atau pemikiran yang akan menunjang kepada langkah setiap tahapan penelitian.

1. Fenomena Realita di Lapangan

Dalam penelitian ini, peneliti langsung terjun ke lapangan dengan “kepala kosong”⁹² tanpa membawa rancangan konsep, teori tertentu dan proposisi. Dengan keadaan “kepala kosong” inilah peneliti melihat fenomena konflik keluarga yang anggota keluarganya mengalami *internet gaming addiction*, mendeskripsikan apa yang terjadi maupun menjelaskan kemengapaannya dan upaya dasar solusinya. Dari data awal tersebut dibangun suatu anggapan dasar yang berawal dari kondisi nyata yang dipaparkan di atas, sebagai bahan yang akan dikaji lebih mendalam.

2. Menyusun Pertanyaan

⁹¹ Setiawan, *Pedoman Penulisan Skripsi*, 82.

⁹² Maksud istilah ‘kepala kosong’ disini yaitu peneliti menyingkirkan sikap, pandangan, keberpihakan terhadap teori atau ilmu tertentu, yang dikhawatirkan menjadi bahaya besar bagi penyusunan teori dan sepenuhnya berpedoman pada apa yang ditemukan di lapangan.

Menyusun pertanyaan dilakukan secara bertahap, yaitu pada tahap awal dilakukan sebelum pengumpulan data digunakan sebagai panduan dalam pengumpulan data. Rumusan pertanyaan pada tahap selanjutnya digunakan peneliti sebagai panduan dalam mengembangkan teori, dan pada tahap akhir digunakan peneliti sebagai panduan dalam memvalidasi teori. Dengan demikian, merumuskan masalah pada penelitian *grounded theory* tidak hanya dilakukan satu kali.

3. Penjaringan Data

Data digali dari berbagai fenomena yang sedang berlangsung. Proses pengumpulan data dimulai pada bulan April 2020 dan selesai pada April 2022. Selama pengambilan data, peneliti merekam dialog yang berlangsung dengan menggunakan aplikasi '*Perekam*' dan lebih memfokuskan diri pada dialog yang berlangsung. Hal ini dilakukan supaya peneliti bisa melakukan pencatatan evaluasi terhadap alur dialog dan pencatatan refleksi peneliti sendiri atas kondisi-kondisi yang dialami ketika proses wawancara berlangsung.

Sebelum melakukan wawancara, peneliti terlebih dahulu melakukan pendekatan personal seperti menyampaikan maksud tujuan peneliti, selanjutnya peneliti membuat janji pertemuan menyesuaikan dengan waktu yang disediakan informan. Kondisi ini memang diupayakan agar

informan tidak merasa terganggu dan dapat terlibat penuh selama proses wawancara.

4. Menganalisis Data

Dalam menganalisis data, peneliti melakukan *open coding*, *axial coding*, *selective coding*. Tema-tema hasil temuan di lapangan dikelompokkan ke dalam konsep-konsep yang telah diberikan coding (label) dengan melihat hubungan yang terjadi didalamnya, melihat proses serta untuk menangkap hal-hal yang bersifat kausalitas/sebab-akibat. Analisis data dilakukan pengulangan sejak pada proses pengumpulan data sampai menghasilkan proposisi hingga merasa jenuh (data baru tidak ditemukan) yang ditandai dengan peningkatan atau penambahan yang diperoleh tidak berarti.

5. Menyusun / Mengembangkan Teori

Di dalam pengembangan teori, data-data yang dikumpulkan dan diolah berdasarkan prosedur dan langkah penelitian *grounded theory*. Langkah tersebut dibagi menjadi 5 (lima) tahapan yang ditujukan untuk mengetahui: (1) fenomena dan kondisi kausal, menjelaskan bagaimana ciri-ciri fisik bisa dibaca, suasana emosi bisa dirasakan, dan menjelaskan bagaimana situasi permasalahan semakin kuat, semakin lemah atau berubah-ubah); (2) Penyebab utama; (3) konteks diuraikan pada konteks permasalahan; (4)

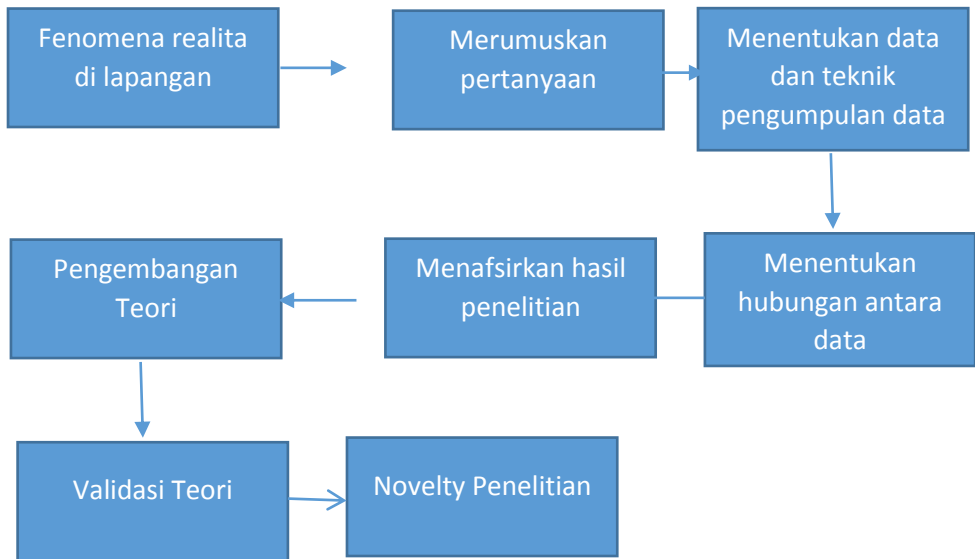
strategi/tindakan, bagaimana tindakan konkrit yang telah dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan; (5) Konsekuensi terkait dengan strategi/tindakan yang sudah dilakukan.

6. Memvalidasi Teori

Validasi teori peneliti lakukan setelah teori selesai dirumuskan dengan cara membandingkannya dengan proses-proses sejenis yang terdapat dalam penelitian sebelumnya.

Gambar 3.2

Langkah-Langkah Penelitian *Grounded Theory*



BAB IV

**IMPLEMENTASI NIAT IKHLAS BAGI ORANG TUA DAN
PENDERITA *INTERNET GAMING ADDICTION***

A. Profil Majelis Ta'lim

1. Majelis Ta'lim Sido Makmur

Majlis Ta'lim Sido Makmur bertempat di Kp. Sarimanan Barat RT. 02 RW. 04 Desa Kutoharjo Kec. Kaliwungu Kab. Kendal. Majelis Ta'lim Sido Makmur diselenggarakan oleh H.M Taufani. Majelis Ta'lim Sido Makmur merupakan majlis ta'lim binaan peneliti sebagai penyuluh agama Islam Kab. Kendal yang bertugas di KUA Kecamatan Kaliwungu Kendal.

Secara geografis, keberadaan majlis ta'lim Sido Makmur berada di sekitar \pm 200 m dari alun-alun Masjid Agung al-Muttaqin Kaliwungu. Secara sosial budaya, Majelis Ta'lim Sido Makmur lahir di lingkungan masyarakat yang agamis yang dikelilingi oleh beberapa pondok pesantren yang diasuh ulama-ulama Kaliwungu Kendal.⁹³

Sejarah berdirinya majlis ta'lim Sido Makmur ini berawal dari didirikannya Bimbingan Belajar dan Mengaji

⁹³ Wawancara dengan Bp. H.M Taufani selaku penyelenggara Majelis Ta'lim Sido Makmur pada tanggal 30 April 2020

“Bintang Dunia Akhirat” pada akhir tahun 2014. Kemudian pada Akhir tahun 2016 berdiri sendiri dengan nama Majelis Ta’lim Sido Makmur.

Majlis Ta’lim Sido Makmur memiliki visi “Terbentuknya generasi umat Islam yang mampu membaca, memahami dan mengamalkan al-Qur’an dengan baik dan benar serta mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari”.

Misi Majelis Ta’lim Sido Makmur adalah sebagai berikut:

- a. Menanamkan dasar-dasar keimanan dan ketaqwaan kepada Allah dan rasul-Nya.
- b. Mengajarkan membaca al-Qur’an dengan baik dan benar
- c. Mentadabburi dan mentafakkuri ayat-ayat al-Qur’an
- d. Menanamkan pada diri jama’ah agar mengamalkan kandungan isi al-Qur’an dalam kehidupan sehari-hari melalui implementasi niat ikhlas.⁹⁴

Jumlah pengajar 1 orang (peneliti sendiri), sedangkan jumlah jama’ah mengaji sebanyak 30 orang semula hanya anak-anak, akan tetapi sekarang terdiri dari kaum remaja,

⁹⁴ Dokumen Majelis Ta’lim Baitul Hikmah Mlaten Kaliwungu Kendal

ibu dan bapak. Dilakukan setiap hari Kamis, Jum'at, Sabtu dan Minggu Malam (19.30 WIB – 21.30 WIB). Khusus hari minggu pada (17.00 WIB – 20.30 WIB) Materi yang disampaikan yaitu yasin tahlil, tajwid, amtsilati dan tadabbur al-Qur'an untuk memperkokoh implementasi niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari bagi semua jamaah.

2. Majelis Ta'lim Baitul Hikmah

Majlis Ta'lim Baitul Hikmah bertempat di Aula Masjid Baitul Hikmah Kp. Mlaten Desa Sumberejo.Kp. Mlaten, Desa Sumberejo, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kendal Jawa Tengah. Secara geografis, keberadaan majlis ta'lim Baitul Hikmah bersebelahan dengan terminal Mangkang Semarang yang merupakan perbatasan Kaliwungu Kab. Kendal dan Kota Semarang.⁹⁵

Secara sosial budaya, Majelis Ta'lim Baitul Hikmah lahir di lingkungan masyarakat yang tidak kondusif. Lingkungan tersebut dikenal dengan Lokalisasi GBL (Gambilangu) karena sebagian lingkungan tersebut tumbuh banyak tempat karaoke dan dikenal masyarakat sebagai tempat prostitusi yang memiliki kebiasaan amoral dan asusila. Secara resmi pada tanggal 19 November 2019 telah dilakukan penutupan

⁹⁵ Observasi di Majelis Ta'lim Baitul Hikmah Kp. Mlaten Oktober 2020

lokalisasi ini bersama-sama oleh Bupati Kendal Mirna Annisa dan Wakil Walikota Semarang Hevearita Gunaryanti Rahayu.⁹⁶

Majlis ta'lim Baitul Hikmah diselenggarakan oleh ta'mir masjid Baitul Hikmah yang bekerja sama dengan penyuluh Agama Islam Kab. Kendal yang bertugas di KUA Kecamatan Kaliwungu serta menjadikannya majlis ta'lim tersebut sebagai majlis ta'lim binaan. Walaupun dalam kondisi lingkungan sosial yang demikian, hal ini tidak menjadi penghalang bagi penyuluh agama Islam kec. Kaliwungu bahkan justru merupakan kesempatan dan peluang yang tepat sebagai wujud kontribusi yang nyata kepada masyarakat yang lebih membutuhkan.

Sejarah berdirinya majlis ta'lim Baitul Hikmah ini berawal dari penyuluhan yang dilakukan oleh penyuluh Agama Islam Kab. Kendal dalam hal ini ibu Ety Wulandari. Sebagai penyuluh yang memang terdapat program pemberantasan buta huruf baca tulis al-Qur'an, beliau menanyakan kepada jamaah ibu-ibu di majlis ta'lim An-Nur Kp. Mlaten Desa Sumberejo Kec. Kaliwungu Kab. Kendal tentang program tersebut ternyata mendapat respon positif

⁹⁶ Wawancara dengan Bp. Suharnoko selaku takmir Masjid Baitul Hikmah dan penyelenggara Majlis Ta'lim Baitul Hikmah pada tanggal 10 Februari 2021.

dari ibu-ibu karena masih banyak ibu-ibu Kp. Mlaten yang belum bisa sama sekali membaca al-Qur'an.

“Berawal dari keprihatinan jamaah ada yang membaca kitab pakai tulisan latin, kemudian saya tawarkan bahwa ada program pengentasan buta aksara al-Qur'an di kementerian Agama yang diembankan kepada penyuluh agama, terus mereka berkenan dilakukan kegiatan tersebut, selanjutnya saya minta bantuan Penyuluh Agama Islam Kecamatan Kaliwungu untuk menjadi majlis ta'lim binaannya”⁹⁷

Maka diadakanlah musyawarah bersama Penyuluh Agama Islam Kecamatan Kaliwungu pada tanggal 30 April 2017 dan disepakati pendirian majlis taklim khusus untuk menangani pemberantasan buta huruf al-Qur'an ini dengan diberi nama Majlis Ta'lim Baitul Hikmah dibawah naungan takmir masjid dan Penyuluh Agama Islam Kec Kaliwungu Kab Kendal.⁹⁸

Majlis Ta'lim Baitul Hikmah memiliki visi “Terbentuknya masyarakat Islam yang mampu memahami dan mengamalkan al-Qur'an dengan baik dan benar serta mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari”.

⁹⁷ Wawancara dengan Ety Wulandari Penyuluh Agama Islam Kab. Kendal pada tanggal 2 Maret 2021

⁹⁸ Wawancara dengan M. Ibadurrahman selaku Ketua Penyuluh Agama Islam Kec. Kaliwungu pada tanggal 5 Februari 2021

Misi Majelis Ta'lim Baitul Hikmah adalah sebagai berikut:

- a. Menanamkan dasar-dasar keimanan dan ketaqwaan kepada Allah dan rasul-Nya.
- b. Mengajarkan pembacaan al-Qur'an secara baik dan benar
- c. Memberikan pengetahuan agama Islam secara menyeluruh dan menyampaikan secara kreatif
- d. Menanamkan pada diri jama'ah agar mengamalkan kandungan isi al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari.⁹⁹

Majlis Ta'lim Baitul Hikmah bertempat di Aula Masjid Baitul Hikmah dengan jumlah guru sebanyak 8 orang: H. Sajidin, M.Pd, M. Ibadurrahman, SHI, Drs. Supawi, Andy Purwojatmiko, SHI, M. Syarif Lubis, Abdul Halim Arsyadi, S.Pd.I, Hudiyanti, M.S.I dan Rif'ati Khairun Nisa yang semuanya merupakan Penyuluh Agama Islam yang bertugas di KUA Kecamatan Kaliwungu Kab. Kendal. Jumlah jama'ah mengaji sebanyak 30 orang semula hanya ibu-ibu, akan tetapi sekarang terdiri dari kaum ibu, bapak dan anak-anak yang lebih memfokuskan pada pemberantasan baca huruf al-Qur'an.

⁹⁹ Dokumen Majelis Ta'lim Baitul Hikmah Mlaten Kaliwungu Kendal

Belajar membaca al-Qur'an dilaksanakan setiap hari Selasa dan Rabu jam 13.00 WIB sampai 14.30 WIB bertempat di Aula Masjid Baitul Hikmah. Mengaji diawali dengan membaca surat-surat pendek kemudian dilanjutkan dengan belajar membaca al-Qur'an menggunakan kitab "Juz Amma dan Terjemahnya Dilengkapi Iqro Cara Cepat Belajar Membaca al-Qur'an" cetakan kemenag RI tahun 2013 dengan cara sorogan dan diakhiri dengan pemberian tausiyah agama dan tanya jawab seputar permasalahan keseharian dengan menggunakan metode ceramah, *halaqah*, diskusi atau campuran. Dengan berjalannya waktu, kini ibu-ibu sudah banyak yang mampu membaca al-Qur'an, hanya beberapa saja yang masih belajar Iqra.¹⁰⁰

Dari awal pembentukan majlis ta'lim, tempat belajar mengaji bertempat di aula Masjid Baitul Hikmah sangat sederhana dengan prasarana yang dimiliki, di antaranya: 1) Meja panjang yang digunakan saat belajar membaca al-Qur'an yang sangat dibutuhkan bagi jamaah majlis ta'lim; 2) Iqra cetakan kementerian agama diberikan gratis buat ibu-ibu yang sedang mulai belajar membaca al-Qur'an. Setelah selesai iqra ibu-ibu melanjutkannya dengan membaca al-Qur'an membawa sendiri-sendiri dari rumah;

¹⁰⁰ Wawancara, M. Ibadurrahman ketua penyuluh KUA Kaliwungu pada tanggal 1 Februari 2021

3) Buku prestasi, gunanya untuk catatan kemampuan membaca al-Qur'an; 4) Materi penyuluhan yaitu berupa catatan mengenai apa saja yang akan disampaikan baik itu ilmu aqidah, fikih dan lain-lain oleh pemateri untuk mengisi tausiyah setelah mengaji sorogan; absensi kehadiran yang diisi setiap kali berangkat mengaji.¹⁰¹ Pembiayaan (sumber dana) majlis ta'lim Baitul Hikmah berasal dari swadaya ibu-ibu majlis ta'lim melalui iuran yang dikelola oleh bendahara MT. Baitul Hikmah.¹⁰²

B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini berlangsung selama 2 tahun sejak April 2020 (Ramadhan 1441 H) – April 2022 (Ramadhan 1443 H). Penelitian ini bermula dari pengajuan judul Disertasi peneliti bertemakan spiritualitas tentang nilai-nilai keikhlasan. Kajian mengenai keikhlasan sebenarnya sudah menjadi fokus perhatian peneliti sejak tahun 2008. Hanya saja pada permulaan awal tahun 2020 Allah ijinkan peneliti untuk lebih memfokuskan kembali untuk mengkaji lebih dalam lagi tentang 'keikhlasan' yang dikaryakan dalam sebuah Disertasi. Dalam penulisan sebuah

¹⁰¹ Observasi pada tanggal 1 Februari 2021

¹⁰² Wawancara ibu Tri Maryani selaku bendahara MT. Baitul Hikmah pada tanggal 10 Februari 2021

Disertasi tentunya pengetahuan dan pengamalan keikhlasan saja belumlah cukup, dibutuhkan pula berbagai referensi yang mendukung, metodologi penelitian yang sesuai, kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan.

Bertepatan dengan hari kelima bulan Ramadhan 1441 H / April 2020. Di awal menulis, peneliti merasakan ‘seakan-akan’ pengetahuan tentang keikhlasan atau pun tentang keagamaan Islam yang sebelumnya peneliti ketahui seperti di ‘nol’ kan (‘kepala kosong’), arah tujuan penelitian mau dibawa kemana juga belum mengetahui. Hanya dengan berbekal menulis “*lillāhi ta’ālā*” peneliti merasakan ‘seakan-akan’ mendapat pencerahan atau ‘pemahaman yang baru’ yang sebelumnya belum pernah diketahui dan dirasakan. Akhirnya, tepat selama 30 hari pembuatan proposal, materi komprehensif dan buku panduan sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian selesai, yang diberi judul “Panduan Praktis Psikoterapi Niat Ikhlas bagi Orang Tua dan Penderita Game Online”.

Bermula dari pengalaman pribadi keluarga peneliti akan ketidaksengajaan peneliti dalam mengingatkan niat ikhlas kepada anak ketika sedang asyik bermain game online. Peneliti merasakan perbedaan emosi ketika mengimplementasikan niat ikhlas dibandingkan dengan ketika tidak mengimplementasikan niat ikhlas. Selain itu, diperkuat lagi dari pengalaman awal informan “M” yang mengamalkan niat ikhlas ketika merokok

merasakan ‘*sepet*’ sedangkan ketika tidak mengamalkan niat ikhlas ketika merokok merasakan ‘*enak*’. Berdasarkan pengalaman peneliti dan informan di atas, Peneliti mulai merasa heran seakan-akan menemukan ‘*angin segar*’ sekaligus bertanya-tanya, “Mengapa dampaknya bisa demikian?”. “Ada apa dibalik ini?”.

Untuk mengetahui lebih dalam, peneliti diijinkan untuk melakukan penelitian lebih luas, lebih ‘*dalam*’ dan lebih focus pada implementasi niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari kepada keluarga penderita *internet gaming addiction* melalui bimbingan penyuluhan yang dilakukan seminggu sekali kepada jamaah binaan peneliti yaitu Majelis Ta’lim Sido Makmur.

Selanjutnya peneliti mulai mengajak teman-teman peneliti untuk mulai menata niat *lillāhi ta’ālā* di hati dalam aktivitas sehari-hari, termasuk juga ketika mengingatkan anak niat ikhlas dan mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online. Setelah beberapa hari atau beberapa minggu peneliti menanyakan kembali tentang perasaan yang dirasakan ketika mengamalkan niat ikhlas. Informan memberikan jawaban yang diluar dugaan, ternyata mereka merasakan ketenangan dibanding dengan tidak mengamalkan niat ikhlas.

Pada tanggal 25 Desember 2020 peneliti mulai merambah kepada jamaah Majelis Ta’lim Baitul Hikmah yang merupakan jamaah binaan Penyuluh Agama Islam Kaliwungu. Peneliti lebih

memfokuskan pada penyampaian tentang implementasi niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari untuk memperkuat pemahaman serta dilakukan pula mentadabburkan al-Qur'an. Dalam proses bimbingan, peneliti memfokuskan pada: 1) Penerapan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari oleh orang tua dan anak; 2) mengingatkan niat ikhlas ketika melihat anak sedang bermain *game online*; 3) Penerapan niat ikhlas ketika bermain *game online*;

Sebelum dilakukannya bimbingan, peneliti melakukan assessment untuk mendapatkan/menggali informasi kondisi awal orang tua, kondisi awal intensitas dan psikologis penderita *internet gaming addiction*. Penggalan informasi ini melalui wawancara terstruktur dan tidak terstruktur.

Dalam wawancara tak terstruktur peneliti secara spontanitas kapan saja bisa menanyakan hal-hal yang sekiranya perlu untuk ditanyakan. Dalam wawancara terstruktur, peneliti melakukan beberapa persiapan seperti menyiapkan pedoman pertanyaan beserta aplikasi rekaman. Setelah persiapan dirasa cukup, peneliti terlebih dahulu menentukan waktu pelaksanaan wawancara disesuaikan dengan kesediaan informan, kemudian peneliti mendatangi rumah setiap informan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati bersama dengan membawa perlengkapan penelitian. Wawancara dan observasi ini peneliti lakukan tidak

hanya sekali, akan tetapi bisa berkali-kali tergantung dari kondisi informan dan data-data yang dibutuhkan.

Informasi yang diberikan penderita *internet gaming addiction* terkadang belum tentu sama dengan informasi yang diberikan orang tua. Oleh sebab itu, wawancara sekaligus kepada kedua belah pihak ini peneliti gunakan untuk cross cek kebenaran data yang peneliti peroleh agar data yang diterima benar-benar real yang ada di kehidupan mereka sehari-hari. Pengambilan data dan menganalisis data dilakukan terus menerus sampai menemukan data jenuh sehingga tidak ditemukan kembali data-data yang baru.

Pada bulan Maret – September 2021, peneliti mengalami kendala dalam proses bimbingan, disebabkan adanya PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) Covid -19, sehingga proses bimbingan diliburkan. Pada bulan Oktober 2021 kondisi penyebaran Covid-19 mulai mereda kemudian bimbingan mulai diaktifkan kembali.

Selang 8 bulan, peneliti melakukan kegiatan wawancara kembali untuk mengetahui perkembangan implementasi niat ikhlas para informan, satu persatu peneliti datang ke diaman mereka, peneliti masih menemukan data-data baru lagi yang sebelumnya peneliti belum pernah mendapatkannya.

Setelah pelaksanaan wawancara selesai dilakukan, peneliti mulai mengkodekan hasil wawancara. Coding merupakan proses

pemeriksaan data kualitatif mentah dalam bentuk kata, frase, kalimat atau paragraph dan menentukan kode. Selanjutnya melakukan *open coding* yaitu menentukan kalimat kode yang ditemukan pada teks. Pada tahap encoding kesulitan yang dirasakan peneliti adalah memeriksa data mentah (hasil wawancara) yang didapat ke dalam kode. Saat melakukan *coding* tidak semua kalimat/paragraf diambil dijadikan sebagai data, butuh ketelitian saat memilah dan memilih bagian yang sesuai dengan tujuan penelitian. Mesti membaca berulang-ulang kali transkrip wawancara Selain itu, peneliti mengalami kesulitan dalam mencari padanan kata bahasa jawa ke dalam bahasa Indonesia yang sesuai, sebab bahasa jawa memiliki keragaman bahasa 'rasa' yang tidak dimiliki dalam bahasa Indonesia.

Lalu peneliti melanjutkan dengan *axial coding* yaitu membuat tema atau kategori dengan mengelompokkan kode yang diberikan. Pada tahap *axial coding*, peneliti juga merasakan adanya kecenderungan subjektivitas dalam menetapkan kategori. Padahal dalam penelitian harus memegang prinsip objektivitas sehingga peneliti harus jeli dalam menetapkan kode karena ketidakjelian dalam menentukan kode pada akhirnya akan mempersulit membuat kategori yang lebih abstrak pada tahap *axial coding*. Analisis data ini dilakukan terus menerus.

Tahap analisis berikutnya yaitu *selective coding*, peneliti mengintegrasikan kategori-kategori yang sudah diperoleh. Saat

menjalani tahap-tahap tersebut, peneliti harus mengumpulkan kategori *axial coding* menjadi sebuah rangkaian yang urut dan memilih kategori *axial coding* untuk menciptakan pengembangan teori.

Saat pengembangan teori, peneliti harus lebih jeli dan teliti kembali ‘membaca’ hasil analisis data sehingga dapat mengembangkannya menjadi suatu teori baru, jeli dalam mencari konteks permasalahan, jeli dalam mencari penyebab utama, jeli dalam menguraikan fenomena implementasi niat ikhlas, konsekuensi, mengembangkan teori dan memvalidasi teori.

Dalam memvalidasi teori, peneliti harus menguraikan terlebih dahulu keilmuan dasar khususnya mengenai hukum bermain game online dan bagi penderita *internet gaming addiction*, pengaruh perubahan niat dalam perbuatan *taklifi*, perbedaan niat ikhlas dan niat tidak ikhlas, dan kajian psikoterapi spiritual Islam sehingga ditemukan novelty penelitian berupa letak perbedaan dan posisi penelitian dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

C. Identitas Informan

Tidak semua jamaah baik orang tua maupun anak di majlis ta’lim Sido Makmur maupun di Majlis Ta’lim Baitul Hikmah dijadikan sebagai subjek penelitian, hanya orang tua yang memiliki anak mengalami *internet gaming addiction* dan

berkenan untuk dibimbing. Penentuan informan menggunakan teknik *snowball* yang dilakukan selama 2 tahun (dimulai pada bulan April 2020 dan selesai pada April 2022).

Sebelum peneliti mengelompokkan data pada tiap-tiap kategori, peneliti terlebih dahulu menganalisis mengenai data tentang identitas dan karakteristik para informan agar diketahui keragaman kondisi latar belakang informan yang ditemui. Dalam penelitian ini, jumlah informan sebanyak 22 orang yang terdiri dari 10 orang tua (ibu) dan 12 penderita *internet gaming addiction*. Adapun data nama, usia, pendidikan dan pekerjaan orang tua sebagai berikut:

Tabel 4.1

Data Nama, Usia, Pendidikan dan Pekerjaan Orang Tua ,

| No | Nama Orang Tua (Ibu) | Usia | Pendidikan Umum | Pekerjaan |
|----|----------------------|-------|-----------------|---------------|
| 1. | Ibu "Hy" | 39 th | S3 | Penyuluh |
| 2. | Ibu "RK" | 39 th | S1 | Guru SD |
| 3. | Ibu "As" | 45 th | SMP | Buruh |
| 4. | Ibu "N" | 39 th | SMA | IRT |
| 5. | Ibu "T" | 53 th | SMA | IRT |
| 6. | Ibu "H" | 53 th | Tidak Sekolah | Dagang warung |
| 7. | Ibu "A" | 36 th | S1 guru | Guru SD |

| | | | | |
|-----|----------|----------|----------|---------------------|
| 8. | Ibu "Sc" | 30 th | S1 Bidan | Bidan |
| 9. | Ibu "R" | 47 th | SMP | Dagang kelontong |
| 10. | Ibu "K" | 40 th | SD | IRT |

Berdasarkan data di atas, rentan usia orang tua berkisar 30 tahun sampai dengan 53 tahun. latar belakang pendidikan terakhir bervariasi, ada yang tidak sekolah, tamat SD, tamat SMP, tamat SMA, tamat Sarjana. Begitu pula dengan pekerjaan, data pekerjaan orang tua memiliki rentang pekerjaan dari tidak bekerja, bekerja sendiri, bekerja pada orang lain, bekerja di instansi pemerintah.

Mengenai data kondisi identitas penderita *internet gaming addiction* dari segi nama, usia, jenis permainan yang sering dimainkan dan awal mula penderita bermain *game online*:

Tabel 4.2

Data Nama, Usia anak dan Jenis *Game* yang sering dimainkan

| No | Nama anak | Usia | <i>Game</i> | Mulai main <i>game</i> |
|----|-----------|-------|---|--|
| 1. | “H” | 8 th | <i>Free Fire</i> ¹⁰³ , Mobile Legend | Sejak libur sekolah karena corona |
| 2. | “Dz” | 10 th | <i>Free Fire</i> | Main terus sejak ada corona |
| 3. | “An” | 12 th | <i>Free Fire</i> | Sejak ada corona iku lho bu, njur malihe seneng <i>game</i> -an terus |

¹⁰³ Free Fire atau sering disingkat FF adalah permainan battle royale yang diterbitkan oleh Garena untuk Android dan iOS. Permainan ini mengumpulkan kurang lebih 50 pemain terjun payung yang akan menuju ke sebuah peta luas. Pada dasarnya permainan ini mengharuskan setiap pemain saling membunuh satu sama lain agar bisa bertahan sampai akhir permainan dan memenangkan permainan tersebut. Para pemain hanya punya 10 menit untuk saling menghancurkan dan menjadi seorang pemenang.

Sejak berada dalam pesawat, player harus mulai memikirkan strategi spot terbaik mana ia harus terjun. Begitu player mendapatkan senjata dan armor yang memadai, maka bisa langsung beraksi melakukan pertempuran. Player bisa memilih cara senyap dengan bergerilya dan berlindung dibalik hutan atau bangunan untuk kemudian menyergap musuh, atau bisa pula dengan cara brutal dan tangkas yaitu langsung menghampiri setiap musuh yang terlihat. Selama 10 menit permainan, akan ada *safe zone* dan *danger zone*, dimana player harus berada di *safe zone* jika tidak ingin mati konyol.

Garena Free Fire memiliki 3 mode permainan yaitu solo mode (player akan bermain sendirian melawan 49 player lain), Mode Beregu (player bisa membentuk tim yang berisikan 4 orang), mode 4 player vs 4 player (player bisa mengalahkan musuh dengan memanfaatkan uang virtual, sehingga bisa digunakan untuk belanja senjata terbaik).

| | | | | |
|----|------|-------|--|---|
| 4. | “L” | 12 th | <i>Free Fire</i> | Sejak kelas 5 sampai sekarang kelas 1 SMP |
| 5. | “Yf” | 9 th | <i>Free Fire</i> , <i>Mobile Legend</i> | Sejak corona lebih sering main <i>game online</i> |
| 6. | “D” | 13 th | <i>Mobile Legend</i> ¹⁰⁴ | Sejak SD |
| 7. | “F” | 13 th | <i>PUBG</i> ¹⁰⁵ | Sejak kelas 6 SD |

¹⁰⁴ *Mobile Legends* adalah sebuah *game* yang bisa dimainkan di *smartphone* Android dan juga iOS. *Game* yang memiliki lama permainan 15 menit untuk satu rondonya. *Mobile Legends* dimainkan dengan banyak pemain, maksimal yang memainkan dalam satu ronde permainan tersebut 10 pemain yang terbagi menjadi 2 tim. Permainan dimulai dengan setiap pemain memilih 1 hero yang bisa diakses oleh pemain. *Hero* adalah karakter unik yang hanya dapat dimainkan oleh 1 player pada setiap ronde permainan. *Hero* yang tersedia adalah *hero* yang telah dibeli dan *hero* yang sedang ‘dipinjamkan’ secara gratis kepada pemain oleh system. *Hero* dapat dibeli dengan melakukan Top Up diamond atau dengan menggunakan ticket dan *Battle Point*. Tujuan utama permainan adalah untuk menghancurkan *base* lawan. Permainan berakhir ketika *base* salah satu tim hancur.

¹⁰⁵ *PUBG* adalah kepanjangan dari *Player unknown battle ground* atau pemain yang tidak tahu medan pertempurannya. *PUBG* merupakan salah satu permainan *battle royal* yang bisa dimainkan melalui handphone atau PC. *PUBG* dapat dimainkan 100 orang sekaligus dapat bermain secara daring. Pemain bisa bermain solo (1 orang), tim 2 orang dan tim 4 orang serta bisa mengundang teman untuk bergabung kedalam permainan sebagai tim.

Permainan diawali dengan berkumpulnya semua orang di suatu area untuk bersiap-siap. Setelah itu, sebanyak 100 pemain akan terbang dalam satu pesawat tempur yang akan terjun bebas di peta permainan menggunakan parasut. Setelah berhasil mendarat, para pemain akan segera berpencar untuk mencari perlengkapan perang. Tahapan ini dinamakan penjarahan. Tidak lama setelah mendarat akan muncul *Play Zone* yang mengganggu dengan lingkaran kecil. *Play Zone* akan mengecil seiring berjalannya waktu. Ketika

| | | | | |
|-----|------|-------|--|---------------------------------------|
| | | | | sekarang kelas 2 SMP |
| 8. | “A” | 9 th | Blocky Moto Racing | Sejak ada Corona |
| 9. | “S” | 6 th | Sakura | Sejak ada corona |
| 10. | “G” | 13 th | <i>Free Fire, Truck Olong</i> | Sejak libur sekolah |
| 11. | “Ib” | 32 th | Worms Zone | Sejak SMP |
| 12. | “Ds” | 26 th | Gardenscapes, Home Design: Paradise Life | Tertekan dengan kondisi dan pekerjaan |

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penderita *internet gaming addiction* dialami oleh anak usia 6 th sampai dewasa usia 33 th dengan jenis permainan yang bervariasi, sebagian hanya permainan game biasa, sebagian lagi permainan yang mengandung kekerasan, hal ini terlihat dari jenis *game* yang sering dimainkan seperti *Free Fire*, *mobile legend* dan *PUBG* yang kesemuanya termasuk *game*

pemain berada di luar *Play Zone*, secara otomatis pemain akan terkena *damage* tiap detiknya dan sangat membuat nyawa melayang. Maka dari itu, sangat diperlukan untuk tetap memperhatikan *Play Zone* selama permainan. Semakin mengecilnya *Play Zone* akan membuat permainan semakin menegangkan. Bila di awal permainan setiap pemain masih memiliki ruang gerak luas untuk melakukan *looting*, *Play Zone* yang semakin mengecil ini justru semakin mempertemukan para pemain untuk beradu tembakan-menembak. Tim atau pemain yang bertahan sampai tidak ada lawan yang tersisa, berhak mendapatkan gelar *Winner Winner Chicken Dinner*(WWCD). *Winner Winner Chicken Dinner* merupakan istilah untuk pemenang dalam permainan *PUBG Mobile*. Ini gelar yang diincar semua player di *PUBG Mobile*.

yang mengandung unsur kekerasan berupa perkelahian dan penembakan.

Berdasarkan data identitas orang tua dan penderita *internet gaming addiction* di atas, maka dapat dikelompokkan sebagaimana dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.3

Pengelompokan Identitas Informan

| Identitas | Orang Tua | Penderita <i>IGA</i> |
|---------------------|--|--|
| Jeni Kelamin | Perempuan | Laki-laki & Perempuan |
| Usia | 30-53 tahun | 6 tahun – 33 tahun |
| Pendidikan | Tidak sekolah, tamatan SD, tamatan SMP, tamatan SMA, tamatan Sarjana. | SD - Sarjana |
| Pekerjaan | Tidak bekerja (IRT), bekerja sendiri, bekerja pada orang lain, bekerja di institusi pemerintah | Pelajar - Guru |
| Game yang dimainkan | Kebanyakan orang tua tidak mengetahui jenis permainan game yang dimainkan anak | Free Fire, PUBG, Mobile Legend, Cacing, Sakura, Blocky Moto Racing |

D. Cara Komunikasi Tanpa Mengamalkan Niat Ikhlas dan Dampaknya

Berdasarkan data awal hasil wawancara dengan informan mengenai motivasi, perasaan, intensitas dan perilaku penderita *internet gaming addiction*, ditemukan data sebagai berikut:

1. Motivasi Bermain *Game Online*

Ada beberapa motivasi yang menyebabkan seseorang bermain *game online*, yaitu senang, nyaman, asyik banget, tertarik, menantang, hobi, banyak teman, hiburan, nambah skor, mengurangi main di luar rumah, ingin ikut turnamen, dapat uang. Sebagaimana yang dituturkan oleh:

“Karena gamenya asyik banget” (KA-MA.Yf)

“Karena hobi, banyak teman”(KA-MA.Dz)

“Saya senang, nyaman, tertarik dan menantang karena ketika mengumpulkan point itu disuruh menebak nama benda dalam bahasa Inggris.” (KA-MA.Ds)

“Karena dapat teman banyak, hiburan, mengurangi main di luar rumah.” (KA-MA.H)

“Karena ingin sekali ikut dalam turnamen *game online* dan dapat uang, (KA-MA.D)

“Karena itu bagi saya bermain game online sudah menjadi solusi untuk hiburan. Butuh refreshing.” (KA-MA.Ib)

“Karena untuk mendapatkan solusi masalah. Cara seseorang menghadapi suatu masalah berbeda-beda.

Ada yang dengan cara main game, ada yang dengan cara refreshing jalan-jalan, ada yang refreshing lihat pemandangan indah, *ono seng ngematke bojone tok wes biso fresh* (ada yang memperhatikan istrinya saja sudah bisa *fresh*), *ono seng ndelokke anake tok dadi fresh* (ada yang memperhatikan anaknya saja menjadi *fresh*), jadi masing-masing orang tetap berbeda-beda. *Lha nge-game* bisa masuk dalam hobi agar kembali fresh. Refreshing sholat, refreshing salat, juga ada mbak seperti itu, akan tetapi kan kembali ke pribadi masing-masing. Tapi seharusnya refreshing itu kan langsung ke sana (Allah), akan tetapi tidak semua orang *kan* seperti itu. Itu masalahnya.” (KA-MA.Ib)

2. Perasaan Bermain *Game Online*

Data menunjukkan bahwa semua penderita *internet gaming addiction* merasakan senang dan mengasyikkan. Sebagaimana yang dirasakan oleh:

“Main game itu senang, asyik, seru, banyak teman.”
(KA-PA.H)

“Saya merasa senang, nyaman, tertarik, menantang dan *gemas* seolah-olah saya harus mendapatkan banyak point agar bisa berganti ke level selanjutnya.”
(KA-PA.Ds)

3. Intensitas Bermain *Game Online*

Berdasarkan wawancara dengan orang tua dan penderita *internet gaming addiction*, dari segi intensitas bermain *game online*, ada beberapa hal yang muncul yaitu lama bermain,

frekuensi dan fokus perhatian. Sebagaimana yang dilontarkan oleh salah satu anak.

“Main game paling 2 jam” (KA-IA.D)

Berbeda dengan informasi anak. Informasi yang diberikan orang tua jauh berbeda dengan informasi yang disampaikan anaknya.

“Biasanya anak saya main *game online* pagi setelah sarapan sekitar jam 8 pagi sampai jam 12 siang, makan lanjut main lagi jam 1 siang sampai sore terus sekolah sore, salat dhuhur sama ashar kadang lupa, kalau salat Maghrib tetap salat Maghrib di Masjid, tapi setelah Maghrib lanjut main *game online* sampai jam 10 atau 11 malam, Isya' lupa salat lagi, kadang sampai saya sudah tertidur, anak saya masih main *game online*, shubuh belum bangun tidak salat.” (KA-IA.T)

Orang tua yang lain pun mengungkapkan perihal keseharian anaknya.

“Tiap hari main hp terus.” (KA-IA.RK)

“Sekali main game online bisa sampai 3-4 jam memakai hp saya (ibunya).” (KA-IA.H)

“Anak saya kalau sudah bermain *game online* lupa sama sekitarnya. Lama bermain sehari bisa 3 sampai 4 jam. Biasanya pagi setelah mandi, setelah maghrib, setelah tutup toko jam 12 malam. Terkadang main *game online* sampai jam 2 malam, kadang jam 3 malam. Saya bangun lihat anak saya lagi bermain game, terus tidur nanti bangun jam 9 pagi, *ora tau subuhan*. Kalau salat

harus diingatkan terus, tapi sering nya *bablas* tidak salat (KA-IA.D)

4. Perilaku Bermain *Game Online*

Berdasarkan wawancara dan kesaksian orang tua, ada beberapa perilaku yang dialami oleh penderita *internet gaming addiction* yaitu berhenti bermain jika kehabisan baterai

“Kalau pun anak bisa berhenti bermain game karena baterai hp habis baru bisa berhenti bermain *game online*.” (KA-PA.H)

Ada pula yang baterai habis segera ambil charger, sambil bermain sambil isi baterai hp.

“*Dolanan* (bermain) *game online* karo (sambil) nge-charge hp” (KA-PA.Yf)

Perilaku lain yaitu begadang hanya untuk mendapatkan point, malas melakukan pekerjaan rumah, betah bermain game berjam-jam.

“Saya sering tidur sampai tengah malam, begadang hanya untuk mendapatkan point. Tidak hanya itu, saya sering malas melakukan pekerjaan rumah, betah bermain game berjam-jam, dan yang paling parah dampaknya ketika saya bermain sampai 5 jam lebih” (KA-PA.Ds)

Ada pula yang tugas sekolah sering lupa dikerjakan, ucapan kasar, lupa makan, lupa salat, boros menghabiskan kuota, bertengkar.

“Kalau main sering berteriak-teriak membuat saya (ibu) *kaget* dan sering juga bertengkar dengan sesama pemain *game online*. Apalagi kalau kalah sering menyalahkan temannya dan mengucapkan kata ‘Bodoh!’. Tugas sekolah sering lupa tidak dikerjakan, lupa makan, lupa salat.” (KA-PA.N)

Ada pula yang membanting hp jika kalah.

“Kalau kalah hp dibanting, boros, habisin kuota.” (KA-PA.T)

5. Cara Komunikasi Orang Tua

Berdasarkan data intensitas dan tindakan penderita *internet gaming Addiction* di atas, kemudian muncullah reaksi orang tua melalui cara komunikasi yang dilakukan oleh orang tua. Ada berbagai cara orang tua dalam berkomunikasi dengan penderita *internet gaming addiction*, yaitu menasehati dengan cara halus.

“*Nang, mbok yo ojo dolanan hp terus, leren, eman mripate, sak jam maneh leren ya?* (Nang, jangan mainan hp terus, berhenti, kasihan matanya, satu jam lagi berhenti ya?)”. (KA-CO.H)

Ada pula orang tua yang menegur anaknya dengan menggunakan kata “jangan (*ojo*)”.

“*Ojo dolanan game terus!* (Jangan bermain game terus!).” (KA-CO-K)

“Jangan menghabiskan banyak waktu untuk game online, tetap ibadah, belajar dan melakukan kegiatan lain yang bermanfaat.” (KA-CO.Sc)

Ada pula cara komunikasi orang tua dengan menakut-nakuti efek negatif yang ditimbulkan sebagaimana yang diucapkan oleh seorang ibu:

“*Leren sek, mengko mripate rusak!.*” (KA-CO.T)

Ada pula orang tua yang mengancam dengan akan menyita hp, membanting hp, tidak boleh megang hp lagi.

“Kalau tidak nurut, hp saya sita!”. (KA-CO.N)

“*Ora leren tak banting, tak guwak hpmu!* (Tidak berhenti, aku banting aku buang hpmu!), *tujuane yo nggo meden-medeni ben gelem mandek dolanane* (tujuannya untuk menakut-nakuti biar mau berhenti bermainnya).” (KA-CO.T)

“*Nek angel dikandani, sesok-sesok ora oleh nyekel hp maneh!* (Kalau susah dinasehati, besok tidak boleh megang hp lagi!).” (KA-CO.Hy)

“Saya sering juga terucap kata kasar karena *wes kadung jengkel*, “*Dolanan hp (game) terus! Ora ono lerene, delokke, hp ne tak banting!* (Main game terus!, tidak berhenti-berhenti, awas, hpnya aku banting!) (KA-CO.H)

Ada pula orang tua yang *jengkel* .

“Jika dipanggil selalu menjawab, ‘*Iyo, tapi iyo iyo tok, ora ngadek-ngadek (tidak berdiri).*’” (KA-CO.R)

Ada pula orang tua yang memarahi anak.

“Saya pernah sampai bicara seperti ini sama anak saya, ‘*Kamu itu lho, mbok yo IQ mu dhuwur percuma. IQ dhuwur kudu dibarengi tanggap karo lingkungan. Nganti ibumu tibo yo awakmu ora ngerti. Kowe ora perhatian karo wong liyo. Kowe gur perhatian karo hp tok!*’ (Kamu itu lho, seandainya IQmu tinggi percuma. IQ tinggi harus ada peduli dengan lingkungan. Sampai ibumu jatuh saja kamu tidak tahu. Kamu tidak perhatian dengan orang lain. Kamu hanya perhatian dengan hp saja!)” (KA-CO.R)

Ada pula yang sampai marah antara suami-istri gara-gara game online.

“*Aku yo pernah cek-cok goro-goro game kuwi (saya ya pernah bertengkar gara-gara game itu), opo-opo kok dolanan hp wae! (apa saja kok mainan hp saja!), padahal tujuanku nganggo hp kuwi biar fresh maneh akan tetapi istri saya seperti itu malah dadi ‘panas’, akune yo melu ‘panas’, ‘panas tambah panas’ yo malihe dadi gontok-gontokan, akhire meneng-menengan, yo koyo kae lah...*” (KA-CO.Ib)

6. Perasaan Orang Tua

Ketika berkomunikasi dengan penderita *internet gaming addiction* ada aspek perasaan yang dirasakan orang tua ketika mengingatkan anak bermain *game online* yaitu

sering *kesal, jengkel, kemrungsung*. Sebagaimana yang dikatakan oleh informan berikut ini:

“Hampir setiap hari saya sering marah, *rasane kemrungsung, jengkel*. Kalau disuruh tidak langsung dikerjakan. Sering dijawab, ‘*Ngosek (sebentar)*’.” (KA-PO.H)

“Saya sering jengkel gara-gara *nek dipanggil ora mangkat-mangkat game-an terus* (kalau dipanggil tidak datang menghampiri tetap terus *nge-game*.” (KA-PO.R)

“*Jengkel kulo*. (marah saya). *Wah mben dino gedreg wae* (Wah tiap hari marah-marah terus). *Murang muring saben dino* (marah-marah setiap hari), *saben wayah*(setiap waktu), *saben wengi* (setiap malam), *saben isuk* (setiap pagi), *saben sore* (setiap sore). *Dadi aku muring-muringan wae karo bocah* (jadi aku marah-marah terus dengan anak).” (KA-PO.RK)

“Kalau sedang main game dipanggil malah diam, tidak menjawab. Saya sering kesal, jengkel dan memarahi anak sebab anak lupa semuanya, lupa makan, lupa mandi, lupa salat gara-gara asyik bermain game online.” (KA-PO.T)

Ada pula yang merasakan khawatir.

“Saya semakin khawatir, bahkan saat jam kerja pun sering mengkhawatirkannya, memantau dan setiap saat menanyakan sampai mana tugas yang sudah dikerjakan. Itu semua membuat saya lelah, kecewa, dan sering membuat saya marah.” (KA-PO.E)

Ada pula yang jarang memarahi.

“Saya jarang memarahi ‘Yf’ karena saya memberi batasan waktu untuk bermain game online.” (KA-PO.Sc)

7. Dampak bagi Penderita *Internet Gaming Addiction*

Ada dua dampak yang ditimbulkan dari cara komunikasi orang tua, yaitu emosi penderita *internet gaming addiction* dan emosi orang tua. Adapun dampak dari cara komunikasi orang tua bagi emosi penderita *internet gaming addiction* yaitu:

a. Menangis :

“Tidak marah tapi biasanya menangis (KA-DA.D)

b. *Nesu, mecucu, jengkel,nggrundel* :

“Kadang jengkel, *jek main kok dikongkon-kongkon* (masih main *kok* disuruh-suruh).” (KA-DA.An)

c. Menunda perintah orang tua:

“*Ngosek-ngosek Bu! Jek main mengko nek mati, kalau mati ngulang lagi.* (Sebentar-sebentar, bu! nanti kalau gamenya mati mengulang lagi).” (KA-DA.Dz)

“*Sek...sek...(sebentar...sebentar....). Mboten ngadek2 akhir e tak panggil* (tidak berdiri-berdiri, akhirnya saya panggil lagi), “*Lang, iki lho!*” (dengan intonasi tinggi), *lha terus piyambak e emosi.*” (KA-DA.As)

“*Lare mboten mbentak, mung semoyo* (Anak tidak membentak, hanya saja sering menunda), *tur kedekatan sama ibune kan berkurang mbak.*” (KA-DA.RK)

d. Main game sembunyi-sembunyi

“Pernah umpet-umpetan main hp alasannya di kamar, ‘Bunda, adik neng kamar’. *Tak kiro turu* (saya kira tidur). *Pas tak inceng etok-etok bobok* (ketika saya intip pura-pura tidur), *merem-merem mrepet ngene*. *Hp ku yo ora ono tak goleki tibae dingo deknen* (Hp ku juga tidak ada saya cari ternyata dipakai anak).” (KA-DA.RK)

e. Marah:

“Kalau disuruh berhenti, marah sambil *ngucap*, “*Ibu pelit!, Ibu nakal!*” (karena tidak boleh bermain *game online*).” (KA-DA.H)

f. *Ngamuk* :

“Masuk kamar sambil mecucu, menangis, menutup pintu dengan keras.” (KA-DA.Ash)

“*Ngamuk*, masuk kamar *nyikep* (memeluk) guling terus nangis.” (KA-DA.Dz)

Sedangkan tindakan yang dilakukan orang tua yang merupakan reaksi dari emosi penderita *internet gaming addiction* yaitu mengancam, menakut-nakuti, menyita ponsel.

“*Wes yo dek, dek, ojo ngaboti hp ne!* (Sudah dek, dek, jangan mentingkan hpnya!) *Bunda tak seng mangkat dewe!* (Bunda mau berangkat sendiri), *Bunda ora pan ngongkon adik neh!* (Bunda tidak akan menyuruh adik lagi!) *Aku mbek mbededeg, terus terang.*” (KA-TO.RK)

“*Nek ora mandek-mandek, Hp tak sita!* (Kalau tidak berhenti hp akan di sita).” (KA-TO.N)

“Saya mengingatkannya dengan menakut-nakuti”
(KA-TO.T)

Ada pula orang tua yang hanya menasehati.

“Saya cuman sering menasehati.” (KA-TO.Sc)

Ada pula orang tua yang menyembunyikan ponsel.

“Terkadang hp *tak umpetke* (saya sembunyikan).”
(KA-TO.H)

Ada juga orang tua yang membanting ponsel.

“Saya pernah banting hpnya di atas kasur. Selain di kasur saya *ndak* berani.” (KA-TO.T)

“Hp ne sudah berapa kali aku banting, mungkin sudah 2 kali tapi saya nyesel dewe juga, hpne aku banting ternyata aku yo malihe nukokke hp maneh. Winginane aku yo arep mbanting hp neh tapi yo aku mikir mengko nek tak banting aku yo mengko kudu nukokke maneh (Hpnya sudah berapa kali saya banting, mungkin sudah 2 kali tapi saya menyesal sendiri, hpnya saya banting ternyata saya harus membelikan hp lagi. Kemarin aku juga mau membanting hp lagi tapi saya mikir nanti kalau saya banting lagi saya ya harus membelikan lagi.)” (KA-TO.R)

8. Pendapat Orang Tua Mengenai Bermain Game Online

Terdapat perbedaan pendapat orang tua mengenai bermain game online. Ada yang memberikan kelonggaran.

“*Lha* anak kalau saya larang main game online, terus anak mau *ngapain?* Sekolah diliburkan gara-gara

Corona, kebanyakan waktu luang. Mau diikutkan club renang, club' renangnya diliburkan karena Corona, begitu juga mau diikutkan main sepak bola, sepak bolanya juga diliburkan. Jadi anak saya kasih kesempatan bermain game online yang penting kewajiban sekolah dan agama tetap dikerjakan". (KA-PO.Sc)

Ada pula orang tua yang menganggap dengan anak bermain game online orang tua merasa tidak diutamakan.

"Jatahe aku maune sayang mbek anak (Sebenarnya saya tadinya sayang sama anak). Bocah njaluk opo wae tak turuti mergo manut (Anak minta apa saja saya turuti karena manut). Lha gara-gara tik-tok, sakura, permainan lha kan maleh cuek kaleh kulo (jadi cuek dengan saya). Dia lebih mementingkan hp, nek dikongkon-kongkon ora mirengke (kalau disuruh tidak mendengarkan)." (KA-PO.RK)

Ada pula yang menganggapnya suatu kesalahan

"Bermain game online suatu kesalahan karena anak menjadi malas, mudah marah, tidak manut orang tua." (KA-PO.T)

Berdasarkan data motivasi, perasaan, intensitas dan tindakan penderita *internet gaming addiction* ketika tanpa mengamalkan niat ikhlas dapat diklasifikasikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4

Analisis Karakteristik Penderita *Internet Gaming Addiction*

| Motivasi | Perasaan | Intensitas | Perilaku |
|--|---|---|--|
| Senang, nyaman, asyik banget, tertarik, menantang, hobi, banyak teman, hiburan, nambah skor, mengurangi main di luar rumah, ingin ikut turnamen, dapat uang. | Semua penderita <i>internet gaming addiction</i> merasakan senang dan menyasyikkan. | <ul style="list-style-type: none"> • Frekuensi, • Lama bermain • Fokus perhatian | <ul style="list-style-type: none"> • Begadang hanya untuk mendapatkan point • Malas melakukan pekerjaan rumah/tugas sekolah/pekerjaan • Betah bermain game berjam-jam, boros menghabiskan kuota. • Lupa makan, lupa salat, • Ucapan kasar • Bertengkar/membanting hp jika kalah. |

Berdasarkan data-data di atas, maka cara komunikasi orang tua kepada penderita *internet gaming addiction* serta dampak yang ditimbulkannya dapat diketahui sebagaimana yang tertera dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.5

Analisis Cara Orang Tua Berkomunikasi dengan Penderita *Internet Gaming Addiction* serta Dampaknya Tanpa Mengamalkan Niat Ikhlas

| Cara Komunikasi Orang Tua | Perasaan Orang Tua ketika Menegur Penderita IGA | Emosi Penderita IGA | Emosi Orang Tua |
|---|---|--|--|
| <p>Ada berbagai cara orang tua dalam berkomunikasi penderita <i>internet gaming addiction</i>, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menasehati dengan cara halus • Menegur dengan menggunakan kalimat ‘jangan’ • Menakut-nakuti sebab khawatir efek negatif yang ditimbulkan • Mengancam dengan cara menyita hp • Memarahi dengan intonasi suara tinggi | <p>Ada beberapa perasaan yang dirasakan orang tua, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Khawatir • Takut • Cemas • Marah | <p>Ada beberapa emosi penderita <i>internet gaming addiction</i> yang muncul saat ditegur orang tua yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menangis • <i>Nesu, mecucu, jengkel, nggrundel</i> • Menunda perintah orang tua • Marah • <i>Ngamuk</i> | <p>Ada beberapa emosi orang tua yang muncul saat munculnya respon dari penderita <i>internet gaming addiction</i>, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memaklumi • Membiarkan • Memarahi • Membanting hp • Menyita/ mengambil hp • Menyembunyikan hp • Mengancam tidak boleh menggunakan hp lagi. |

E. Cara Komunikasi Mengamalkan Niat Ikhlas dan Dampaknya

Niat ikhlas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah “*lillāhi ta’ālā hanya mengharapkan keridaan Allah ta’ala*”. Tugas orang tua berupa mengingatkan niat tersebut dalam aktivitas sehari-hari terutama ketika melihat anak bermain *game online*. Sedangkan tugas anak yaitu mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari termasuk pula ketika bermain *game online*.

Semula peneliti mengimplementasikan niat ikhlas buat diri sendiri yang kemudian peneliti uji cobakan dengan teman-teman dekat peneliti yang mempunyai permasalahan dalam menghadapi anak-anak yang sudah terbuai dengan keasyikan bermain *game online*. Selanjutnya, untuk mengetahui efek mengingatkan niat dan mengamalkan niat ikhlas ketika bermain *game online* lebih luas lagi, peneliti melakukan bimbingan kepada sekelompok orang tua (ibu) yang anak-anaknya mengalami *internet gaming addiction*.

Sebelum peneliti memberikan bimbingan pengamalan niat ikhlas ketika bermain *game online*, peneliti terlebih dahulu memberi **bekal** berupa cara pengamalan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari seperti makan, minum, mandi, menyapu, memasak, mencuci, tidur dan sebagainya. Kemudian dilanjutkan dengan cara pengamalan mengingatkan niat ikhlas dan pengamalan niat ikhlas ketika bermain *game online*.

Berdasarkan data dari para informan, diperoleh data-data sebagai berikut:

1. Cara Orang Tua dan Anak Mengimplementasikan Niat Ikhlas Dalam Aktivitas Sehari-hari

Dalam beraktivitas, orang tua biasanya langsung mengerjakan saja, ada pula yang mengucapkan *basmallah*, tapi banyak pula yang tidak pernah mengucapkan *lillāhi ta'ālā* dalam hati kecuali ketika salat dan ibadah wajib/sunnah lainnya. Untuk aktivitas yang sifatnya mubah jarang atau bahkan tidak pernah mengucapkan di dalam hati *lillāhi ta'ālā* hanya mengharapkan keridaan Allah ta'ala.

Orang tua dalam melakukan aktivitas sehari-hari kini mulai menyengaja menggunakan niat ikhlas *lillāhi ta'ālā* di dalam hati seperti ketika salat, puasa, sedekah, membaca al-Qur'an, bangun tidur, menyuci piring, memasak, mau tidur, mau makan, ke kamar mandi, memakai baju, buka warung, mau berangkat mengaji, mau jualan, mau bersih-bersih rumah, mau mengajar, mau memberi uang saku anak, mau bercanda, mau menasehati anak, mau musyawarah dengan suami, ketika memegang *handphone*, membaca novel, dan lain-lain.

“Membaca al-Qur'an *lillāhi ta'ālā* mengharap keridaan Allah ta'ala.” (KINI-CONIA.As)

“Sedekah *lillāhi ta'ālā* mengharap keridaan Allah ta'ala.” (KINI-CONIA.K)

“Mencuci piring *lillāhi ta’ālā* mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CONIA.N)

“Memasak *lillāhi ta’ālā* mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CONIA.As)

“Berangkat mengaji *lillāhi ta’ālā* mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CONIA.T)

“Mengajar *lillāhi ta’ālā* mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CONIA.A)

“Memberi uang saku *lillāhi ta’ālā* mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CONIA.Hy)

“Bercanda *lillāhi ta’ālā* mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CONIA.Hy)

“Musyawarah *lillāhi ta’ālā* mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CONIA.Hy)

Ada pula yang menggabungkan niat ikhlas di hati dengan mengucapkan basmallah di mulut.

“Mau tidur *Bismillāhirrahmanirrahīm, lillāhi ta’ala* mengharap keridaan Allah ta’ala”, terus membaca doa hendak tidur “*Bismika Allāhumma ahyā wa bismika amūt.*” (KINI-CONIA.T)

Ada pula yang tidak hanya sekedar hafal niat, akan tetapi sudah dapat merasakan kedekatan berkomunikasi kepada Allah.

“Ya Allah, saya hendak menulis karena-Mu sebagai salah satu wujud ibadahku kepada-Mu, yang kuharapkan hanyalah keridaan-Mu, Mohon ridho-Mu ya Allah.” (KINI-CONIA.Hy)

Begitu pula dengan anak. Anak mulai belajar membiasakan menerapkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari seperti ketika sedang nonton TV, hendak belajar, mau tidur, mau mandi, berangkat sekolah, mau menggambar, mau jajan dan juga ketika mau bermain keluar rumah.

“Belajar *lillāhi ta’ālā* mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CANIA.F)

“Berangkat sekolah *lillāhi ta’ālā* mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CANIA.Ash)

“Menggambar *lillāhi ta’ālā* mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CANIA.Ash)

“Bermain *lillāhi ta’ālā* mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI_CANIA.Ash)

“Nonton TV *lillāhi ta’ālā* mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CANIA.H)

“Jajan *lillāhi ta’ālā* mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CANIA.Ash)

“Tidur *lillāhi ta’ālā* mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI_CANIA.Dz)

“Bismillah *mangkat mulang* (berangkat mengajar) lillahi ta’ala” (KINI_CANIA.Ds)

Ada pula yang menggabungkan niat ikhlas di hati dengan mengucapkan basmallah di mulut.

“Mau makan *Bismillāhirrahmanirrahīm* (di mulut), *lillāhi ta’ala* mengharap keridaan Allah ta’ala (di hati), terus membaca doa makan *Allāhumma bāriklanā fīmā razaqtanā wa qinā ‘azābannār*”. (KINI-CANIA.H)

Ada pula yang tidak menyebutkan nama di setiap perbuatannya, akan tetapi setiap melakukan perbuatan, langsung mengucapkan didalam hati, “Mengharap ridha Allah ta’ala” (KINI-CANIA.Ash)

2. Pembiasaan Mengamalkan Niat Ikhlas dalam Aktivitas Sehari-hari

Dalam upaya membiasakan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari oleh orang tua dan anak terdapat peningkatan. Berawal sering lupa.

“Belum mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari karena lupa.”

Kemudian ingat niat ikhlas hanya dalam perbuatan aktivitas tertentu saja seperti berangkat sekolah.

“Niat berangkat sekolah mengharap ridha Allah” (KINI-PbONI.Ash)

Ada pula yang ingat niat ikhlas hanya ketika bermain game online

“Main game lillahi ta’ala” (KINI-PbONI.Dz)

Tanpa disadari sudah mulai menambah pada aktivitas-aktivitas yang lainnya

“Saya juga sering menerapkan niat *lillāhi ta’ālā* dalam aktivitas sehari-hari seperti makan, tidur, *dolan*, main game.” (KINI-PbONIA.H)

3. Dampak yang Dirasakan Orang Tua dan Anak Mengamalkan Niat Ikhlas dalam Aktivitas Sehari-hari

Orang tua dalam mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari merasakan psikis yang positif seperti bisa fokus, sudah jarang marah, pikiran terasa tenang, ringan, senang, mudah menerima dengan lapang dada.

“Rasanya tenang, lebih mudah *nrimo*, sudah jarang marah, sudah berkurang tidak seperti dulu yang gampang marah.” (KINI-DONIA.T)

“Pikiran agak *adem*, tenang, *nrimo*, sebelumnya sering *nesunan/neng-nengan* sama suami.” (KINI-DONIA.H)

“Terasa ringan, bisa focus, sebelumnya pikirannya *ora karuan* (tidak terkontrol).” (KINI_DONIA.A)

“Menjalani semua tugas rumah menjadi terasa tenang, ringan, senang, sebelumnya sering menyalahkan suami dan anak karena tidak mau membantu.” (KINI-DONIA.N)

“Rasanya lebih ringan, tadinya sebelum tahu niat *lillāhi ta’ālā* dalam aktivitas sehari-hari *hawane jengkel* (inginnya marah), berpikiran buruk.” (KINI-DONIA.R)

“Pekerjaan rumah cepat selesai, tidak *kemrungsung*, terasa tenang, sebelumnya sering *kemrungsung*.” (KINI-DONIA.K)

“*Rasane enak, neng ati wes porah, seng penting aku wes niat ora pan meri karo kancane, waune kemrungsung, mboten saget santai.*” (Rasanya enak, di hati sudah menerima, yang penting aku sudah niat tidak akan iri dengan teman. Tadinya *kemrungung*, tidak bisa santai.” (KINI-DONIA.A)

“*Gawean cepet kelar* (pekerjaan cepat selesai). *Biasane kalau langsung ngemek gawean* (biasanya kalau langsung mengerjakan pekerjaan) tanpa niat *lillahi ta’ala*, *gaweane ora kelar-kelar* (pekerjaannya tidak selesai-selesai).” (KINI-DONIA.Sc)

Ada pula yang merasakan perbedaan ‘rasa’ dalam mengamalkan *basmallah* dengan niat ikhlas. Peneliti menanyakan, “*Nopo benten raose* (apa beda rasanya) penerapan *bismillah* kaleh (dengan) *lillāhi ta’ālā*?”

“*Njih, raose benten* (iya, rasanya berbeda). *Menawi riyen maose bismillah raose njih biasa* (Kalau dulu membacanya *bismillah* rasanya ya biasa), *tapi menawi ngagem* (tapi kalau menggunakan) ‘*lillāhi ta’ālā*’ mengharap keridaan Allah ta’ala’ dalam menjalankan aktivitas *rasane gawean terasa cepet rampung, umbah-ubah cepet rampung* (rasanya pekerjaan terasa cepat selesai, nyuci baju cepat selesai). *Menawi taseh nyambel, nggoreng, nyuci piring, nyapu semuane tak*

niati lillāhi ta'ālā mengharap keridaan Allah ta'ala sudah tidak *kemrungsung*, terasa tenang, beda dengan yang sebelumnya saya belum tahu niat *lillāhi ta'ālā* rasanya sering *kemrungsung banget*.

Bermula saya merasakan efek dari niat *lillāhi ta'ālā* di hati ini, akhirnya sekarang yang saya ingatkan niat *mboten lare mawon* (tidak hanya anak), suami *nggeh sami* (suami juga sama). Suami juga saya kasih tahu mengenai niat *lillāhi ta'ālā*, 'Pak, *kabeh* (semuanya) ternyata *kudu* (harus) diniati *lillāhi ta'ālā*, Bapak *nek meh dodol* (kalau mau jualan) diniati *lillāhi ta'ālā*'. Suami menjawab, 'Iyo (Iya)'.' (POKaNIA.K)

Selain itu, ada pula yang merasakan perbedaan antara menerapkan niat ikhlas ketika sedang membaca novel dengan yang lupa tidak menerapkan niat ikhlas ketika membaca novel.

“Saya suka membaca novel lewat handphone. Biasanya saya tidur jam 21.00 WIB terbangun jam 24.00 WIB. Ketika bangun saya tidak bisa tidur lagi, saya gunakan untuk membaca novel. Saya memang senang sekali dan betah membaca novel. Terkadang membaca novel dari jam 24.00WIB sampai pagi jam 06.00 WIB (6 jam baru selesai).

Saat itu saya coba niati *lillāhi ta'ālā* ketika memulai membaca novel. Awalnya sih terasa asyik membaca novel tapi asyiknya tidak seperti sebelumnya. Sebelumnya 6 jam saya betah membaca novel. Setelah saya niati *lillāhi ta'ālā*, setelah 3 jam keasyikannya menjadi berkurang dan cenderung bosan, terus saya matikan handphonenya. Besoknya lagi saya saya baca novel kembali, akan tetapi saya lupa niat *lillāhi ta'ālā*, saya merasakan keasyikan membaca novel muncul

kembali dan bisa betah lagi membaca novel sampai pagi.

Terus terang, saya sering lupa niat *lillāhi ta'ālā*. Saya sering diingatkan anak saya. Aktivitas keseharian di rumah setelah saya mengawalinya dengan niat *lillāhi ta'ālā*, saya merasakan menjalani semua tugas rumah menjadi terasa tenang, ringan, senang, berbeda dengan yang sebelumnya (tidak diawali niat *lillāhi ta'ālā*). Sebelumnya saya sering menyalahkan suami, menyalahkan anak. Pekerjaan rumah seakan-akan dikerjakan sendiri, merasa tidak ada yang membantu. Apalagi sekarang kondisi pandemic Covid-19, keuangan seadanya. Jadi perasaan *gnnggrundel, jengkel, wes pokoke ora karuan rasane, campur aduk dadi siji* (semua perasaan negative seakan-akan bercampur jadi satu). (POKaNIA.N)

Selain itu, ada pula yang merasakan perbedaan antara menerapkan niat ikhlas ketika sedang bermedia sosial (whatsapp, facebook, tiktok, instagram, youtube) dengan yang lupa tidak menerapkan niat ikhlas ketika bermedia sosial.

“Ketika saya memegang hp membuka facebook/whatsapp/ youtube mengawalinya dengan niat *lillāhi ta'ālā* hanya mengharap keridaan Allah ta'ala, saya merasakan durasi memegang handphone sebentar, seperlunya saja. Akan tetapi kalau saya lupa tidak mengawalinya dengan niat ikhlas, saya merasakan waktu saya banyak yang terbuang sia-sia, tugas rumah banyak yang terbengkalai, pengennya buka-buka aplikasi. Kalau sudah bosan lihat whataspp, buka facebook. Bosan facebook, buka youtube dan itu terus

muter seperti itu tanpa terasa bisa habis waktu berjam-jam.” (KINI-DONIA.Hy)

Ada pula yang merasakan bersyukur sekaligus *gelo* (menyesal).

“Ternyata kabeh kuwi nek langsung nglakoni (ora diniati karena Allah) kuwi termasuk amal duniawi. Iyo neng dunyo diparingi Allah, tapi neng akhirat ternyata ora enthuk opo-opo malah enthuke sikso. Astaghfirullah....Nangopo ngerti koyo ngene ki kok nembe saiki, umur wes 53 tahun, lha seng tak lakoni sakdurung-sakdurunge pirang-pirang taun kuwi kepriye? (Ternyata semua aktivitas kalau langsung dikerjakan tidak diniati karena Allah itu termasuk amal duniawi. Iya di dunia diberi/diijabah Allah, tapi di akhirat ternyata tidak dapat apa-apa malah dapatnya siksa. Astaghfirullah....Mengapa mengerti seperti ini kok baru sekarang, umur sudah 53 tahun, lha yang saya lakukan selama ini bertahun-tahun itu bagaimana?)

Lillāhi ta’ālā paling nek arep salat wajib utowo sunnah tok, liyane ora tau tak niati lillāhi ta’ālā, langsung nglakoni wae. Mangkat ngaji yo langsung mangkat ngaji njero ati ora tau nyengajakke niat ngaji karena Allah, kadang isih karena ewuh karo gurune. Sedekah yo podho, biasane sedekah langsung sedekah wae, kadang yo sedekahe sebab ora penak karo kanca, kadang karena kasihan, kadang yo terpaksa. Aku ora tau sedekah sengojo niat karena Allah lillāhi ta’ālā. Opo maneh gawean omah, blas ora tau aku niati karena Allah, langsung wae gawean omah, kadang yo karo kemrungsung atine. (Lillāhi ta’ālā hanya ketika mau salat wajib atau sunnah saja, lainnya tidak pernah saya niati lillāhi ta’ālā, langsung dikerjakan saja. Berangkat mengaji juga langsung berangkat mengaji di dalam hati tidak pernah menyengajakan niat mengaji

karena Allah, terkadang masih karena *ewuh* dengan gurunya. Sedekah juga sama, biasanya sedekah langsung sedekah saja, kadang juga sedekahnya sebab tidak enak dengan teman, kadang karena kasihan, terkadang juga karena terpaksa. Aku belum pernah sedekah menyengaja niat karena Allah *lillāhi ta'ālā*. Apa lagi pekerjaan rumah, *blas* tidak pernah aku niati karena Allah, langsung saja dikerjakan pekerjaan rumah tangga, terkadang juga sambil *kemrungsung* hatinya).

Padahal aku yo sering melu pengajian, sering krungu pak kyai ngendikan tentang niat tapi yo mboh, mung krungu, sekedar ngerti tapi ora tau tak lakoni sebab durung ngerti kepriye carane. Matur suwun mbak kaji Hudiyanti, sampun diparingi ngertos ngoten niki, awale mung niat kagem lare main game online, Alhamdulillah sakniki maleh sampun saget sumrambah tek aktivitas lintu-lintune. Menawi saget ampun amargi penelitian mawon njenengan mbimbing kami, tapi njenengan tetep purun mbimbing kami ingkang taseh bodho niki.” (Padahal aku sering ikut pengajian, sering mendengar pak kyai berbicara tentang niat tapi ya tidak tahu, hanya mendengar, sekedar mengerti tapi tidak pernah dijalani sebab belum mengerti bagaimana caranya. Terima kasih mbak Hj. Hudiyanti sudah memberi tahu mengenai hal ini, awalnya hanya niat untuk anak bermain game online. Alhamdulillah sekarang sudah dapat mengamalkan dalam aktivitas-aktivitas lainnya. Apabila berkenan, jangan hanya sebab penelitian saja membimbing kami, tapi tetap terus berkenan membimbing kami yang masih bodoh ini.)” (KINI-DONIA.T)

Sedangkan anak yang mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari, masing-masing anak merasakan perasaan yang berbeda-beda. Ada yang merasakan biasa saja.

“Biasa saja” (KINI-DANIA.Yf)

Ada pula yang belum bisa merasakan perbedaan ‘rasa’ antara perbuatan yang diawali niat *lillāhi ta’ālā* dengan yang tidak diniati *lillāhi ta’ālā*

“*Podo wae*” (Sama saja). (KINI-DANIA.Dz)

Ada pula anak yang merasakan ringan dalam melaksanakan aktivitas, merasa senang, merasakan ketenangan, bahkan ada juga yang merasakan tugasnya cepat selesai.

“Senang” (KINI-DANIA.H)

“*Yo rasane penak*”. (KINI-DANIA.Ib)

“*Penak wae*” (KINI-DANIA.D)

“*Kalem, penak, ora gampang emosi*” (KINI-DANIA.An)

“*Lego*” (KINI-DANIA.L)

“Tugas sekolah cepat selesai” (KINI-DANIA.F)

Data-data dari informan di atas menunjukkan adanya perasaan yang berbeda-beda (tidak sama) yang dialami dan

dirasakan orang tua dan anak. Hal ini tergantung dari seberapa kesiapan penerimaan dan keyakinan hatinya dalam menjalankan niat *lillāhi ta'ālā* dalam aktivitas sehari-hari.

4. Cara Orang Tua Berkomunikasi dengan Penderita *Internet Gaming Addiction*

Ada berbagai macam cara komunikasi orang tua mengingatkan niat ikhlas ketika melihat anak bermain *game online* menggunakan bahasa dialek bahasa Jawa atau bahasa Indonesia. Untuk pertama kalinya, orang tua memberi tahu kepada anak cara praktek mengamalkan niat ikhlas.

“*Bar njenengan ngandani masalah niat (Setelah Anda menasehati niat), bocah kan tak ken mraktekke (anak saya suruh mempraktekkan). “Nia, nek meh main hp piye niate? (Nia, kalau mau main hp bagaimana niatnya?) lare njawab (anak menjawab), ‘Niat ingsun lillāhi ta'ālā’.*” (KINI-COMNIP.RK)

Ada yang dengan cara mengingatkan:

“*Ojo lali dek niate (Jangan lupa dek, niatnya)”. Jawab anak, “Ora-ora, Nda (Tidak-tidak bunda).” Sampai sekarang. (KINI-COMNIP.RK)*

“*Yab (panggilan sehari-hari), maen game e diniati sek! (main gamenya diniati dahuku?)’ Seketika itu juga ia langsung meniat main gamenya ‘Main game lillāhi ta'ālā mengharap keridaan Allah ta'ālā’. Terkadang ibu mengingatkan, ‘Yab, main game e wes diniati?’ Dijawab, ‘Wes’ (sudah). Terkadang ibu cuman mengingatkan tok. ‘Main game e diniati dulu’. Begitu pula ketika mau PS-an (Play Station -an).” (KINI-COMNIP.T)*

Ada pula dengan cara menanyakan sekaligus mengetes niat ikhlas anaknya:

“Terkadang, ibu (jika ingat) dan melihat anak sedang bermain game online mengingatkan, ‘*Le, main game e wes diniati durung le?* (Le, main gamenya sudah diniati atau belum, le?). Anak menjawabnya, ‘Wes (sudah)’. Untuk memastikan ibu menanyakan kembali, ‘*Emang niate opo?* (memang niatnya apa?)’, ‘*lillahi ta’ala*’, jawab anak. Ibu menyahutinya kembali, ‘*Opo iyo?* (Apa iya?)’ sambil berpura-pura tanya, ibu *kok ora krungu?* (ibu *kok* tidak mendengar?). Jawab anak, ‘*Yo iyo lah ibu ora krungu, kan nang njero ati* (ya iya lah ibu tidak mendengar, *kan* di dalam hati’. Mendengar jawaban anak tersebut ibu tersenyum. ‘Malah kadang main game online sambil baca shalawat’, ungkap ibuya.” (KINI-COMNIP.N)

Ada pula dengan cara menyuruh untuk niat:

“*Le, diniati sek, le!*” (KINI-COMNIP.Sc)

“*Dim, diniati sek* (dahulu) *lillahi ta’ala* mengharap ridha Allah ta’ala! (KINI-COMNIP.R)

Ada pula mengajak untuk niat sambil mengungkapkan pengalaman merasakan efek niat ikhlas:

“ ‘*Diniati riyen, le*’ (Le, diniati dulu,le?), aku sering bilang ke anak saya, “*Le, ibu ki opo-opo diniati lillāhi ta’ālā mengharap kerīḍaan Allah ta’ala, arep nyambel* (mau membuat sambal), *diniati lillāhi ta’ālā, arep mandi diniati lillāhi ta’ālā, arep ngliwet diniati lillāhi ta’ālā, pokoke kabeh diniati lillāhi ta’ālā, rasane gawean kroso enteng, malih cepet kelar*”. Begitu pula

ketika saya melihat anak saya belajar, saya selalu mengingatkan, “*Sampun diniati lillāhi ta’ālā, le?*”, biasanya anak menjawab, “*Sampun*” (KINI-COMNIP.K)

5. Pembiasaan Orang Tua Mengingatnkan Niat Ikhlas

Dalam membiasakan mengingatkan niat ikhlas, terdapat berbagai kondisi orang tua. Ada yang sering lupa niat ikhlas malah sering diingatkan anak.

“Terus terang, saya sering lupa niat. Malah saya sering diingatkan anak saya.” (KINI-COMNIP. N)

Ada yang pula yang kadang-kadang, mengingatkan niat ikhlas (jika ingat saja).

“*Terkadang lare kulo ilingke niat* (terkadang anak saya ingatkan niat ikhlas).” (KINI-COMNIP.H)

Ada pula yang sering mengingatkan niat ikhlas kepada anak.

“*Aku selalu ngilingke niat, pas meh belajar karo main hp* (saya selalu mengingatkan niat ketika mau belajar sama main hp). “*Meh belajar, lks e buka* (Mau belajar, LKS nya buka), *ojo lali niate...* (jangan lupa niatnya...)’ Sampai sekarang.” (KINI-COMNIP.RK)

6. Cara Penderita *Internet Gaming Addiction* Mengamalkan Niat Ikhlas ketika Bermain *Game Online*

Ada beberapa konteks kalimat niat ikhlas yang dilafadzkan ketika bermain *game online*. Ada yang menggunakan lafadz “*lillāhi ta’ālā*”:

“Main *game lillāhi ta’ālā*.” (KINI-CPMNIGO.Ib)

Ada pula yang melafalkannya “*lillāhi ta’ālā* karena Allah hanya mengharap ridha Allah ta’ala”.

“Main *game lillāhi ta’ālā* mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CPMNIGO.Ash)

Ada pula yang mengawalinya dengan “*basmallah lillāhi ta’ālā*”:

“*Bismillāhirrahmānirrahīm lillāhi ta’ālā* main *game* (di dalam hati).” (KINI-CPMNIGO.Yf)

Begitu pula dengan letak niat ikhlas, ada yang di mulut, ada pula yang di hati, ada pula yang bersamaan antara hati dan mulut.

“Saya ketika bermain *game online* mulai mengucapkan di dalam hati niat *lillāhi ta’ālā mengharap ridha Allah ta’ala*, terkadang pula niat diucapkan di mulut, kadang ingat niatnya ketika di tengah-tengah main *game*, kadang pula lupa *bablas* tidak niat.” (KINI-CPMNIGO.Dz)

Mengenai waktu pelafalan niat ikhlas pun sesuai kondisi. Ada yang diawal ketika bermain *game online*:

“Saya praktekkan ketika membuka *game online* tersebut saya mengucapkan dalam hati *lillāhi ta’ālā*.” (KINI-CPMNIGO.Ds).

Ada pula yang di tengah-tengah ketika sedang bermain *game online*. Biasanya diterapkan di tengah-tengah

sedang bermain game sebab diingatkan niat ikhlas oleh orang tua.

“Terkadang teringat atau diingatkan orang tua *pas* di tengah-tengah lagi asyik main game online.” (NPkaNI.D)

Mengenai pengamalan niat ikhlas ada yang harus diingatkan orang tua, ada pula yang ingat sendiri, ada pula yang lupa (tidak mengamalkan niat ikhlas):

“Saya ketika bermain *game online* mulai mengucapkan di dalam hati niat *lillāhi ta’ālā mengharap ridha Allah ta’ala*, terkadang pula niat diucapkan di mulut, kadang ingat niatnya ketika di tengah-tengah main game, kadang pula lupa *bablas* tidak niat.” (KINI-CPMNIGO.Dz)

7. Pembiasaan Anak Mengamalkan Niat Ikhlas ketika Bermain Game Online.

Dalam membiasakan anak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online, terdapat berbagai kondisi. Ada anak yang tidak ingat niat ikhlas ketika bermain game online.

“Lupa, tidak niat dulu, langsung *nyekel* (pegang) hp, main game.” (KINI-PAMNIGO.Ib)

Ada pula anak yang mampu niat ikhlas sendiri ketika bermain game online.

“*Nia wae ngono terus iso* (Nia aja niat ikhlas seperti itu terus bisa), *pinter saiki kok* (pintar –mengamalkan niat ikhlas- sekarang kok).” (KINI-PAMNIGO.RK)

Ada pula yang mesti diingatkan dahulu untuk niat ikhlas ketika bermain game online.

“Fi, sudah diniati belum main gamenya?” (KINI-PAMNIGO.Hy)

8. Dampak yang Ditimbulkan dari Cara Komunikasi Orang Tua

Setelah orang tua mengingatkan niat ikhlas kepada anaknya yang sedang bermain *game online*, ada beberapa dampak yang dirasakan oleh penderita *internet gaming addiction* dan orang tua, yaitu intensitas, emosi penderita *internet gaming addiction* dan emosi orang tua.

Intensitas bermain *game online* setelah diniati *lillāhi ta’ālā* mengharap keridaan Allah masing-masing informan tidak sama, tergantung dari kebiasaannya. Lama (durasi) main *game online* mengalami pengurangan dibanding tidak mengamalkan niat ikhlas.

“Tadinya saya bisa sampai berjam-jam *nge-game*, saat itu paling lama 1 jam saya sudah menutup game.” (KINI-DPGO.Ds)

“Semula main game sampai 3 jam ketika diniati *lillāhi ta’ālā* main game hanya 1 jam terus tinggal keluar main sepedaan sama teman.” (KINI-DPGO.Dz)

“Main game *nek ono niate* (kalau ada niatnya) *lillāhi ta’ālā* itu bisa *ngerem* (terkontrol). Paling main game 1

menit, 3 menit, 5 menit *rampung* (selesai) terus *nggletakke* (menaruh) hp ganti nyekel kerjaan (ganti mengerjakan pekerjaan). *Umpamane niate liyo ora lillāhi ta'ālā* (seandainya niatnya lain, bukan *lillāhi ta'ālā*), *koyo* (seperti) refreshing, ingin menang lebih besar lagi, main game setengah jam sampai 1 jam, kadang-kadang bisa melupakan waktu. Kalau *ndak* (tidak) ada niat, langsung megang hp *kepengene* (inginnya) terus main game *wae* (saja), *bablas sakkarepe dewe* (tak terkontrol), kadang-kadang *wes wayahe* (sudah waktunya) maghrib, *wes wayahe* (sudah waktunya) salat *yo pengene* (ya inginnya) terus main sampai lupa. Kadang seperti itu. *Dadi yo tetep bedo lah mbak* (jadi ya tetap berbeda lah mbak) antara diniati *lillāhi ta'ālā karo ora* (dengan tidak diniati *lillāhi ta'ālā*) *tetep bedo* (efeknya tetap berbeda). Pernah *mbengi* (malam hari) aku *pengen* (ingin) *nge-game* tak niati niati *lillāhi ta'ālā*, *e...lha kok malah keturon* (ketiduran) *mbak*. (hehe...sambil tertawa), *tangi-tangi wes shubuh*.” (KINI-DPGO.Ib)

Sedangkan frekuensi bermain game online masih tetap, hal ini diakui oleh para informan dan orang tua

“Masih tetap senang dan bermain game online, tapi main gamenya cuman sebentar berbeda kalau tidak diniati *lillāhi ta'ālā* main gamenya lama.” (KINI-DPGO.Yf)

“*Saiki yo isih main game sih* (sekarang ya masih main game sih), *tapi suwine wes ora koyo mbiyen* (tapi lamanya sudah tidak seperti dulu). Semula 5 jam berkurang menjadi 3 jam tapi sekarang ganti *mbuka youtube*. Tugas sekolah ada yang dikerjakan ada pula yang tidak dikerjakan. *Mbiyen jarang ngrewangi di*

toko, saiki ngrewangi jogo toko walaupun sambil nge-game. (Dulu jarang membantu di toko, sekarang membantu di toko walaupun sambil bermain game online).” (KINI-DPGO.D)

“Taseh tetep dolanan game (masih tetap bermain game online), tapi maine mboten koyo winginane (tapi mainnya tidak seperti sebelumnya).” (KINI-DPGO.T)

Fokus perhatian bermain game masing-masing informan tidak sama. Ada yang merasakan lebih focus sebagaimana pengakuan para informan:

“Kalau diniati lillāhi ta’ālā main game e malah enak, fokus, asyik, seru tapi mung sedilut (durasi bermainnya jadi cuman sebentar).” (KINI-DPGO.H)

Ada pula yang malah sering kalah.

“Tak niati lillāhi ta’ālā kok malah kalah mbak (Saya niati kok malah menjadi kalah), kalah maneh, kalah maneh (kalah lagi, kalah lagi), yo wes tutup hp ne (ya sudah saya tutup hpnya).” (KINI-DPGO.Ib)

Selain durasi, frekuensi dan focus perhatian. Ada pula dampak yang dirasakan dari segi perasaan, emosi dan tindakan. Dari segi perasaan sebagaimana pengakuan dari informan penderita *internet gaming addiction* berikut ini:

“Pada saat saya niat lillāhi ta’ālā ketika membuka game online, saya merasa ada sesuatu yang membuat saya berhenti memainkan game tersebut dengan sendirinya.” (KINI-DPGO.Ds)

“Pada saat saya niat lillāhi ta’ālā ketika membuka game online, rasane wegah nyekel hp (rasanya tidak

mau memegang hp). *Yo koyo ono seng ngilingke* (seperti ada yang mengingatkan). *Iki wayahe salat ndang salat sek* (ini waktunya salat cepat salat dulu), *game e tinggal sek* (gamenya tinggal dulu), *mengko gampang dilanjut neh ora popo* (nanti bisa dilanjut lagi tidak apa-apa), *koyone ki* (sepertinya itu) seakan-akan *ono* (ada) suara seperti itu.” (KINI-DPGO.Ib)

Tidak semua penderita *internet gaming addiction* menyadari akan perubahan perasaan, emosi dan perilaku yang ada pada dirinya.

“*Podowae* (sama saja), asyik atau tidaknya bermain game online tergantung bisa mainnya atau tidak.” (KINI-DPGO.D)

Ada pula Penderita *internet gaming addiction* yang merasakan pertentangan batin dalam dirinya.

“Pertentangan batin jelas ada, antara pilihan mau memulai niat dengan tanpa niat ikhlas, cuma kita kalah dengan nafsu. *Kita kalahe karo nafsu* (Kita kalahnya dengan nafsu). *Awakku dewe pun* (diriku sendiri pun) kadang-kadang tidak bisa mengendalikan diriku sendiri. Susah!”. (KINI-DPGO.Ib)

Ada pula yang sudah mampu membedakan rasa antara tanpa mengawali niat, niat baik dengan mengawali niat ikhlas.

“Kalau *ndak* (tidak) ada niat, langsung memegang hp *kepengene* (inginnya) terus main game *wae* (saja), *bablas sakkarepe dewe* (tak terkontrol), kadang-kadang *wes wayahe* (sudah waktunya) maghrib, *wes wayahe* (sudah waktunya) salat *yo pengene* (ya inginnya) terus main sampai lupa. Kadang seperti itu. *Dadi yo tetep*

bedo lah mbak (jadi ya tetap berbeda lah mbak) antara diniati *lillāhi ta'ālā karo ora* (dengan tidak diniati *lillāhi ta'ālā*) *tetep bedo* (efeknya tetap berbeda).” (KINI-DPGO.Ib)

Penderita *internet gaming addiction* yang belum ada keinginan untuk lepas dari bermain game online dan dimampukan mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari termasuk didalamnya ketika bermain game online menganggapnya biasa-biasa saja (tidak menyadari perbedaan rasa yang terjadi pada dirinya).

“Podo wae, aku isih tetep seneng dolanan game online.” (sama saja aku masih tetap senang bermain game online)” (KINI-DPGO.D)

Ada pula anak yang masih tetap bermain game online tapi sudah tidak seperti dulu.

“Saiki bocah mainan tapi ora koyo maune (sekarang anak bermain tapi tidak seperti sebelumnya), *saiki wes mending* (sekarang sudah lumayan).” (KINI-DPGO.RK)

Ada pula yang masih tetap bermain game online tapi merasakan perubahan perilaku antara yang dulu dengan yang sekarang.

“Yo tetep parah yang dulu to mbak (ya tetap parah yang dulu mbak), *nek saiki paling parah-parahe yo kuwi diilekke bojoku kon iling wektu* (kalau sekarang parah-parahnya ya itu diingatkan disuruh ingat waktu).” (KINI-DPGO.Ib)

Bagi penderita *internet gaming addiction* yang memang sudah ingin lepas dari bermain game online dan mampu mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari termasuk didalamnya ketika bermain game online merasakan perubahan perilakunya.

“Perubahan sedikit demi sedikit itu bisa saya rasakan setelah 2-3 minggu, saya membiasakan ketika melakukan sesuatu diniati dalam hati "*lillāhi ta'ālā*". Alhamdulillah sekarang saya sudah terlepas dari kecanduan *game online* tersebut. Berawal dari niat dalam hati, sedikit demi sedikit saya merasakan ada perubahan dalam diri saya, dalam hal apapun.” (KINI-DPGO.Ds)

Dari segi emosi, orang tua pun melihat perbedaan emosi yang terjadi pada anaknya. Orang tua juga merasakan perbedaan tindakan atau perilaku anaknya bermain game online dengan mengamalkan niat ikhlas menjadi lebih *manut*, lebih patuh kepada orang tua.

“*Lare menawi main game kulo kengken niat riyen nggeh maine tenang, mboten gembar-gembor.* (Anak kalau main game saya suruh niat dulu ya mainnya tenang, tidak berteriak-teriak).” (KINI-DPGO.H)

“Saya melihat anak saya bermain game online, kemudian saya ingatkan untuk niat terlebih dahulu, tampak di raut mukanya tenang, setelah itu saya meminta untuk salat dulu sebentar, seketika itu juga langsung menaruh hpnya dan beranjak berwudhu untuk

salat. (Tidak terlihat raut muka nesu, jengkel, marah).” (KINI-DPGO.Hy)

“Anak saya sudah *jarang nesu, jarang ngamuk*, kadang bisa berhenti sendiri, tugas sekolah dikerjakan tapi kadang janji sendiri mau dikerjakan nanti malam, dipanggil orang tua sudah mulai menyahuti dan lebih manut kepada orang tua.” (KINI-DPGO.T)

“*Lare purun nggirahi kumbahan, purun ken nyapu, ken ngepel, ken ngasahi, mboten nate nolak*. (Mau mencuci pakaian, mau disuruh menyapu, mau di suruh mengepel, mau disuruh mencuci piring, tidak pernah nolak.” (KINI-DPGO.As)

Begitu pula dengan emosi orang tua. Orang tua merasakan ketenangan dengan skala bervariasi. mulai dari kemarahan berkurang, tidak seperti sebelumnya.

“*Jengkel rodo kendo, maine mboten koyo winginane* (marah agak berkurang, bermain gamenya sudah tidak seperti sebelumnya).” (KINI-DOGO.T)

“*Kulo ngraoske sampun tenang, larene sakniki sampun jarang dolanan game, malah sakniki kathah dolane*” (Sudah tenang, anaknya sudah jarang mainan *game*, malah sakniki banyak main di luar rumah), sekarang sudah tidak mudah marah seperti dulu lagi, karena anak bermain *game onlinenya* sudah jarang, hanya saja setelah jarang bermain *game online*, anak menjadi lebih sering bermain di luar rumah, entah itu main ke rumah teman, atau main sepeda-an, maupun main yang lainnya, karena anak juga bingung mau *ngapain*. Main *game online* terus bosan, tidak ada kesibukan, sekolah libur, anak banyak waktu luang, hanya berangkat

sekolah sore (TPQ) nya saja yang berangkat.” (KINI-DOGO.N)

Ada pula orang tua yang merasakan agak tenang, terasa *enteng* (ringan), *lego*, *plong*.

“Saya merasakan hati saya menjadi tenang, anak lebih manut orang tua.” (KINI-DOGO.A)

“*Kulo ngraoske radi tenang, enteng. Waune kemrungung hawane pengen ngamuk.*” (Saya merasakan agak tenang, ringan, tadinya inginnya marah terus).” (KINI-DOGO.K)

“*Wes rodo lego*” (sudah agak tenang).” (KINI-DOGO.Sc)

Ada pula orang tua yang tersenyum, melihat anaknya dapat langsung mengerjakan perintah orang tuanya.

“(Tersenyum)...Tidak jadi marah”. (KINI-DOGO.Hy)

Ada pula orang tua yang merasakan bersyukur.

“*Menawi sakniki kulo bersyukur* (kalau sekarang saya bersyukur) *alhamdulillah daripada bocah-bocah liyane. Lare kulo nek dikengken manut* (Anak saya kalau disuruh manut), *meskipun lakmono nek gek dolanan hp, jawabi ‘Ngosek’, ‘yo’, kulo mendelke mawon riyen* (saya diamkan dulu sebentar). *Terus kulo undang maleh, ‘Lang...’* (terus saya panggil lagi) *langsung dijawab, ‘Oh yo’* (langsung mangkat). *Kulo nek ningali bocah-bocah sakumuran lare kulo, mosok cah lanang ken nggirahi kumbahan purun, ken nyapu, ken ngepel, ken ngasahi nggih purun, mboten nate nolak.*(Saya

kalau melihat anak-anak seumuran anak saya, kok ada anak laki-laki yang mau disuruh nyuci baju, mau menyapu, mau mengepel, mau mencuci piring tidak pernah menolak). *Dadosé antara sakderenge ngertos niat kaleh sampun ngertos niat wonten bedane, diken nopo mawon purun.* (Jadi antara sebelum mengerti niat dengan setelah mengerti niat ada bedanya, disuruh apa saja mau).” (KINI-DOGO.As)

9. Pendapat Orang Tua Mengenai Niat Ikhlas

Ada beberapa pendapat orang tua mengenai niat ikhlas bagi penderita *internet gaming addiction*. Ada orang tua yang kecewa.

“Wah, *iki goro-goro bu Hudi, bocahe malih sang soyo bebas dolanan game e* (Wah ini gara-gara bu Hudi, anaknya menjadi merasa lebih bebas mainan gamenya).” (KINI-POGL.R)

Ada pula orang tua yang berterima kasih.

“*Masalah hp wes ora koyo maune.* Ampuh tenan!. Main gamenya sudah berkurang, Sekarang lebih manut, lebih baik.” (KINI-POGO.RK)

Berdasarkan data-data di atas, maka cara komunikasi orang tua mengingatkan niat ikhlas kepada penderita *internet gaming addiction* dan cara komunikasi penderita *internet gaming addiction* ketika mengamalkan niat ikhlas ketika bermain *game online* serta dampak yang ditimbulkannya dapat diketahui sebagaimana yang tertera dalam dua tabel dibawah ini:

Tabel 4.6

Analisis Cara Orang Tua Berkomunikasi dengan Penderita *Internet Gaming Addiction* serta Dampaknya Ketika Mengingatnkan Niat Ikhlas

| Cara Mengingatnkan Niat Ikhlas | Emosi |
|--|--|
| <p>Orang tua hanya mengingatnkan niat <i>lillāhi ta'ālā</i> saja.</p> <p>Mengingatnkan niat ikhlas kepada anak ketika sedang bermain <i>game online</i> dengan berbagai macam gaya bahasa yang digunakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bahasa Indonesia, ada pula menggunakan <i>dialek bahasa jawa</i>. • Mengingatnkan Niat Ikhlas • Mengajak niat ikhlas • Menanyakan niat ikhlas • Mengetes niat ikhlas • Menyuruh niat ikhlas <p>Orang tua berharap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendapat rahmat dan pertolongan Allah. • Khusnudzan • Tawakkal | <p>Orang tua merasakan ketenangan dengan skala bervariasi, dari mulai:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemarahan berkurang tidak seperti sebelumnya. • Agak tenang • Terasa <i>enteng</i> (ringan), <i>lego</i>, <i>plong</i>. • Tersenyum • Bersyukur |

Tabel 4.7

Analisis Cara Komunikasi Penderita *Internet Gaming Addiction* serta Dampaknya Ketika Mengamalkan Niat Ikhlas

| Cara Mengamalkan Niat Ikhlas ketika Bermain <i>Game Online</i> | Perasaan Anak Mengamalkan Niat Ikhlas ketika Bermain <i>Game Online</i> | Durasi Anak Bermain <i>Game Online</i> | Emosi Anak ketika Mengamalkan Niat Ikhlas |
|--|---|---|--|
| <p>Konteks kalimat niat ikhlas yang dilafadzkan pun tidak semuanya sama:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “<i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah <i>ta’ālā</i>” • Mengawalinya dengan <i>basmallah</i>. Kemudian “<i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah <i>ta’ālā</i>” <p>Letak niat yang dilafadzkan pun bermacam-macam:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Di mulut • Di dalam hati <p>Waktu pelafalan niat pun sesuai kondisi</p> | <p>Ada banyak macam variasi yang dirasakan anak ketika bermain <i>game online</i> diniati <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah <i>ta’ālā</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muncul perasaan jenuh dan bosan • Merasa <i>game onlinenya</i> malah sering kalah. • Merasakan tambah asyik, seru dan fokus • Lebih fokus dalam bermain <i>game online</i> | <p>Setelah diniati <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah, lama main <i>game onlinenya</i> terdapat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain <i>game online</i> cuma sebentar sehingga terdapat pengurangan lama bermain <i>game online</i> (lama bermain menjadi lebih sedikit waktunya) • Masih senang bermain <i>game online</i>. | <p>Setelah diniati <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah, kepatuhan kepada orang tua:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mau mendengar • Lebih manut • Lebih tenang dalam bermain <i>game online</i> • Emosi lebih terkontrol |

| | | | |
|---|--|--|--|
| <p>(seingatnya):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diawal ketika bermain <i>game online</i>. • Di tengah-tengah ketika sedang bermain <i>game online</i>. <p>Anak Mengamalkan niat <i>lillāhi ta'ālā</i> mengharap keridaan Allah <i>ta'ālā</i> ketika bermain <i>game online</i> dengan berbagai macam kondisi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diingatkan orang tua • Ingat sendiri • Lupa niat. | <p>dan lebih cepat selesai bermain <i>game online</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidak bisa membedakan rasa, <i>podo wae</i>, diniati atau tidak (sama saja) tergantung mainnya bisa atau tidak mainnya. | | |
|---|--|--|--|

F. Tantangan dan Keistimewaan

Tantangan merupakan suatu hal atau bentuk usaha yang memiliki tujuan untuk menggugah kemampuan, sedangkan keistimewaan merupakan suatu hal atau bentuk usaha yang memiliki keutamaan berbeda dari yang lain, memiliki nilai lebih, luar biasa, sifat-sifat istimewa.

Ada tiga hal yang dibahas dalam tantangan dan keistimewan, yaitu (1) pengamalan niat ikhlas; (2) Saling

mengingatnkan niat ikhlas; (3) Pengamalan niat ikhlas ketika bermain *game online*.

1. Pengamalan Niat Ikhlas

Dalam pengamalan niat ikhlas ditemukan data berupa tantangan dan keistimewaan dari pengamalan niat ikhlas. Adapun beberapa data diperoleh tentang tantangan pengamalan niat ikhlas diantaranya:

a. Tantangan Pengalaman Niat Ikhlas

- 1) Niat ikhlas hanya untuk ibadah saja akan tetapi dalam aktivitas sehari-hari tidak mengamalkannya. Hal ini disebabkan karena tidak mengetahui cara mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari sekalipun perbuatan yang dilakukan termasuk dari perbuatan baik

“Lillāhi ta’ālā paling nek arep salat wajib utowo sunnah tok, liyane ora tau tak niati lillāhi ta’ālā, langsung nglakoni wae. Mangkat ngaji yo langsung mangkat ngaji njero ati ora tau nyengajakke niat ngaji karena Allah, kadang isih karena ewuh karo gurune. Sedekah yo podho, biasane sedekah langsung sedekah wae, kadang yo sedekahe sebab ora penak karo kanca, kadang karena kasihan, kadang yo terpaksa. Aku ora tau sedekah sengojo niat karena Allah lillāhi ta’ālā. Opo maneh gawean omah, blas ora tau aku niati karena Allah, langsung wae gawean omah, kadang yo karo kemrungsung atine. (Lillāhi ta’ālā hanya ketika mau salat wajib atau sunnah saja, lainnya tidak pernah saya niati lillāhi ta’ālā,

langsung dikerjakan saja. Berangkat mengaji juga langsung berangkat mengaji di dalam hati tidak pernah menyengajakan niat mengaji karena Allah, terkadang masih karena *ewuh* dengan gurunya. Sedekah juga sama, biasanya sedekah langsung sedekah saja, kadang juga sedekahnya sebab tidak enak dengan teman, kadang karena kasihan, terkadang juga karena terpaksa. Aku belum pernah sedekah menyengaja niat karena Allah *lillāhi ta'ālā*. Apa lagi pekerjaan rumah, *blas* tidak pernah aku niati karena Allah, langsung saja dikerjakan pekerjaan rumah tangga, terkadang juga sambil *kemrungsung* hatinya.” (KPINI-TPNI.T)

- 2) Pengamalan niat ikhlas hanya untuk perbuatan yang baik-baik saja, yang tidak baik tidak diperbolehkan menggunakan niat ikhlas

“*Ngertose kulo main game ngangge niat lillāhi ta'ālā nggeh mboten sae, mboten angsal. Niat lillāhi ta'ālā kagem ingkang sae-sae mawon.* (Setahu saya main game menggunakan niat *lillāhi ta'ālā* ya tidak baik, tidak boleh. Niat *lillāhi ta'ālā* untuk yang baik-baik saja). (KPINI-TPNI.Sc)

Ada pula yang menolaknya,

“*Neng syari'ate kan ora ono megang hp kon moco bismillah, malah ora enthuk* (secara syari'at kan tidak ada megang hp sama disuruh baca basmallah, *malah* tidak diperbolehkan).” (KPINI-TPNI.NI)

- 3) Butuh hidayah Allah untuk mempercayai niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari

“Kebetulan suami memelihara ayam di rumah, saya sarankan kepada suami, ketika memberi makan ayam diniati dulu *lillāhi ta’ālā*. Jawaban suami malah begini, “*Makani ayam kok lillāhi ta’ālā, lillāhi ta’ālā iku nek salat, makani ayam yo ora*”. Mendengar jawaban suamiku seperti itu, aku terdiam, bingung, tidak tahu mau jawab apa, akhirnya “*Yo wes lah sakkarepe* (ya sudah lah terserah).” (KPINI-TPNI.T)

- 4) Butuh adab dalam mengamalkan niat ikhlas

“*Sampeyan ngilingke aku wes peng piro?*(Kamu mengingatkan aku sudah berapa kali?) *Sampeyan ngilingke aku wes peng piro mbak?* (Kamu mengingatkan aku sudah berapa kali mbak?) *Nek aku ngitung wes peng piro wae* (Kalau aku menghitung sudah berkali-kali, *tapi nyatane isih mbalik maneh kan?* (tapi nyatanya aku masih kembali seperti semula kan?) *Sebab antara aku karo njenengan durung ono chemistryne.* (antara aku dan kamu belum ada perasaan yang bertaut dan terkoneksi) *Haha.....*” (KPINI-TPNI.Ib)

- 5) Pengamalan niat ikhlas tidaklah sama dengan pengetahuan niat ikhlas. Banyak orang yang mengetahui niat ikhlas “karena Allah hanya mengharap keridaan Allah”, akan tetapi belum tentu mampu mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari. Tidak mengetahui cara mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari.

“Padahal aku *yo* sering ikut pengajian, sering dengar tentang niat, sering *krungu tapi yo mboh, mung krungu* (sekedar mendengar) *ngerti tapi ora tau tak lakoni amargi ora ngerti kepriye cara nganggone* (mengerti tapi tidak pernah menjalani sebab tidak tahu bagaimana cara melaksanakannya). *Biasane niat lillāhi ta’ālā kanggo salat, poso* (Biasanya niat *lillāhi ta’ālā* untuk salat, puasa).” (KPINI-TPNI.T)

Bahkan ada juga yang sudah mengetahui niat ikhlas, tapi merasa tidak mudah/ merasakan kesulitan untuk mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari.

“*Nek koyo aku* (kalau seperti aku) *kan* belum bisa *nglaksanakke* (melaksanakan) niat. *Sebenere wes ono keinginan pengen nglakoni niat ikhlas* (sebenarnya sudah ada keinginan untuk menjalankan niat ikhlas), tapi kalah *karo* (dengan) nafsu, *karo* (dengan) setan. Setan *ngenggokke neng lali mau kae lho* (Setan membelokkan di lupa tadi itu *lho*), *dadi coro menggokke nek ora nafsu yo lali, nek ora lali yo males* (Jadi, cara membelokkannya kalau tidak nafsu ya lupa, kalau tidak lupa ya malas). Njenengan (Anda/peneliti) tetap bersikeras untuk mengajak saya seperti Anda, seperti itu kan yang Anda inginkan?. Akan tetapi pada kenyataannya tidak demikian. Saya tetap *mleho* walaupun saya sudah dikasih tahu, walaupun tentang niat ikhlas saya sudah mengerti dan sudah dimengerti sampai hati sekali pun, akan tetapi *yo kuwi isih tetep mleho*.” (KPINI-TPNI.Ib)

6) Sering lupa mengamalkan niat ikhlas.

“Terus terang, saya sering lupa niat *lillāhi ta’ālā*, saya sering diingatkan anak.” (KPINI-TPNI.N)

“Padahal niat *wes tak iling-iling* (sudah saya ingat-ingat) mbak, *tekan nggone yo lali!* (ketika pelaksanaannya ya lupa!).” (KPINI-TPNI.Ib)

7) Ada bisikan

“*Wes, ora usah bismillah-bismillahan, ora usah lillāhi ta’ālā-lillāhi ta’ālānan!* Langsung wae nyekel hp (Langsung saja pegang hp) *dolanan game* (bermain game). Pernah *ono bisikan koyo ngono iku* (ada bisikan seperti itu).” (KPINI-TPNI.Ib)

8) Keistikamahan dalam pengamalannya.

“Niat ikhlas dapat dilaksanakan kadang cuman beberapa waktu saja, kebanyakannya sering lupa niat ikhlas semua. Untuk mengistikamahkan itu sangat susah, seharusnya istikamah, terus menerus, walaupun sedikit tapi diamalkan.” (KPINI-TPNI.Ib)

b. Keistimewaan Pengamalan Niat Ikhlas

Ada beberapa keistimewaan pengamalan niat ikhlas, diantaranya yaitu:

- 1) Tergolong ilmu utama dan pertama yang mesti dikaji dan diamalkan oleh setiap orang yang mengaku beragama Islam dalam kehidupan sehari-hari

khususnya pengamalan niat ikhlas dalam ibadah *mahdhah* maupun *ghairu mahdhah* agar hidupnya lebih bermakna, diterima amalnya dan bermanfaat dunia akhirat sebagai bekal ibadah kepada Allah SWT.

“Pengamalan iat ikhlas itu kan sebenarnya tahapan paling *ngisor pol* (mendasar).”
(KPINI-KPNI.Ib)

- 2) Hanya dapat dilakukan oleh orang yang manut merasa membutuhkan, mempercayai dan bersungguh-sungguh serta mewujudkannya dalam bentuk mengamalkan niat ikhlas di hati dalam aktivitas sehari-hari.

“Ayah malah *ndukung*. ‘*Ha a bun bocah dilatih niat ikhlas ngono kuwi* (iya bun, anak dilatih niat ikhlas seperti itu).”

- 3) Keistimewaan niat ikhlas hanya dapat dirasakan oleh orang yang telah mengamalkannya dalam aktivitas sehari-hari yang istikamah dalam mengamalkannya dan mau merasakan sehingga dapat melahirkan ketenangan, terapi yang langsung dari hati.

”Aktivitas keseharian di rumah setelah saya mengawalinya dengan niat *lillāhi ta’ālā*, saya merasakan menjalani semua tugas rumah menjadi terasa tenang, ringan, senang.
(KPINI-KPNI.N)

2. Saling Mengingatnkan Niat Ikhlas

a. Tantangan Saling Mengingatnkan Niat Ikhlas

Dalam mengingatnkan niat ikhlas pun didapatkan beberapa data tantangan dan keistimewaan. Adapun tantangan istikamah saling mengingatnkan niat ikhlas diantaranya :

- 1) Belum mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari.

“Opo maneh gawean omah, blas ora tau aku niati karena Allah, langsung wae gawean omah, kadang yo karo kemrungung atine.(Apalagi pekerjaan rumah, blas tidak pernah saya niati karena Allah, langsung saja mengerjakan pekerjaan rumah, kadang ya hatinya gelisah).” (KPINI-TSMNIT)

- 2) Belum bisa menjadi contoh dalam mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari, dibutuhkan ‘mulai dari diri sendiri’ (*Ibda’ binafsi*).

“Lha kerik-keri seng dadi imam (keluarga) aku, padahal awakku dewe sering lali niat, dadi tetep kangelan ra mbak. (Ternyata yang jadi imam keluarga itu saya, padahal saya sendiri lupa, jadi tetap kesulitan mbak).” (KPINI-TSMNI.Ib)

- 3) Tidak sempat mengingatnkan niat ikhlas karena harus kerja di luar rumah

“Saya tiap hari dagang di warung, menyiapkan makanan-makanan buat pembeli, jadi waktu lebih banyak di warung. Mengingatniat kalau ingat saja, kalau tidak ingat ya tidak mengingatniat, hehe...(tertawa)” (KPINI-TSMNI.H)

- 4) Untuk mengistikamahkniat ikhlas dibutuhkan peran orang lain untuk selalu dan saling mengingatniat ikhlas.

“Ora ono seng ngilingke (tidak ada yang mengingatniat) karena ngajinya diliburkan sebab covid-19. (KPINI-TPNI.T)

- 5) Orang tua beranggapan anaknya sudah tahu niat ikhlas jadi tidak perlu diingatkan lagi (padahal dengan sekedar mengetahui niat seseorang belum tentu mampu mengamalkan niat ikhlas terus menerus)

“Lare jarang kulo ilingke, kan piyambake sampun ngertos niat lillāhi ta’ālā (Anak jarang saya ingatkan, kan anaknya sudah tahu niat lillahi ta’ala).” (KPINI-TSMNI.Sc)

- 6) Berhenti mengingatniat ikhlas karena mendapat penolakan. Tidak semua orang mau diingatkan niat ikhlas sebab merasa dirinya sudah mengetahui niat ikhlas padahal pengetahuan niat ikhlas yang sudah diketahuinya masih baru dalam taraf pengetahuan,

belum pada tahap pengamalan khususnya dalam aktivitas sehari-hari.

“Kulo nggeh waune sering diilikke lare kulo (Saya tadinya sering diingatkan anak saya), Endah ngomong (mengingatkan), ‘Mak, diniati, diniati... nek meh opo-opo diniati’, (Mak, diniati, diniati, kalau mau apa saja diniati). Saat iku yo aku pernah mbela diri, (Saat itu aku juga pernah membela diri), ‘Yowes diniati, wes dilakoni mosok ora niat?’. Emang kadang wong mbrontak e koyo ngono, ‘Mosok ora niat kok klakon? Aku maune yo ngono. Terus aku takon karo Endah, “Lha diniatine kepriye?’, Endah jawab, ‘Saumpamane seng gampang wae, nek pak masak opo pak nyapu diniati, niat nyapu nyuwun ridhone Allah keron Allah ta’ala lillāhi ta’ālā. Selama iki kan awake dewe ora tau ngono sih?’ Jawab aku, ‘Yo ha a sih’. (KPINI-TSMNI.As)

- 7) Kurang mendapat respon/tanggapan ketika diajak niat lillahi ta’ala

“Nek ono (kalau ada) tanggapan dengan baik sih tidak apa-apa, kadang-kadang seng diilingke niat cuek, kuwi seng marai males ngilingke. (Kadang-kadang yang diingatkan cuek, itu yang menjadikan malas mengingatkan niat lagi. Ini dialami semua orang, tidak hanya dialami oleh diri saya.” (KPINI-TSMNI.Ib)

- 8) Membantah, menganggap sepele ketika diingatkan niat ikhlas

“Nek mung niat yo aku wes ngerti (Kalau cuman niat ya aku sudah tahu).” Tapi setelah direnungi ternyata aku mengertinya masih baru sebatas pikiran dan mulut, belum di hati apalagi diamalkan dalam aktivitas sehari-hari.”
(KPINI-TSMNI.Hy)

- 9) Menolak, marah jika selalu diingatkan niat lillahi ta’ala

“Wes ngerti- wes ngerti!, diilingke niat terus!. Criwis! (Sudah tau, sudah tau!, diingatkan niat terus! Criwis!). (KPINI-TSMNI.Hy)

- 10) Mengajak niat ikhlas bukanlah perkara yang mudah

“Ngajak kebaikan karo ngajak niat iku sulit kabeh, podho angele (sama susahnya) karena ada malas, lupa dan nafsu.”(KPINI-TSMNI.Ib)

- 11) Penolakan batin

“Penolakan batin jelas ada, seperti ada yang melawan mbak, “tidak usah diniati lillāhi ta’ālā” itu tetep ada, cuman ora dirasakke (dirasakan), tidak disadari. Itu masuk dalam dorongan setan, nafsu dan malas. Yang menjadikan susah itu disitu. Saya sendiri pun kadang-kadang tidak bisa mengendalikan diriku sendiri, susah! ada musuhnya tadi yaitu nafsu, setan, dan malas.” (KPINI-TSMNI.Ib)

- 12) Belum pernah mengingatkan keluarganya untuk saling mengingatkan niat ikhlas ketika melihat sedang bermain game online.

“*Ora* (tidak), *ora pernah* (tidak pernah), *durung pernah* (belum pernah) *ngilingke* (mengingatkan) niat ikhlas *pas* aku lagi *nge-game*. Cuma aku *wes ngomong karo bojoku* (sudah bilang sama istriku), ‘*Yang, tulung nek aku nek meh nge-game nek pas sampeyan weruh aku nge-game, sampeyan ngilekno aku* (Yang, tolong kalau aku main game, kalau pas kamu lihat aku main game, kamu ingatkan aku)’, aku pernah *ngomong ngono...* (bilang seperti itu...). (KPINI-TSMNI.Ib)

b. Keistimewaan Saling Mengingatkan Niat Ikhlas

Adapun beberapa data keistimewaan mengingatkan niat ikhlas bagi orang tua diantaranya:

1) Berkenan diingatkan niat ikhlas dalam beramal

“Ketika diingatkan niat ikhlas menjawab, ‘Iya’.” (KPINI-KSMNI.Ash)

2) Bersyukur diingatkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari

“*Aku diingatke, makasih malahan ra..* (Aku diingatkan, justru berterima kasih). *Neteki meh makpungi diniati ora popo ra?* (Menyusui, mau memandikan bayi diniati tidak apa-apa *kan?*)’ peneliti menjawab, ‘*Yo ora popo, malah kudune* (ya tidak apa-apa, malah seharusnya)’. ‘*Oh ngono to...* (Oh begitu ya...), tak iling-iling mbak (saya ingat-ingat mbak).” (KPINI-KPNI.RK)

3) Dimampukan istikamah niat ikhlas

“Alhamdulillah dimudahkan oleh Allah. Setiap aktivitas diniati mengharap keridhaan Allah.” (KPINI-KSMNI.Hy)

- 4) Regulasi emosi (kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menilai, mengatasi, mengelola dan mengungkap emosi dalam rangka mencapai keseimbangan emosional) orang tua meningkat

“*Kulo ngraoske radi tenang, enteng. Waune kemrungsung hawane pengen ngamuk.*” (Saya merasakan agak tenang, ringan, tadinya inginnya marah terus).” (KPINI-KSMNI.K)

- 5) Tercipta ketenangan dan kerukunan dalam rumah tangga

“Saya merasakan hati saya menjadi tenang, anak lebih manut orang tua.” (KPINI-KSMNI.A)

- 6) Menjadi prinsip hidup

“Kalau untuk niat ikhlas dalam perbuatan mesti pilah-pilih, terus terang saya tidak mampu, sebab saya tidak tahu yang baik menurut Allah seperti apa. Terkadang baik menurutku belum tentu Allah menganggapnya itu suatu kebaikan, terkadang yang tidak baik menurutku bisa jadi Allah malah menganggapnya suatu kebaikan. Niat ikhlas sudah menjadi bagian terpenting dalam kehidupan saya, sehingga saya hanya bisa berpasrah kepada Allah mana yang terbaik menurut Allah buat saya, saya manut. Jika apa yang saya lakukan itu merupakan suatu kesalahan semoga Allah segera merahmati, mengampuni, menolong dan memberikan petunjuk kepada saya.” (KPINI-KSMNI.Hy)

7) Harapan orang tua

“Menawi bocahe sampun kadung game, menawi ngangge lillāhi ta’ālā kersane mboten bablas ingkang mboten sae, yo mugi-mugi saget ngilangi.” (Kalau anaknya sudah terlanjur main game, kalau menggunakan *lillāhi ta’ālā* biar tidak kebablasan yang tidak baik, semoga bisa menghilangi”. (KPINI-KSMNI.Sc)

8) Menjadi bagian dari orang-orang yang beruntung karena

“Demi Masa, sesungguhnya manusia dalam kerugian, Kecuali orang-orang yang beriman dan beramal saleh saling mengingatkan dalam kebenaran dan saling mengingatkan dalam kesabaran” (QS. Al-Ashr: 1-3)

9) Hubungan keluarga yang harmonis-spiritualis

“Ten ndalem nggih saling ilik-ilikan niat (Di rumah ya saling mengingatkan niat). Terkadang kulo diilikkan lare-lare kulo (terkadang saya diingatkan anak-anak saya), ‘Mak, wes diniati durung?’ (Mak, sudah diniati belum?)’. *Terkadang kulo nggih ngilingke lare-lare kulo (Terkadang saya juga mengingatkan anak-anak saya), ‘Lang, diniati sek, Lang. (Lang, diniati dulu, Lang)’ Menawi maem, kulo ilingke, ‘Nang, wes diniati?’ utowo malah aku diilingke, ‘Wes diniati, mak?’,* *sak omah bareng-bareng saling ngilingke niat (satu rumah bersama saling mengingatkan niat).”* (KKaMNI.As)

“Alhamdulillah, *sampun purun* (sudah berkenan) saling mengingatkan niat ikhlas antar anggota keluarga.” (KKaMNI.Hy)

10) Menjaga keluarga dari api neraka

“Hai orang-orang yang beriman, jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka...” (QS. At-Tahrim: 6)

11) Terjaga dari godaan setan karena menjadi bagian dari orang yang dipilih Allah (diberi keikhlasan).

“Ia (Iblis) berkata, “Tuhanku, oleh karena Engkau telah memutuskan bahwa aku sesat, aku pasti akan jadikan (kejahatan) terasa indah bagi mereka di bumi, dan aku akan menyesatkan mereka semua. Kecuali hamba-hamba-Mu yang terpilih (diberi keikhlasan) di antara mereka” (QS. Al-Hijr: 39-40).

3. Pengamalan Niat Ikhlas ketika Bermain *Game online*

a. Tantangan Pengamalan Niat Ikhlas ketika Bermain *Game online*

Dalam pengamalan niat ikhlas ketika bermain *game online* didapatkan beberapa data tantangan dan keistimewaan. Adapun tantangan-tantangan yang dihadapi diantaranya :

- 1) Tidak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain *game online* dikarenakan “Tidak Mau”, sebab:
 - a) Tidak ingin lepas dari bermain *game online*

“*Nek* (kalau) keinginan lepas game online total, tidak ada. Karena itu bagi saya sudah menjadi solusi untuk hiburan. Butuh refreshing.” (KPINI-TPNIGO.Ib)

- b) Kecewa karena hasil yang ada tidak sesuai dengan harapan/ tujuan (duniawi)

“Buat pecinta game itu bukan menjadi solusi, malah menjadi penghambat bahkan menjadi bencana bisa, karena kalau semua sudah disandarkan kepada Allah maka kembalinya kepada Yang Maha Kuasa sendiri. Ternyata Yang Maha Kuasa kepada hal-hal yang subhat tidak meridhai. Jadi kebanyakan para gamer tidak ada niat, karena kalau diniati *lillāhi ta’ālā* malah kalah besar, jadi malah kebangkrutan yang diterima sebab sering kalahnyalah.” (KPINI-TPNIGO.Ib)

- c) Orientasi bermain *game online* masih karena nafsu

“Sangat langka sekali orang bermain game ingat Allah, karena tujuan game tadi berbeda-beda, ada yang kaitannya dengan nafsu, *pengene e ngegame terus nek ora ngegame ora biso* (inginnya bermain game terus kalau tidak bermain game tidak bisa), jadi setiap hari nge-game terus bahkan menjadi pekerjaan *gamer* bahkan *saiiki* (sekarang) pekerjaan *gamer akeh* (banyak), awalnya karena sudah kecanduan, bahkan sampai mempertaruhkan harta benda, dll.” (KPINI-TPNIGO.Ib)

d) Belum adanya keterikatan batin.

“*Antara aku karo njenengan durung ono chemistryne.* (antara aku dan kamu belum ada perasaan yang bertaut dan terkoneksi) *Haha.....*” (KPINI-TPNIGO.Ib)

e) Belum bisa membedakan rasa batin

“*Diniati karo ora diniati podo wae. Aku yo isih tetap dolanan game online* (Diniati dengan tidak diniati sama saja. Aku ya masih tetap bermain game online).” (KPINI-TPNIGO.Dm)

f) Belum bisa ‘membaca’ sinyal-sinyal Allah yang masuk kedalam hatinya, belum bisa mensyukurinya akan tetapi malah mengkufurinya.

“Mungkin sering kalahnya itu juga ‘peringatan’ (diingatkan) oleh Yang Maha Kuasa. Akan tetapi kebanyakan orang pemain game itu kalah (tidak berterima kasih) malah justru *ngamuk-ngamuk* tidak ingat sama Yang Maha Kuasa.” (KPINI-TPNIGO.Ib)

2) Tidak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain *game online* dikarenakan “Tidak Mampu”, sebab:

- a) Adanya pertentangan batin antara mengamalkan niat *lillāhi ta'ālā* dengan niat selain *lillāhi ta'ālā*.

“Pertentangan batin jelas ada, seperti ada yang melawan mbak, ‘tidak usah diniati *lillāhi ta'ālā*’ itu tetep ada, cuman *ora dirasakke* (dirasakan), tidak disadari. Itu masuk dalam dorongan setan, nafsu dan malas. Yang menjadikan susah itu disitu. Saya sendiri pun kadang-kadang tidak bisa mengendalikan diriku sendiri, susah! ada musuhnya tadi yaitu nafsu, setan, dan malas.” (KPINI-TPNIGO.Ib)

- b) Lebih memilih niat selain Allah daripada niat *lillāhi ta'ālā* karena keinginan nafsu berupa tidak ingin kesenangan bermain *game online* menjadi berkurang.

“*Aku main game online wes tak niati kok mbak, tapi niate ndak lillāhi ta'ālā, niate refreshing, hasilnya main game online enak-enak wae, bedo nek diniati lillāhi ta'ālā main game e hawane pengene nggletakke hp. Apalagi kalau langsung main game online (tanpa niat sama sekali), main game e sering kebablasan sakkarepe dewe, ora terkontrol* (Saya main *game onlinenya* sudah saya niati *kok* mbak, tapi niatnya tidak *lillāhi ta'ālā*, niatnya refreshing, hasilnya main *game onlinenya* menyenangkan, berbeda jika saya niati *lillāhi ta'ālā* main game rasanya ingin segera menaruh hp. Apalagi kalau

langsung main *game online* (tanpa niat sama sekali), main gamenya *bablas* (tidak terkontrol)” (KPINI-TPNIGO.Ib)

Ini menunjukkan bahwa beda niat maka beda hasil walaupun perbuatan yang dilakukan sama akan tetapi hasilnya berbeda.

- c) Kurang bersungguh-sungguh karena niat ikhlas belum menjadikan fokus/tujuan dalam menjalani kehidupan.

“*Selama iki kan awake dewe ora tau ngono sih?* (Selama ini kan kita tidak pernah seperti itu?). *Nek pak masak opo pak nyapu diniati* (kalau mau masak atau mau menyapu diniati), *niat nyapu nyuwun ridhone Allah keron Allah ta’ala lillāhi ta’ālā. Jawab aku, ‘Yo ha a sih* (ya benar *sih*)’.” (KPINI-TPNIGO.As)

- d) Belum bisa istikamah mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari karena lebih memperturutkan nafsu, setan dan malas.

“*Sebenere wes ono keinginan pengen nglakoni niat ikhlas* (sebenarnya sudah ada keinginan untuk menjalankan niat ikhlas), tapi kalah *karo* (dengan) nafsu, *karo* (dengan) setan. Setan *ngenggokke neng lali mau kae lho* (Setan membelokkan di lupa tadi itu *lho*), *dadi coro menggokke nek ora nafsu yo lali, nek ora lali yo males* (Jadi, cara membelokkannya kalau tidak nafsu ya

lupa, kalau tidak lupa ya malas).” (KPINI-TPNIGO.Ib)

- e) Adanya perlawanan dengan setan, nafsu dan malas.

“*Ono seng nglawan mbak* (ada yang melawan mbak), *ono musuhe mau kae* (ada musuhnya tadi itu) yaitu nafsu, setan, dan malas.” (TKaNI.Ib)

- f) Lingkungan kurang mendukung.

“*Awake dewe pengene koyo ngono* (kita inginnya bisa seperti itu), tapi lingkungan tidak mendukung, seperti *awake dewe pengene ngetan tapi lingkungane seng dipengeni ngulon, kan tetep kres mbak, gontok-gontokan* (kita inginnya barat, tapi lingkungan inginnya ke timur, *kan* tetap tidak bertemu), *seng paling angel coro nglakonane* (yang paling susah itu cara menjalankannya).” (KPINI-TPNIGO.Ib)

- g) Butuh ada yang selalu mengingatkan niat ikhlas ketika anak bermain game online

“Butuh lingkungan yang saling mengingatkan niat ikhlas, *butuh ono seng gelem ngilingke yo butuh ono seng gelem diilingke*, terutama ketika melihat anak (Butuh ada yang mau mengingatkan niat ikhlas juga butuh orang yang mau diingatkan niat ikhlas) Ini pun tidak cuman satu hari dua hari, tapi harus terus.” (KPINI-TPNIGO.Hy)

- h) Mendapat bantahan/penolakan secara *zahir* dan *batin* dari anak

“Kalau dari sisi orang tua, niat ikhlas bisa menjadi solusi. Tapi itu pun belum tentu juga karena kembali ke anaknya, bukan ke orang tua, saya belum bisa menjamin 100%, karena orang tua mengingatkan anak niat ikhlas kadang-kadang anak membantah. Kembalinya orang tua bisa menormalkan anak satu *ndongakke* (mendoakan) kepada Yang Maha Kuasa.” (KPINI-TPNIGO.Ib)

- a) Kurang menerima takdir yang ada

“Berhubung *njenengan* perempuan, aku laki-laki, *nek* (kalau) sering ketemu *kan* mesti dianggap *wong liyo kan seng ora-ora*. Tidak semua orang seperti *njenengan* bisa mengajarkannya secara santun dan halus. Aku butuh *wong seng kepribadiane koyo sampeyan* (orang yang kepribadiannya seperti kamu) tapi aku *pengene seng lanang* (inginnya yang laki-laki).” (KPINI-TPNIGO.Ib)

- i) Belum/tidak adanya ‘keterkaitan batin’.

“Membuat ikatan guru itu *angel* (susah), *ora gampang* (tidak mudah), karena butuh tertanam dari kecil, sementara *awake dewe* (kita), *sampeyan ketemu aku umur piro?* (Anda dan saya umur berapa?) Seharusnya *kan* lebih lama lagi, karena butuh ikatan batin. Selain ada ikatan batin ada satu lagi

yaitu *seneng* (senang). Lha rasa *seneng mau kae* (senang tadi) yang mengakibatkan ada ikatan batin tadi, *gara-gara seneng gelem manut* (gara-gara senang mau patuh).” (KPINI-TPNIGO)

3) Tidak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain *game online* dikarenakan “Tidak Memperbolehkan”, sebab:

1) Menolak

“Main game *kok lillāhi ta’ālā!*” (KPINI-TPNIGO.ST)

“Main game *kok menyebut nama Allah?*” (KPINI-TPNIGO.T)

“Main *game online kok berharap ridha Allah?.*” (KPINI-TPNIGO.Y)

2) Bermain *game online* tidak baik, jadi tidak diperbolehkan menggunakan niat ikhlas

“Main *game online niku kan mboten sae, dadose nggih mboten angsal ngagem niat lillāhi ta’ālā. Niat lillāhi ta’ālā kan kangge ingkang sae-sae mawon* (Main *game online* itu tidak baik, jadi ya tidak boleh menggunakan niat *lillāhi ta’ālā*. Niat *lillāhi ta’ālā* hanya untuk perbuatan yang baik saja)” (KPINI-TPNIGO.A)

3) Kurang mempercayai efek niat ikhlas ketika bermain *game online*

“Anakku wes tak ilingke niat ikhlas, tapi nyatane bocahe yo isih ajek dolanan hp wae...(Anakku sudah saya ingatkan niat ikhlas, tapi kenyatannya anak ya masih tetap mainan hp saja...)” (KPINI-TPNIGO.R)

- 4) Bahkan ada pula yang beranggapan bahwa kalau bermain *game online* diniati *lillāhi ta’ālā* berarti bermain *game onlinenya* diperbolehkan. Ini dapat menyebabkan pembenaran diri sendiri. Padahal sebenarnya belum benar-benar karena Allah akan tetapi masih bercampur karena nafsu dan harapan dunianya (tanpa disadarinya).

“Seng penting kan main game e wes tak niati lillāhi ta’ālā, dadi main game ora popo. (Yang penting kan main gamenya sudah saya niati lillāhi ta’ālā, jadi main game tidak apa-apa).” (KPINI-TPNIGO.Ash)

Hal ini dikhawatirkan munculnya merasa diri sudah benar dan keengganan untuk mohon ampun kepada Allah sehingga berakibat mendapat kemurkaan Allah SWT. Oleh sebab itu, dibutuhkan bimbingan secara terus menerus baik *zahir* maupun *batin* agar selalu terbimbing

dan tidak terjadi penyimpangan/kesalahfahaman yang tidak diinginkan.

b. Keistimewaan Pengamalan Niat Ikhlas ketika Bermain *Game online*

.Adapun beberapa data keistimewaan mengamalkan niat ikhlas ketika bermain *game online* diantaranya:

1) Intensitas bermain game online berkurang

Niat ikhlas ketika bermain game online merupakan titik awal mengurangi perbuatan melampaui batas bagi anak yang masih suka bermain game online, kesenangan bermain game online masih bisa disalurkan dan durasi bermain game online berkurang

“*Larene sih taseh* (anaknya *sih* masih) senang main game, tapi saksampune diniati *lillāhi ta’ālā*, *lare* (anak) main *game e nggih mboten kados waune* (tidak seperti sebelumnya), *mboten dangu*, (tidak lama) *mung sakbutuhe mawon* (sebutuhnya saja), *dadose tetep wonten bedane*. (jadi tetap ada bedanya).” (KPINI-KTPNIGO.T)

“Perbedaan tetap ada. Kalau tidak ada niat *kepengene* (keinginannya) terus (main game) *wae* (saja), misal kadang-kadang *wes wayahe* (sudah waktunya) maghrib, *wes wayahe* (sudah waktunya) salat *yo pengene* (ya inginnya) terus

main game sampai lupa, kadang-kadang seperti itu. Tapi kadang *nek ono* (kalau ada) niat *lillāhi ta'ālā* itu bisa *ngerem* (terkontrol)". (KPINI-KTPNIGO.Ib)

Sedangkan bagi anak yang memang sudah ada keinginan berhenti bermain game online, niat ikhlas ketika bermain game online merupakan titik awal diberi kemudahan meninggalkan perbuatan melampaui batas bagi orang yang bersyukur.

"Alhamdulillah sekarang saya sudah terlepas dari kecanduan *game online* tersebut. Berawal dari niat dalam hati, sedikit demi sedikit saya merasakan ada perubahan dalam diri saya, dalam hal apapun." (KPINI-KTPNIGO.Ds)

2) Psikis

Regulasi emosi baik orang tua maupun anak menjadi meningkat.

"*Saiki bocah mainan tapi ora koyo maune* (sekarang anak bermain tapi tidak seperti sebelumnya), *saiki wes mending* (sekarang sudah lumayan). *Saiki wes penak, gampang disuruh* 'Dek, hpne (Dek, hpnya), adike gawekke susu (adik bayi buat susu).' *penak sisan* (mudah sekali), *wes tumoto* (sudah terkontrol). *Wes tumoto dewe* (sudah terkontrol sendiri)." (KPINI-KTPNIGO.RK)

"Main game *lare* (anak) diniati *lillāhi ta'ālā kaleh mboten* (dengan tidak) niat *lillāhi ta'ālā nggeh wonten bentene* (ya ada bedanya).

Biasane nek mboten (biasanya kalau tidak) diniati lillāhi ta'ālā lare main game ora karuan (anak bermain gamenya tidak terkontrol), nek diilingke langsung nesu-nesu (kalau diingatkan langsung nesu-nesu). Umpami main game e (seandainya main gamenya) diniati lillāhi ta'ālā kan angsal ridhane Allah (dapat ridhanya Allah), lare main game tenang (anak bermain gamenya tenang), mugi-mugi saget mari (semoga bisa sembuh).” (KPINI-KTPNIGO.As)

3) Terapi

Dalam terapi dibutuhkan peran orang lain untuk selalu pembiasaan / istikamah mengingatkan niat ikhlas. Pengamalan niat ikhlas dalam perbuatan baik pun tidak mudah, apalagi dalam perbuatan yang kurang/tidak baik seperti ketika bermain *game online*. Oleh sebab itu sangat dibutuhkan peran orang lain untuk selalu mengingatkan niat ikhlas dalam hal apapun termasuk juga ketika melihat anak bermain *game online*.

“Aku butuh orang seperti njenengan mbak, yang selalu mengingatkan aku untuk selalu mengamalkan niat ikhlas.” (KPINI-KTPNIGO.Ib)

“*Iyo bener mbak (iya benar mbak), Asli... Kudu istikomah ben melekat di hati (Harus istikomah biar melekat di hati).*” (KPINI-KTPNIGO.RK)

“*Nia wae ngono terus iso* (Nia aja niat ikhlas seperti itu terus bisa), *pinter saiki kok* (pintar –mengamalkan niat ikhlas- sekarang kok)

Niat ikhlas dapat dijadikan sebagai media terapi latihan awal pembiasaan niat ikhlas.

“*Ayah malah ndukung. Ayah, ha a bund dilatih ngono kuwi* (iya bun, dilatih seperti itu).” Maksudnya dilatih niat ikhlas terus. (KPINI-KTPNIGO.RK)

Niat ikhlas secara istikamah menjadikan ketenangan dan kerukunan antar anggota keluarga.

“*Seng tak syukuri* (yang saya syukuri). *Anakku wes bedo koyo mbiyen* (anakku sudah berbeda dari yang dulu), *mbiyen malah ono nggebrak lawang, nangis, ngamuk* (dulu ada menutup pintu dengan keras, nangis, marah), tapi sekarang *ndak* (tidak), Alhamdulillah. *Opo meneh sakpele tak ajari qur’an karo artine ora ketang sak ayat, rong ayat* (apalagi setelah saya ajari al-Qur’an beserta artinya walau seayat, dua ayat), tentang berbuat baik sama orang tua *dadi maleh kroso* (jadi bisa merasa), ‘Maaf ya mik, aku sering *mbantah* (membantah) sama umik’ *bocah ngerti koyo ngono* (anak tahu seperti itu), *krroso ngono* (sudah bisa merasa bersalah seperti itu). ‘Maaf ya mik, maaf ya mik, maafin *ndak mik?*’, *Deknene mulai sering takon* (Dia mulai sering bertanya). *Sekarang wes beda adoh* (Sekarang sudah berbeda jauh), Alhamdulillah gusti Allah wes paring (Allah sudah memberi anugerah-Nya). *Ora ketang ngaji sak ayat*

karo artine, dipahamke (Walau mengaji satu ayat, dua yat sambil memahami).” (KPINI-KTPNIGO.Hy)

4) Spiritual

Keistimewaan niat ikhlas merupakan bagian dari spiritual, sehingga dibutuhkan percaya tentang niat ikhlas.

“Niat ikhlas ampuh tenan!” (KPINI-KTPNIGO.Ds)

Selain itu, dibutuhkan pula adab, harus mampu menghilangkan kesombongan diri..

“Niat ikhlas saya sudah mengerti dan sudah dimengerti sampai hati sekali pun, akan tetapi *yo kuwi isih tetep mleho.*” (TkaMNI.Ib)

Akhirat dan keridaan Allah menjadi tujuan hidupnya.

“Saya mengaji dan dari situ saya diajarkan tentang niat ikhlas. Pesan guru saya, “Cobalah melakukan sesuatu dengan diniatkan karena mengharap ridha Allah SAW.” (KPINI-KTPNIGO.Ds)

Dikhususkan bagi orang yang mau diajak mohon rahmat, ampunan Allah dan yang ingin bertaubat.

“Pada saat itu, saya cerita ke guru saya tentang kecanduan *game online*. Pada saat itu, saya berfikir saya harus berhenti, saya tidak mungkin

begini terus karena pada saat itu saya merasa kosong, gelisah, cemas, ingin berhenti tapi tidak tahu bagaimana caranya?.” (KPINI-KTPNIGO.Ds)

Termasuk salah satu dari ‘ilmu rahasia Allah’

“*Ilmu kayak gini nek disampaiké ke orang awam* (ilmu seperti ini jika disampaikan ke orang awam) bisa *amburadul* (salah faham) karena bukan tarafnya, itu taraf waliyullah, mutlak *peparinge* (anugerah) dari gusti Allah itu nanti *nyambungé* (hubungannya) ke Nur Muhammad. Oleh sebab itu thoriqah *ora perlu diiklan-iklanke* (tidak perlu diklankan) sebab itu mutlak *peparinge* (pemberiannya) gusti Allah. *Sopo seng karep kuwi seng diparingi* (Siapa yang menginginkan itu yang diberi). *Nek gusti Allah ora paring meh opo?* (Kalau Allah tidak memberi mau apa?), *rasa seneng mau seng ngasih gusti Allah* (rasa senang tadi yang memberi Allah).”

Berdasarkan data-data tantangan dan keistimewaan di atas, dapat dikelompokkan sebagaimana dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.8
 Analisis Tantangan dan Keistimewaan Pengamalan
 Niat Ikhlas bagi Orang Tua dan Penderita *Internet
 Gaming Addiction*

| Tantangan | Keistimewaan |
|--|--|
| 1) Niat ikhlas hanya untuk ibadah saja 2) Niat ikhlas hanya untuk perbuatan yang baik saja 3) Butuh Hidayah Allah untuk mempercayai niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari 4) Butuh Adab dalam mengamalkan niat ikhlas 5) Pengamalan Niat Ikhlas tidaklah sama dengan pengetahuan niat ikhlas 6) Sering lupa mengamalkan niat ikhlas 7) Ada bisikan 8) Keistikamahan dalam pengamalannya | 1) Tergolong ilmu utama dan pertama yang harus dikaji dan diamalkan 2) Hanya dapat dilakukan oleh orang yang manut merasa membutuhkan, mempercayai, adab, dan bersungguh-sungguh serta mewujudkannya dalam bentuk mengamalkan niat ikhlas di hati dalam aktivitas sehari-hari. 3) Keistimewaan niat ikhlas hanya dapat dirasakan oleh orang yang telah mengamalkannya dalam aktivitas sehari-hari yang istikamah dan mau merasakannya sehingga dapat melahirkan ketenangan, tetapi langsung dari hati. |

Tabel 4.9
 Analisis Tantangan dan Keistimewaan
 Saling Mengingatnkan Niat Ikhlas
 bagi Orang Tua dan Penderita *Internet Gaming Addiction*

| Tantangan | Keistimewaan |
|---|--|
| 1) Belum mengamalkan Niat Ikhlas dalam aktivitas Sehari-hari 2) Belum bisa menjadi contoh dalam mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari, dibutuhkan ‘mulai dari diri sendiri’ 3) Tidak sempat mengingatkan niat ikhlas karena harus kerja di luar rumah 4) Untuk mengistikamahkan niat ikhlas dibutuhkan peran orang lain untuk selalu dan saling mengingatkan niat ikhlas. 5) Orang tua beranggapan anaknya sudah tahu niat ikhlas jadi tidak perlu diingatkan lagi 6) Berhenti mengingatkan niat ikhlas karena mendapat penolakan. 7) Kurang mendapat respon positif dari yang diingatkan niat ikhlas 8) Membantah, menganggap sepele ketika diingatkan niat ikhlas 9) Menolak, marah jika selalu diingatkan niat lillahi ta’ala 10) Mengajak niat ikhlas bukanlah perkara yang mudah 11) Penolakan batin 12) Belum pernah mengingatkan keluarganya untuk saling mengingatkan niat ikhlas ketika melihat sedang bermain game online. | 1) Berkenan diingatkan niat ikhlas dalam beramal 2) Bersyukur diingatkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari 3) Dimampukan istikamah niat ikhlas 4) Regulasi emosi orang tua meningkat 5) Tercipta ketenangan dan kerukunan dalam rumah tangga 6) Menjadi prinsip hidup 7) Harapan orang tua 8) Menjadi bagian dari orang yang beruntung 9) Hubungan keluarga yang harmonis-spiritualis 10) Menjaga keluarga dari api neraka 11) Terjaga dari godaan setan karena menjadi bagian dari orang yang dipilih Allah (diberi keikhlasan) |

Tabel 4.10

Analisis Tantangan dan Keistimewaan

Pengalaman Niat Ikhlas Ketika Bermain Game Online

| Tantangan | Keistimewaan |
|--|--|
| <p>1) Tidak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online dikarenakan ‘Tidak Mau’.</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Tidak ingin lepas dari bermain game online b) Kecewa karena hasil yang ada karena tidak sesuai dengan harapan/tujuan (duniawi) c) Orientasi bermain game online masih karena nafsu d) Belum adanya keterikatan batin e) Belum bisa membedakan rasa batin f) Belum bisa ‘membaca’ sinyal-sinyal Allah yang masuk kedalam hatinya, belum bisa mensyukuri akan tetapi malah mengkufurinya <p>2) Tidak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online dikarenakan ‘Tidak Mampu’:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Adanya pertentangan batin antara mengamalkan niat lillahi ta’ala dengan selain lillahi ta’ala. b) Lebih memilih niat selain | <p>1) Intensitas bermain game online</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Titik awal mengurangi perbuatan melampaui batas (bagi anak yang masih suka bermain game online) b) Titik awal diberi kemudahan meninggalkan perbuatan melampaui batas (bagi yang sudah ada keinginan berhenti bermain game online) <p>2) Psikis</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Regulasi emosi orang tua menjadi meningkat b) Regulasi emosi anak menjadi meningkat <p>3) Kognitif: Perspektif orang tua tentang game online menjadi lebih baik</p> <p>4) Terapi</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Butuh peran orang lain untuk selalu mengingatkan niat ikhlas ketika bermain game online |

| | |
|--|--|
| <p>Allah dari pada lillahi ta'ala karena keinginan nafsu berupa tidak ingin kesenangan bermain game online menjadi berkurang.</p> <p>c) Kurang bersungguh-sungguh karena niat ikhlas belum menjadikan fokus/tujuan dalam menjalani kehidupan</p> <p>d) Belum bisa istikamah mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari karena lebih memperturutkan nafsu, setan dan malas.</p> <p>e) Adanya perlawanan dengan setan, nafsu dan malas.</p> <p>f) Lingkungan kurang mendukung</p> <p>g) Butuh ada yang selalu mengingatkan niat ikhlas ketika anak bermain game online</p> <p>h) Mendapat bantahan/penolakan secara zahir dan batin dari anak</p> <p>i) Kurang menerima takdir yang ada</p> <p>j) Belum/tidak adanya 'keterkaitan batin'</p> <p>3) Tidak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online dikarenakan 'Tidak Memperbolehkan':</p> <p>a) Menolak</p> | <p>b) Dapat dijadikan sebagai media latihan awal pembiasaan niat ikhlas</p> <p>c) Niat ikhlas secara istikamah menjadikan ketenangan dan kerukunan antar anggota keluarga</p> <p>5) Spiritual</p> <p>a) Niat ikhlas bagian dari spiritual sehingga dibutuhkan percaya tentang niat ikhlas.</p> <p>b) Dibutuhkan pula adab, harus mampu menghilangkan kesombongan diri.</p> <p>c) Akhirat dan keridaan Allah menjadi tujuan hidupnya.</p> <p>d) Dikhususkan bagi orang yang mau diajak mohon rahmat, ampunan Allah dan yang ingin bertaubat.</p> <p>e) Bersyukur karena dijaga oleh Allah</p> <p>f) Termasuk salah satu dari 'ilmu rahasia Allah'</p> |
|--|--|

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> b) Bermain game online tidak baik, jadi tidak diperbolehkan menggunakan niat ikhlas c) Kurang mempercayai Efek Niat Ikhlas ketika bermain game online d) Beranggapan bahwa kalau bermain game online diniati lillahi ta'ala berarti bermain game onlinenya diperbolehkan. Ini dapat menyebabkan pembenaran diri sendiri. Padahal belum benar-benar karena Allah akan tetapi masih bercampur karena nafsu dan harapan dunianya. | |
|--|--|

Setelah 8 bulan berikutnya, peneliti melakukan interview kembali untuk mengenai kondisi pengamalan, saling mengingatkan niat ikhlas orang tua dan penderita *internet gaming addiction* didapatkanlah data-data bahwa:

1. Sebagian orang tua ada yang masih mengingatkan niat ikhlas
2. Ada yang sudah jarang mengingatkan niat ikhlas.
3. Ada juga yang sudah tidak mengingatkan niat ikhlas

Sehingga terdapat pula perbedaan dalam regulasi emosi yang dirasakan orang tua.

Begitu pula dengan penderita *internet gaming addiction* kebanyakan sudah tidak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain

game online yang berakibat pada durasi dan emosi penderita *internet gaming addiction* kembali seperti sebelumnya. Hal ini disebabkan karena sering lupa mengamalkan niat ikhlas karena tidak ada yang mengingatkan. Akan tetapi bagi penderita *internet gaming addiction* yang masih mengamalkan niat ikhlas dan mempunyai komitmen untuk lepas dari *game online* maka diberi kemudahan dalam mengamalkan niat ikhlas dan lepas dari bermain *game online*. Ini menunjukkan bahwa dalam menjaga keistikamahan dibutuhkan motivasi awal dan lingkungan yang mendukung dalam implementasi niat ikhlas melalui saling mengingatkan niat ikhlas dan terus menggali pengetahuan dan pemahaman akan niat ikhlas melalui bimbingan yang rutin.

G. Komparasi

Dalam analisis *grounded theory*, pengembangan konsep merupakan hal yang sangat penting, karena proses analisis data, konsep merupakan inti ide-ide (*core ideas*) dalam pengembangan teori. Pengembangan konsep merupakan langkah awal dari pengembangan teori yang akan dibangun berdasarkan data hasil penelitian..

1. Perbandingan Niat Ikhlas dan Ikhlas

Berdasarkan hasil penelitian data menunjukkan bahwa banyak diantara manusia menganggap niat ikhlas itu sama dengan ikhlas. Bahkan dalam hal pemaknaan ikhlas sendiri

masih banyak terdapat pandangan/pemahaman yang keliru mengenai makna ikhlas yang semestinya (seperti menerima, rela, tidak diungkit-ungkit, tidak diingat-ingat, dsb). Padahal ikhlas dengan pemaknaan demikian belumlah makna ikhlas yang sebenarnya, hanya baru efek/dampak saja, belum inti ikhlas yang sesungguhnya. Makna inti ikhlas yang sebenarnya sebagaimana yang terdapat dalam surat al-Ikhlās ayat 1-3, yaitu pengakuan ke-Esa-an Allah dalam segala sesuatu. Hal ini menunjukkan bahwa ternyata terdapat pemahaman yang keliru mengenai konsep ikhlas, sehingga tidak mampu membedakan antara ikhlas dengan niat ikhlas.

Ada pula yang belum mampu membedakan niat baik duniawi dengan niat ikhlas, sehingga banyak orang yang terjebak mengira niatnya sudah niat ikhlas padahal masih baru sebatas niat baik duniawi (belum niat ikhlas yang semestinya). Banyak pula yang belum mampu membedakan antara pengetahuan niat ikhlas dengan pengamalan niat ikhlas, sehingga banyak yang menganggap dengan mengetahui pengetahuan tentang niat ikhlas sudah merasa cukup dan sudah bisa, padahal –jika mau jujur- niat ikhlas secara implementasi/pengamalan khususnya dalam aktivitas sehari-hari masih banyak yang dilalaikannya.

Untuk mempermudah dalam melakukan analisis perbandingan konstan, peneliti menyajikan dalam bentuk tabel

perbandingan konsep dan hasilnya. Berikut ini terdapat persamaan dan perbedaan antara niat ikhlas dan ikhlas.

Tabel 4.11

Persamaan dan Perbedaan Niat Ikhlas dan Ikhlas

| Persamaan dan Perbedaan | Uraian | Niat Ikhlas | Ikhlas |
|--------------------------------|------------------|--|---|
| Persamaan | Teks | Mengandung makna tauhid | Mengandung makna tauhid |
| Perbedaan | Pendekatan | Inti Spiritual Islam | Spiritual Islam |
| | Kajian | Awal <i>maqamat aṣ-ṣūfiyyah</i> | <i>Maqam</i> tasawuf |
| | Praktik | Mengawali perbuatan | Hasil akhir perbuatan |
| | Diterimanya amal | Langkah awal menuju syarat diterimanya amal | Hasil akhir menjadi syarat diterimanya amal |
| | Kedudukan | Pondasi awal menuju keikhlasan | Puncak keikhlasan |
| | Subjek | Semua orang dapat melafalkan niat ikhlas | Hanya orang-orang tertentu yang sanggup mencapai <i>maqam</i> ikhlas. |
| | Kondisi Hati | Di dalam hati masih ada kemungkinan tercampur dengan tujuan selain Allah | Di dalam hati sudah benar-benar merasa murni bertujuan karena/untuk/milik Allah SWT |

2. Perbandingan Hasil Tanpa Niat, Niat Duniawi dan Niat Ikhlas

Berdasarkan data dilapangan, menunjukkan data adanya perbedaan hasil dari macam-macam niat.

Berdasarkan hasil interview dan observasi selama penelitian berlangsung, ditemukan data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil ketika seseorang bermain *game online* tanpa niat sama sekali, bermain *game online* dengan niat baik duniawi dan bermain *game online* yang mengawalinya dengan niat ikhlas.

Tabel 4.12

Perbedaan Hasil Tanpa Niat, Niat Duniawi dan Niat Ikhlas

| Uraian | Motivasi Internal | Hasil |
|---|---|--|
| Langsung bermain <i>game online</i> (tanpa menyengaja niat sama sekali) | Tidak ingin berhenti bermain <i>game online</i> | Bermain <i>game online</i> tanpa batas (<i>bablas</i>) |
| Mengawalinya dengan niat baik duniawi (refreshing, dsb) | | Tetap asyik bermain <i>game online</i> |
| Mengawalinya dengan niat ikhlas | | |
| | Ingin lepas bermain <i>game online</i> | Lebih mudah untuk lepas dari bermain <i>game online</i> |

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil antara tanpa niat sama sekali, menyengaja niat baik duniawi dan menyengaja niat ikhlas.

Oleh sebab itu, peneliti merasa perlu untuk mengkaji lebih dalam lagi mengenai pembagian niat dan balasannya sebagaimana yang terdapat dalam al-Qur'an (akan diuraikan lebih lanjut bab VI)

3. Perbandingan Niat Ikhlas dalam Pengetahuan dan Implementasi/Pengamalan

Berdasarkan data penelitian di atas, menunjukkan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan antara pengetahuan mengenai niat ikhlas dalam taraf akal/fikiran dengan pengamalan niat ikhlas dalam perbuatan.

Berdasarkan hasil penelitian, data menunjukkan bahwa :

- 1) Seseorang yang mempunyai pengetahuan luas tentang niat ikhlas, hobi bermain *game online* akan tetapi masih ada kesombongan atas keilmuan yang dimilikinya. Orang seperti ini tidak dapat mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari, apalagi mengamalkan niat ikhlas ketika bermain *game online*.
- 2) Seseorang yang tidak mengetahui literature/pengetahuan tentang niat ikhlas akan tetapi merasa butuh dibimbing niat ikhlas, hasilnya dimampukan oleh Allah untuk mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari dan mengingatkan niat ikhlas.

Tabel 4.13

Persamaan dan Perbedaan Niat Ikhlas dalam
Pengetahuan dan Pengamalan

| Persamaan dan Perbedaan | Uraian | Pengetahuan niat ikhlas | Pengamalan niat ikhlas |
|--------------------------------|---------------|--|---|
| Persamaan | Lafadz | “Karena Allah hanya mengharap keridaan Allah” | “Karena Allah hanya mengharap keridaan Allah” |
| Perbedaan | Teks | Sepenuhnya ikhlas | Belum tentu ikhlas sepenuhnya karena sudah bercampur nafsu, setan, orientasi duniawi. |
| | Tingkat | Pengetahuan | Aplikatif dalam perbuatan |
| | Sumber | Di pikiran dan mulut | Di hati |
| | Implementasi | Tidak bisa mengamalkan | Butuh kesungguhan untuk bisa mengamalkan |
| | Kemanfaatan | Hanya bermanfaat untuk orang lain akan tetapi kurang bermanfaat untuk diri sendiri | Sangat bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain |
| | Rasa | Tidak bisa merasakan efek niat ikhlas | Bisa merasakan efek niat ikhlas |
| | Ketenangan | Kurang menumbuhkan ketenangan | Menumbuhkan ketenangan |

4. Perbandingan Pengamalan Niat Ikhlas di Pikiran. Mulut dan Hati.

Berdasarkan data di lapangan, antara pengamalan niat ikhlas di pikiran, di mulut dan di hati terdapat persamaan dan perbedaan sebagai berikut:

Tabel 4.14

Persamaan dan Perbedaan Pengamalan Niat Ikhlas di Pikiran, di Mulut, dan di Hati

| Persamaan dan Perbedaan | Uraian | Niat ikhlas di pikiran | Niat ikhlas di mulut | Niat ikhlas di hati |
|--------------------------------|----------------|-------------------------------|-----------------------------|----------------------------|
| Persamaan | Teks | Niat karena Allah | Niat karena Allah | Niat karena Allah |
| Perbedaan | Letak | Di otak | Di mulut | Di hati |
| | Hasil | Hanya pengetahuan | Pengetahuan dan pengamalan | Pengetahuan dan Pengamalan |
| | Perasaan | Tidak bisa merasakan | Tidak bisa merasakan | Bisa merasakan |
| | Regulasi Emosi | Tidak ada perubahan positif | Tidak ada perubahan positif | Ada perubahan positif |

5. Perbandingan Mengingatn Niat Ikhlas dan Mengingatn Selain Niat Ikhlas

Berdasarkan data di lapangan, antara mengingatn niat ikhlas dan mengingatn selain niat ikhlas ketika melihat anak bermain *game online* terdapat persamaan dan perbedaan.

Tabel 4.15
 Persamaan Dan Perbedaan Mengingatn Niat Ikhlas
 Dan Mengingatn Selain Niat Ikhlas

| Persamaan dan Perbedaan | Uraian | Mengingatn niat ikhlas | Mengingatn selain niat ikhlas |
|--------------------------------|-------------------|------------------------------------|---|
| Persamaan | Harapan orang tua | Mengingatn | Mengingatn |
| Perbedaan | Tujuan | Ikhlas | Baik |
| | Aksi komunikator | Hanya mengingatn untuk niat ikhlas | Mengingatn ingat waktu, belajar, salat, makan, tidur, dll |
| | Reaksi komunikan | Penerimaan | Penolakan |
| | Hubungan | Harmonis | Kurang harmonis |
| | Perasaan | Tenang | Marah |

6. Perbandingan Teknik Komunikasi dan Dampaknya

Berdasarkan data-data dilapangan, peneliti menganalisis dengan membandingkan antara tanpa niat ikhlas dengan ketika mengimplementasikan niat ikhlas ditemukan data sebagai berikut:

Tabel 4.16
Perbandingan Teknik Komunikasi Orang Tua Tanpa Niat
Ikhlas

| Orang Tua | | |
|-----------------------------|---|---|
| Kategori | Tanpa Niat Ikhlas | Niat Ikhlas |
| Teknik Komunikasi Orang Tua | <ul style="list-style-type: none"> • Menasehati dengan cara halus • Menegur dengan kalimat ‘jangan’ • Menakut-nakuti • Mengancam • Memarahi | <p>Hanya mengingatkan niat ikhlas dengan cara:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajak • Menanyakan • Mengetes • Menyuruh |
| Persamaan | Mengingatkan | Mengingatkan |
| Regulasi Emosi Orang Tua | <ul style="list-style-type: none"> • Memaklumi • Membiarkan • Memarahi • Membanting • Menyita • Menyembunyikan • Mengancam | <ul style="list-style-type: none"> • Kemarahan berkurang • Agak tenang • Terasa ringan, <i>lego</i>, <i>plong</i> • Bersyukur |

Tabel 4.17

Perbandingan Teknik Komunikasi Penderita *Internet Gaming Addiction* Tanpa Niat Ikhlas dengan Niat Ikhlas

Penderita *Internet Gaming Addiction*

| Kategori | Tanpa Niat Ikhlas | Niat Ikhlas |
|--|---|--|
| Teknik komunikasi penderita <i>internet gaming addiction</i> | Langsung main <i>game online</i> (tidak pernah menyengaja niat ikhlas ketika bermain <i>game online</i>) | Menyengaja niat di dalam hati ketika hendak bermain <i>game online</i> karena Allah hanya mengharap keridaan Allah |
| Durasi bermain <i>game online</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Lama bermain dalam sekali permainan 2 – 3 jam • Sering lupa waktu • fokus | <ul style="list-style-type: none"> • Bermain <i>game online</i> secukupnya • Lama bermain <i>game online</i> menjadi lebih sedikit waktunya • Masih senang bermain <i>game online</i> |
| Regulasi Emosi penderita <i>internet gaming addiction</i> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Nesu</i> • <i>Mecucu</i> • <i>Jengkel</i> • <i>Nggrundel</i> • Menunda perintah orang tua • Marah • Ngamuk | <ul style="list-style-type: none"> • Lebih mau mendengar • Lebih manut • Lebih tenang dalam bermain <i>game online</i> • Emosi lebih terkontrol |

Berdasarkan komparasi data tanpa niat ikhlas dengan mengamalkan niat ikhlas maka dapat ditentukan persamaan dan perbedaan diantaranya yaitu:

Tabel 4.18
Perbandingan Tanpa Niat Ikhlas dengan Niat Ikhlas oleh
Orang Tua dan Penderita *Internet Gaming Addiction*

| Persamaan dan Perbedaan | Orang Tua | | Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> | |
|---|---------------------------------|----------------------------|--|--|
| | Tanpa Niat Ikhlas | Niat Ikhlas | Tanpa Niat Ikhlas | Niat Ikhlas |
| Tujuan komunikasi | Mengingatkan | Mengingatkan | Diingatkan | Ingat sendiri/ diingatkan |
| Pesan komunikasi | Mengingatkan selain niat ikhlas | Mengingatkan niat ikhlas | Diingatkan selain niat ikhlas | Diingatkan niat ikhlas |
| Teknik komunikasi | Interpersonal | Inter spiritual personal | Intrapersonal | Intra spiritual personal |
| Indra yang digunakan | mulut | Mulut - keikhlasan | Nafsu | Hati - keikhlasan |
| Bahasa Emosi Verbal (<i>vocal cues</i>) | Kalimat negatif | Kalimat positif-keikhlasan | Kalimat negatif | Kalimat positif-keikhlasan |
| Ekspresi wajah (<i>facial cues</i>) | Emosi negatif | Emosi positif | Emosi negatif | Emosi positif |
| Regulasi emosi | Rendah | Meningkat | Rendah | Meningkat |
| Durasi | | | Lama | Berkurang |
| Perhatian | | | Fokus | Berkurang |
| Frekuensi | | | Sering bermain <i>game online</i> | Masih suka bermain <i>game online</i> Berhenti bermain <i>game online</i> |

7. Perbandingan Keistikamahan

Untuk dapat istikamah pengamalan niat ikhlas ditentukan dari motivasi awalnya. Berdasarkan perbedaan motivasi awal internal penderita *internet gaming addiction* dalam mengamalkan niat ikhlas ketika bermain *game online* maka terdapat perbedaan pula dalam hasil yang didapat. Sebagaimana dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.19

Perbedaan Motivasi Awal dan Hasil

| Motivasi Internal | Terapi | Hasil | |
|--|--|---|---|
| | | Mengamalkan niat ikhlas | Ketika Bermain <i>game online</i> |
| Tidak ingin lepas bermain <i>game online</i> | Pengamalan niat ikhlas ketika bermain <i>game online</i> | Menolak (tidak mau) mengamalkan niat ikhlas | Tidak bisa membedakan intensitas dan regulasi emosi. |
| Terpaksa (Dhahir menerima, batin menolak) | | Hanya di bibir, belum bisa masuk ke hati | Belum bisa membedakan intensitas dan regulasi emosi |
| Manut | | Dapat mengamalkan niat ikhlas di hati akan tetapi butuh untuk selalu diingatkan niat ikhlas | Bisa sedikit membedakan perbedaan intensitas dan regulasi emosi |
| Ingin lepas dari ketergantungan bermain <i>game online</i> | | Dimudahkan dalam mengamalkan niat ikhlas ketika bermain <i>game online</i> | Dimudahkan lepas dari ketergantungan bermain <i>game online</i> |

Berdasarkan data perbandingan data tanpa dan ketika mengimplementasikan niat ikhlas kemudian ditemukan persamaan dan perbedaan sebagaimana table 4.19 di atas maka selanjutnya dibuat hubungan antar masing-masing kategori (koneksi).

H. Koneksi

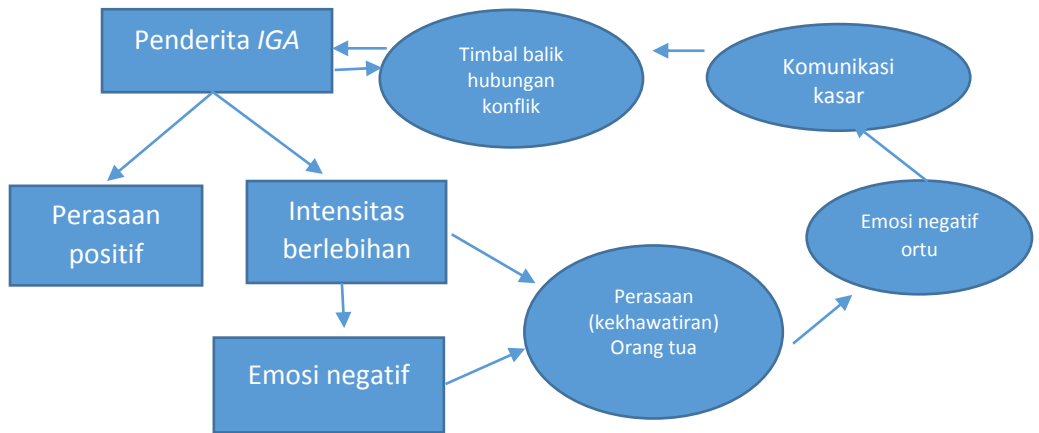
Dalam *axial coding*, peneliti menghubungkan beberapa kategori-kategori yang muncul antara tanpa niat ikhlas dan ketika mengamalkan niat ikhlas baik bagi orang tua maupun bagi penderita *internet gaming addiction*. Peneliti melacak hubungan di antara kategori yang sudah terkode guna memunculkan teori substantive melalui pengujian persamaan dan perbedaan (kontradiksi) dalam hubungan di antara kategori atau subkategori.

Berdasarkan data perbandingan di atas, maka peneliti menghubungkan kategori-kategori sebagaimana dapat digambarkan dalam bagan berikut ini:

1. Pola Hubungan Keluarga
 - a. Hubungan Konflik

Berdasarkan kategori yang ada, ketika orang tua dan penderita *internet gaming addiction* tanpa mengamalkan niat ikhlas, didapat pola hubungan yang penuh konflik.

Gambar 4.1
Hubungan Konflik Orang Tua dan Penderita *Internet
Gaming Addiction* Tanpa Mengamalkan Niat Ikhlas

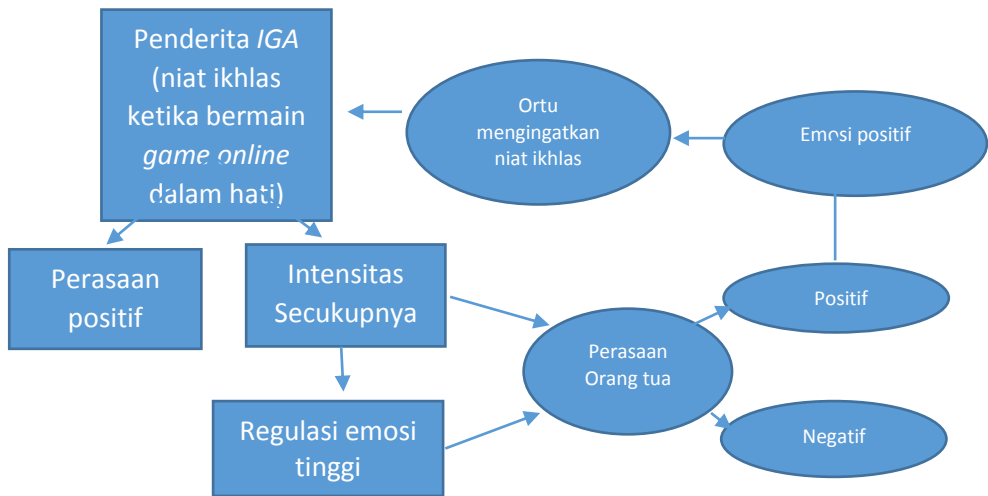


b. Hubungan Keluarga Harmonis-Spiritualis

Orang tua dan penderita *internet gaming addiction* yang mengamalkan niat ikhlas ketika bermain *game online* terdapat hubungan harmonis yang spiritualis.

Gambar 4.2

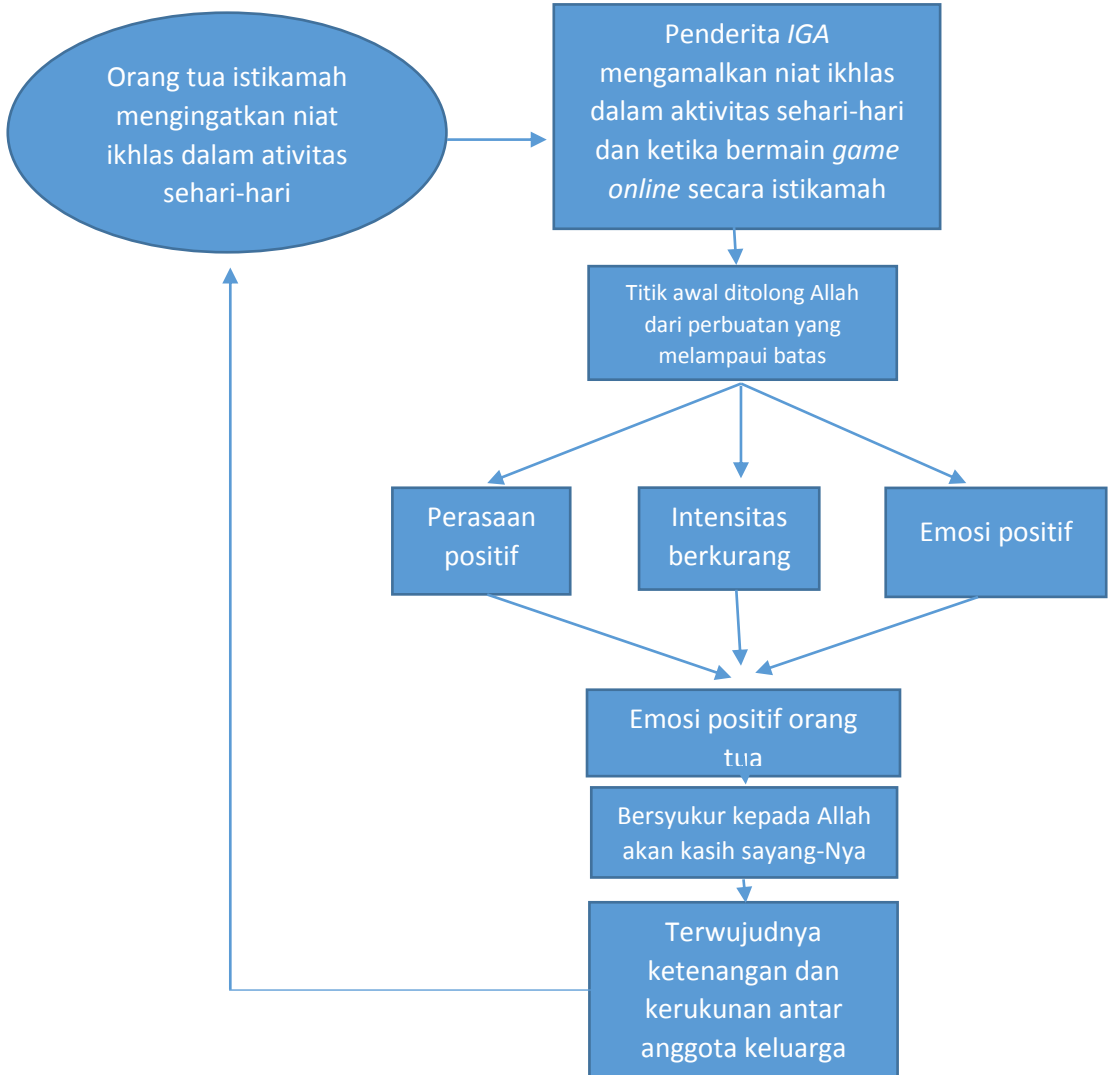
Hubungan Harmonis-Spiritualis Orang Tua dan Penderita *Internet Gaming Addiction* Ketika Mengamalkan Niat Ikhlas



Apabila hal ini dilakukan secara istikamah, maka terjalin dan terwujudnya ketenangan dan kerukunan antar anggota keluarga dunia akhirat.

Gambar 4.3

Dampak Istikamah Implementasi Niat Ikhlas dalam Keluarga



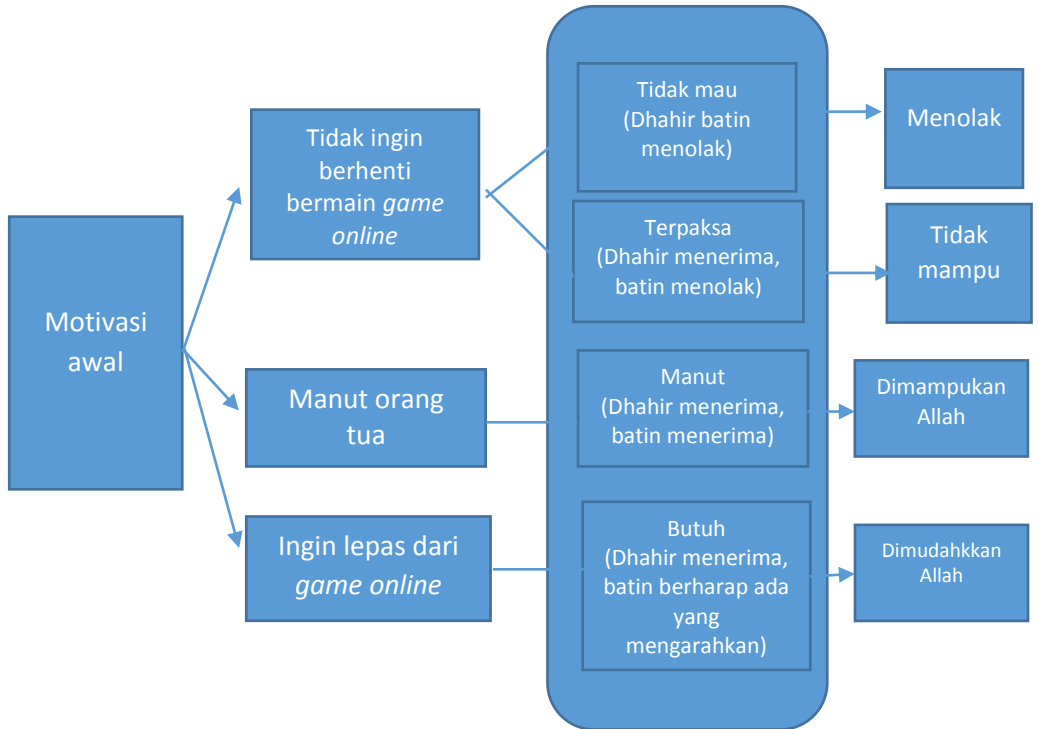
Dengan demikian, terdapat hubungan yang positif pengamalan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari dan ketika bermain *game online*.

2. Motivasi Awal dan Dampaknya

Proses menuju pembiasaan dan keistikamahan ditentukan dari motivasi awal dari pribadi masing-masing. Berdasarkan tabel di atas mengenai motivasi awal dan dampaknya, maka dapat digambarkan dalam bagan dibawah ini:

Gambar 4.4

Kaitan Motivasi Awal dan Dampak Penderita *Internet Gaming Addiction* dalam Mengamalkan Niat Ikhlas Ketika Bermain *Game Online*

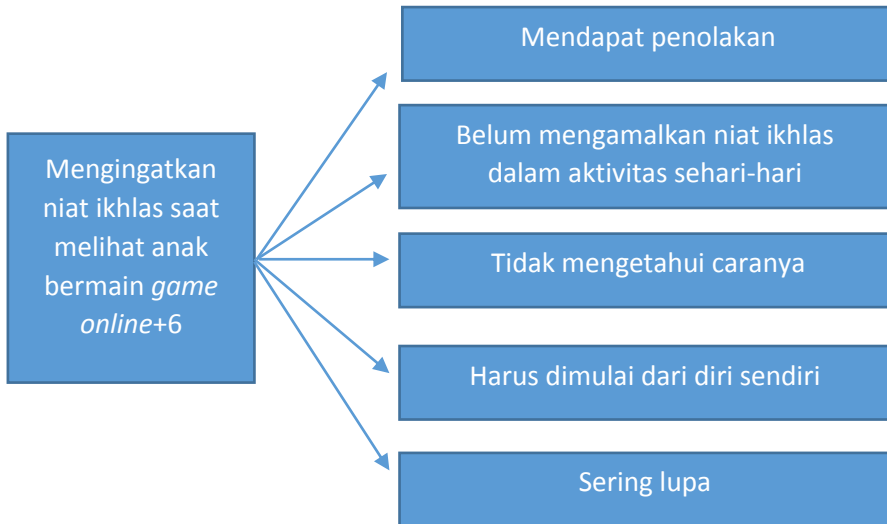


3. Tantangan dan Keistimewaan

Untuk mempermudah memahami hubungan penolakan dan penerimaan niat ikhlas bagi keluarga *internet gaming addiction*, peneliti terlebih dahulu membuat diagram hubungan kategori tantangan dan keistimewaan pengamalan niat ikhlas.

- a. Tantangan pengamalan niat ikhlas bagi orang tua dan penderita *internet gaming Addiction*
 - 1) Tantangan mengingatkan niat ikhlas saat melihat anak bermain *game online*

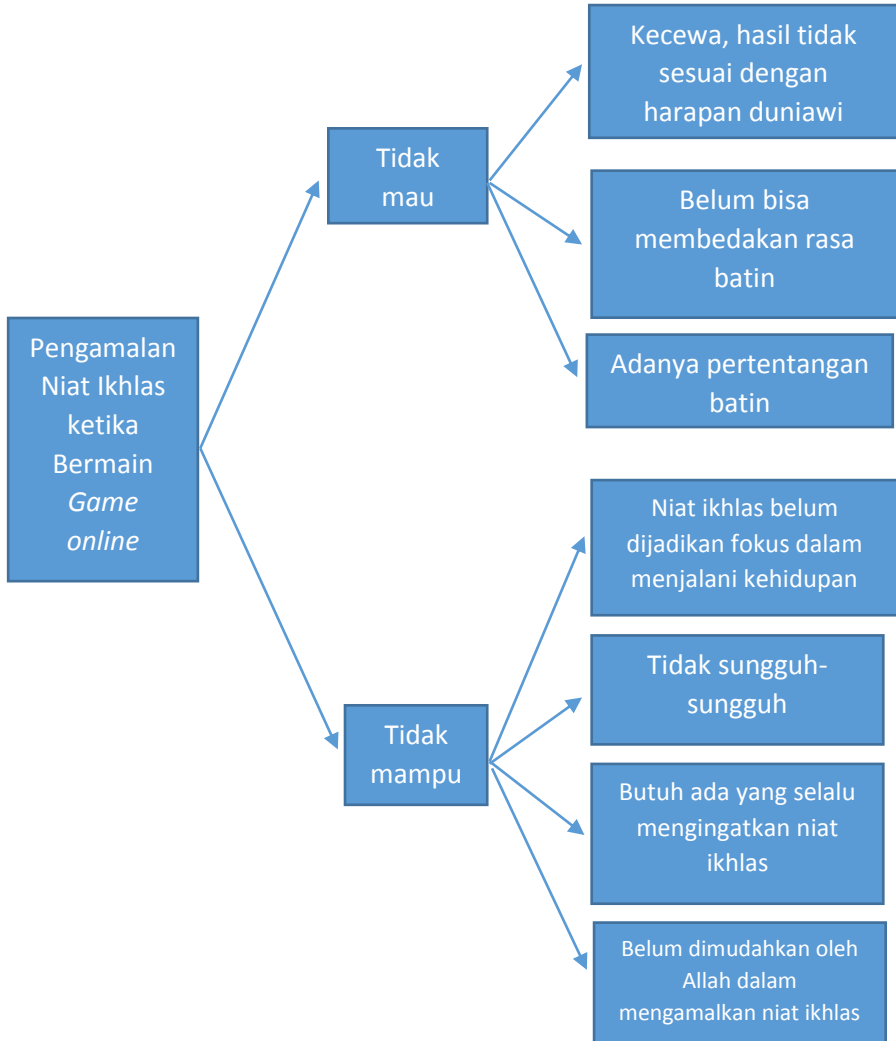
Gambar 4.5
Tantangan Mengingatn Niat Ikhlas Saat Melihat Anak
Bermain *Game Online*



2) Tantangan mengamalkan niat ikhlas ketika bermain *game online*

Gambar 4.6

Tantangan Mengamalkan Niat Ikhlas Ketika Bermain *Game Online*

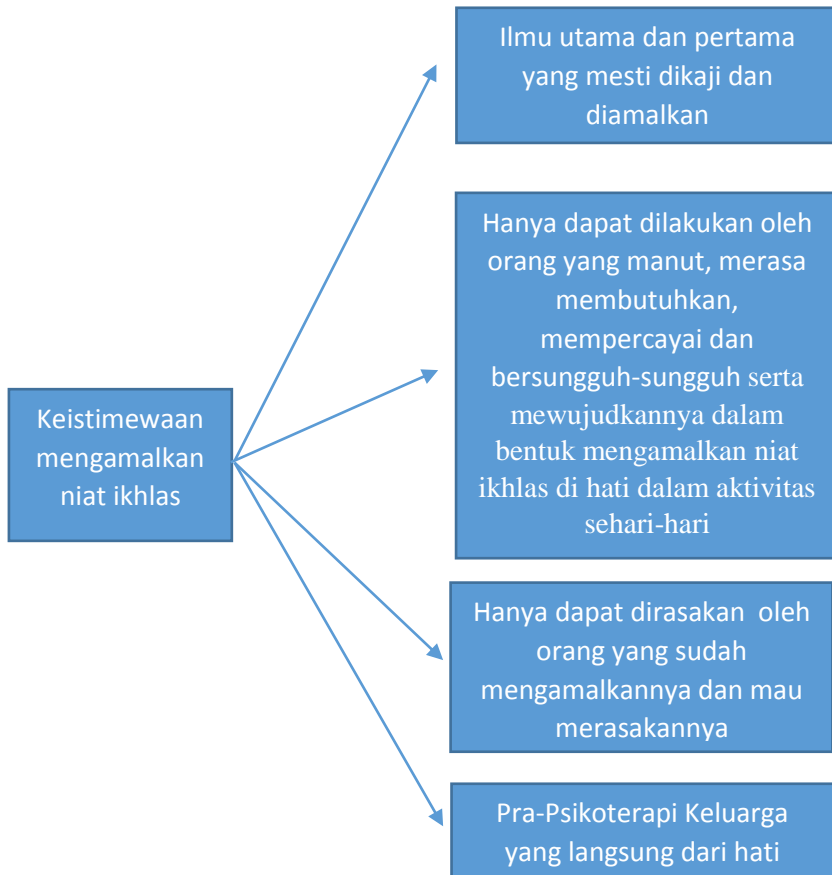


b. Keistimewaan pengamalan niat ikhlas bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction*.

1) Keistimewaan mengamalkan niat ikhlas

Gambar 4.7

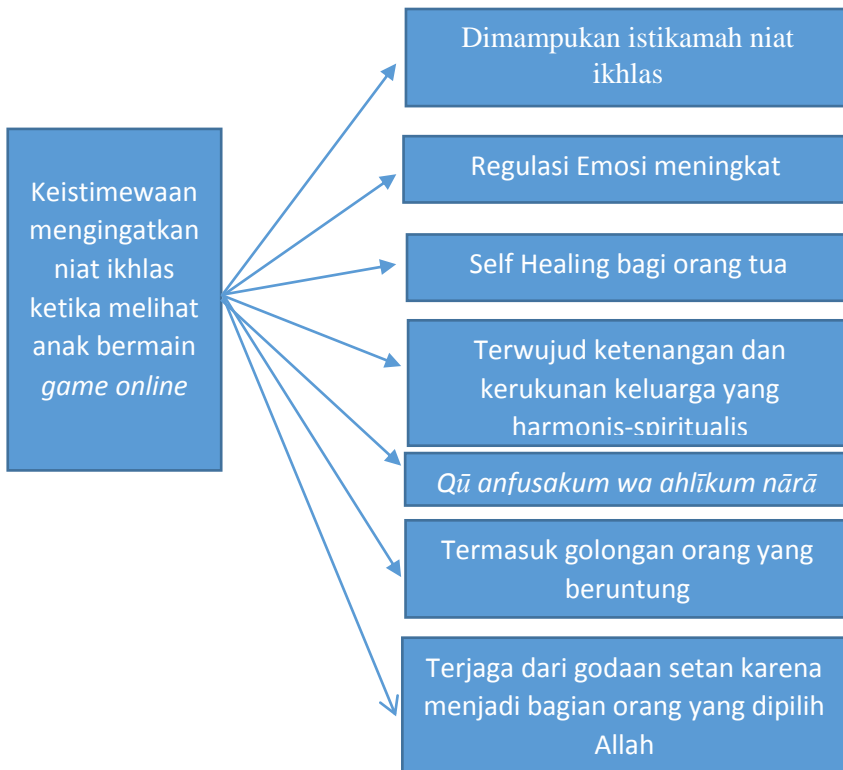
Keistimewaan Mengamalkan Niat Ikhlas



- 2) Keistimewaan mengingatkan niat ikhlas ketika orang tua melihat anak bermain *game online*

Gambar 4.8

Keistimewaan Mengingatnkan Niat Ikhlas Ketika Orang Tua Melihat Anak Bermain *Game Online*



3) Keistimewaan niat ikhlas ketika bermain *game online*

Gambar 4.9

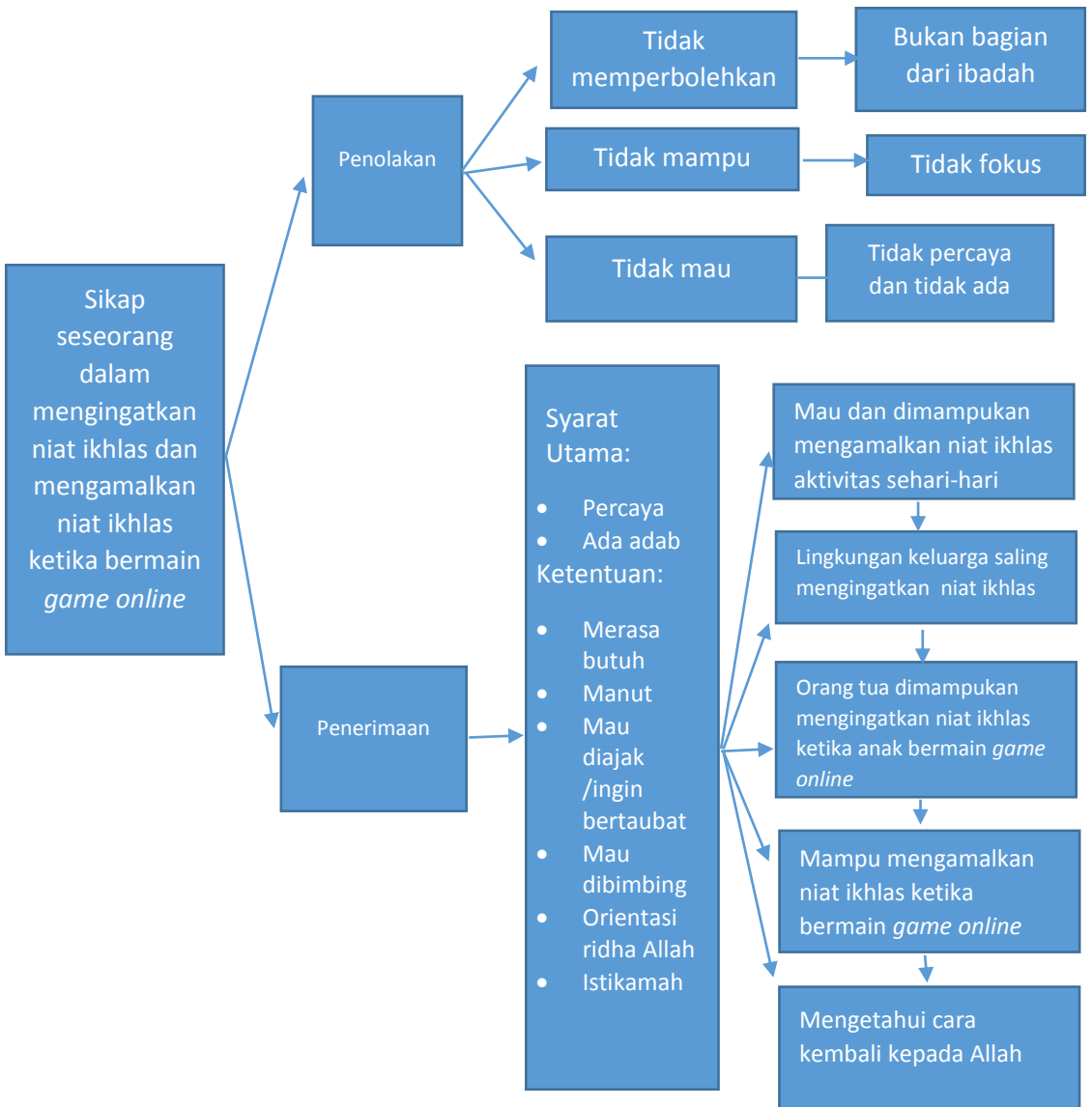
Keistimewaan Niat Ikhlas Ketika Bermain *Game Online*



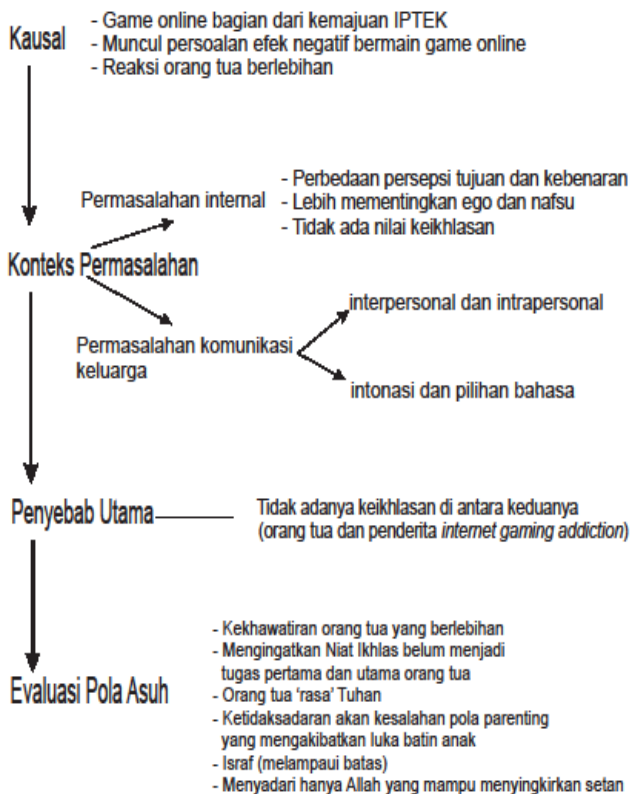
Berdasarkan bagan-bagan di atas, dalam tantangan dan keistimewaan terdapat hubungan penolakan dan penerimaan implementasi niat ikhlas bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction*

Gambar 4.10

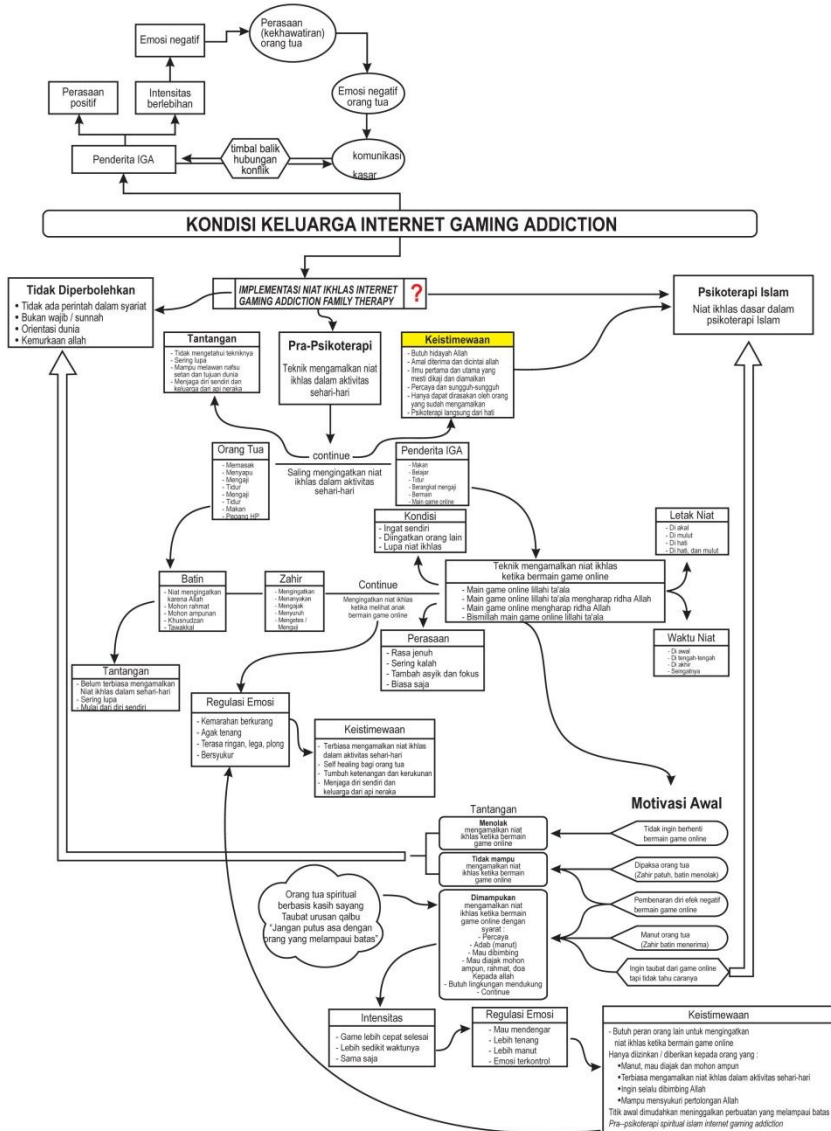
Hubungan Penolakan dan Penerimaan Implementasi Pengamalan Niat Ikhlas Bagi Orang Tua Dan Penderita *Internet Gaming Addiction*



Gambar 4.11
Fenomena Keluarga *Internet Gaming Addiction*



Gambar :4.12
Integrasi Fenomena Keluarga Internet Gaming Addiction



I. Integrasi

Dalam *selective coding* terdapat integrasi. Integrasi ini peneliti menguraikan mengenai kondisi keluarga *internet gaming addiction*: (1) fenomena dan kondisi kausal, menjelaskan bagaimana ciri-ciri fisik bisa dibaca, suasana emosi bisa dirasakan, dan menjelaskan bagaimana situasi permasalahan semakin kuat, semakin lemah atau berubah-ubah; (2) Konteks diuraikan pada konteks permasalahan; (3) Penyebab utama; (4) Evaluasi pola asuh orang tua.

1. Fenomena dan Kondisi Kausal

Islam mewajibkan kepada umatnya agar mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah SWT. Itulah orientasi tunggal yang harus dipegang oleh kaum muslimin dalam menjalani kehidupan. Islam bukanlah agama yang membelenggu manusia yang memperlakukan manusia seolah-olah malaikat yang tidak memiliki keinginan atau nafsu sama sekali. Islam memperlakukan manusia sesuai dengan naluri kemanusiaannya. Islam sangat memberikan keluasan dan kelapangan bagi manusia yang merasakan kenikmatan hidup.

Sesuai dengan perkembangan zaman yang senantiasa mengalami kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang banyak menyumbangkan perbaikan dan kemudahan bagi kehidupan masyarakat. Fenomena yang terjadi pada generasi

sekarang adalah merebaknya berbagai permainan, salah satunya *game online*. Berdasarkan data-data di lapangan menunjukkan bahwa orang yang menyukai *game online* dialami oleh semua kalangan, baik itu laki-laki, perempuan, anak kecil, remaja, dewasa, tua, muda, bahkan dari berbagai profesi seperti guru, penyuluh, mahasiswa, dan sebagainya.

Game online merupakan salah satu bentuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang didalamnya mempunyai sisi positif, akan tetapi dalam beberapa hal berdampak negatif yang kompleks bagi kehidupan pribadi maupun masyarakat, seperti *internet gaming addiction*. Hal ini tidak akan pernah berhenti dan tidak akan pernah selesai. Permainan *game online* yang semula hanya mengandung unsur hiburan saja kini sudah merambah dalam dunia olah raga (*e-sport*) dan bisnis yang sangat menggiurkan. Selain itu, permainan *game online* semakin lama juga berpengaruh terhadap intensitas dan psikis pemain yang mengakibatkan menurunnya etos belajar dan akhlak pemainnya.

Persoalan demi persoalan efek negatif dari bermain *game online* baik dari segi pemainnya maupun orang terdekat (orang tua) semakin lama semakin meluas dan kompleks karena sepanjang waktu selalu ada hal baru dalam dunia *game online*. Permasalahan yang semula hanya menyangkut diri sendiri, kini merambah kepada keluarga, teman dan

kewajibannya. Begitu pula dengan orang tua. Banyak orang tua dari semua kalangan yang mengalami kebingungan menghadapi anak-anaknya yang mengalami *internet gaming addiction*. Oleh sebab itu, dalam menghadapi fenomena kemajuan teknologi saat ini dibutuhkan solusi sebagai langkah untuk merespons kemajuan dan persoalan *game online* yang terjadi di tengah masyarakat.

Berdasarkan data di lapangan, fenomena yang dirasakan penderita *internet gaming addiction* semula mengalami perasaan yang menyenangkan, mengasyikkan, keseruan ketika bermain game online. Perasaan ini sebenarnya tidaklah menjadi masalah. Akan tetapi lama kelamaan kesenangan, keasyikan, keseruan yang dirasakan mengakibatkan melalaikan beberapa tugas yang menjadi kewajibannya, baik itu kewajiban agama, pribadi dan sosialnya.

Dari sudut pandang orang tua, di masa sekarang banyak anak yang mengalami *internet gaming addiction*, sehingga menyebabkan orang tua yang kebingungan dan tidak memiliki cara, mulai mencap kondisi kecanduan *game online* ini seolah-olah seperti penyakit kejiwaan, stigma negatif bermunculan di kalangan orang tua, gamers mulai disamakan dengan pecandu narkoba. Belum lagi stigma-stigma yang tertanam di masyarakat bahwa *game online* dapat menyebabkan masalah kesehatan mata, kekurangan fokus

dalam belajar dan sebagainya, sehingga muncullah kekhawatiran orang tua.

Melihat kondisi anak yang demikian, orang tua tentunya tidak tinggal diam, berbagai usaha telah orang tua lakukan, baik itu mulai dengan cara mengingatkan, menasehati, menakut-nakuti, memarahi, bahkan ada pula yang sampai melakukan tindakan kasar seperti mengancam, menyita, menyembunyikan dan bahkan membanting ponsel dengan penuh kekhawatiran, kejengkelan dan kemarahan.

Orang tua berharap dengan cara orang tua seperti ini anak menjadi 'langsung' manut, takut, dan tidak mengulang kembali. Akan tetapi tindakan yang dilakukan orang tua yang demikian malah mendapatkan reaksi anak yang bervariasi, seperti diam, sembunyi-sembunyi, mudah berbohong, menangis, dendam, membantah, marah, dan membanting ponsel. Kenyataan yang terjadi tidak sesuai dengan yang diharapkan, justru malah lebih 'parah' sehingga menjadi permasalahan konflik keluarga yang terus berulang-ulang.

Intinya dengan perlakuan yang dilakukan orang tua berdampak pula dengan reaksi yang dilakukan anak baik itu secara lahir maupun batin. Yang menjadi miris, tanpa disadari kondisi seperti selalu berulang dialami setiap hari bahkan bisa jadi setiap saat. Ini mengindikasikan bahwa didalam keluarga

belum menemukan solusi dalam menghadapi permasalahan *internet gaming addiction*.

Di sisi lain, dari sudut pandang penderita *internet gaming addiction*, dalam kadar yang tepat, *game online* dapat meningkatkan kemampuan survival, tactical, social dan fleksibilitas yang dibutuhkan dalam meraih kesuksesan di abad yang serba berubah dengan sangat cepat. Akan tetapi dalam kadar yang berlebihan dapat memperburuk kondisi psikis, fisik, keuangan, maupun social yang tanpa disadari pelakunya sebagaimana yang terjadi pada penderita *internet gaming addiction*.

2. Konteks Permasalahan

Berdasarkan fenomena dan kondisi kausal dari hasil penelitian di lapangan, ditemukan inti dari permasalahan yang terjadi diantara orang tua dan anak yaitu **permasalahan internal dan komunikasi dalam keluarga**.

a. Permasalahan Internal

- 1) Terdapat persepsi tujuan dan kebenaran yang berbeda antara orang tua dan anak. Masing-masing masih dalam ego persepsi tujuan dan kebenaran masing-masing yang saling bertolak belakang. Intinya keduanya belum mampu 'melihat' kesalahan diri masing-masing.

- 2) Orang tua lebih menomorsatukan ke-aku-annya, sedangkan penderita *internet gaming addiction* lebih mengutamakan nafsu kesenangan dunianya.
 - 3) Kondisi hati orang tua dan penderita *internet gaming addiction* tidak adanya nilai-nilai keikhlasan di dalamnya.
- b. Permasalahan Komunikasi Keluarga
- 1) Teknik komunikasi yang orang tua gunakan masih sebatas *interpersonal* dan teknik komunikasi yang penderita *internet gaming addiction* gunakan masih sebatas teknik komunikasi *intrapersonal* (belum ada nilai spiritualitas ketuhanan)
 - 2) Intonasi dan pilihan bahasa orang tua yang digunakan ketika mengingatkan secara spontan penuh dengan kekasaran, kekhawatiran dan kemarahan.
3. Penyebab Utama

Dari beberapa konteks permasalahan di atas di atas, maka yang menjadi faktor penyebab utama dari konflik keluarga di atas yaitu **tidak adanya keikhlasan diantara keduanya**. Hal ini dapat dilihat dari motivasi internal orang tua dan penderita *internet gaming addiction*. Motivasi internal orang tua ketika mengingatkan anak yang sedang bermain game online karena:

- a. Kekhawatiran

- b. Kecemasan
- c. Kemarahan

Sedangkan motivasi internal penderita *internet gaming addiction*, yaitu:

- a. Senang untuk hiburan, menghilangkan stress
- b. Agar menambah skor.
- c. Agar dapat ikut turnamen biar juara

Motivasi yang ada masih berkuat pada motivasi nafsu amarah dan nafsu duniawi yang menjadikan melampaui batas terasa menyenangkan dan mengasyikkan. Tanpa disadari sudah mauk dalam perangkap ketersesatan sebab belum mengarah kepada motivasi ketuhanan khususnya **keikhlasan** yang berorientasi kepada keakhiratan. Padahal disaat seperti ini justru motivasi keikhlasan mutlak sangatlah diperlukan, sebab setan tidak mempunyai kuasa kepada orang-orang yang diberi keikhlasan. Ini pun diakui oleh Iblis sendiri. Firman Allah:

قَالَ رَبِّ بِمَا أَغْوَيْتَنِي لَأُزَيِّنَنَّ لَهُمْ فِي الْأَرْضِ وَلَأُغْوِيَنَّهُمْ أَجْمَعِينَ
 (٣٩) إِلَّا عِبَادَكَ مِنْهُمُ الْمُخْلَصِينَ (٤٠) قَالَ هَذَا صِرَاطٌ عَلَيَّ
 مُسْتَقِيمٌ (٤١) إِنَّ عِبَادِي لَيْسَ لَكَ عَلَيْهِمْ سُلْطَانٌ إِلَّا مَنْ
 اتَّبَعَكَ مِنَ الْغَاوِينَ (٤٢) وَإِنَّ جَهَنَّمَ لَمَوْعِدُهُمْ أَجْمَعِينَ (٤٣)

“Ia (Iblis) berkata, “Tuhanku, oleh karena Engkau telah memutuskan bahwa aku sesat, **aku pasti akan**

jadikan (melampaui batas) terasa indah bagi mereka di bumi, dan aku akan menyesatkan mereka semuanya. **Kecuali hamba-hamba-Mu yang terpilih (diberi keikhlasan) di antara mereka**. Dia (Allah) berfirman, ‘Ini adalah jalan yang lurus (menuju) kepada-Ku.’ Sesungguhnya kamu (Iblis) tidak kuasa atas hamba-hamba-Ku, kecuali mereka yang mengikutimu, yaitu orang yang sesat. Dan sungguh **Jahannam** itu benar-benar (tempat) yang telah dijanjikan untuk mereka (pengikut setan) semuanya. (QS. Al-Hijr: 39-43)

4. Evaluasi Pola Asuh Orang Tua

Berdasarkan penyebab utama di atas, ada beberapa hal yang menjadi perlu untuk dievaluasi dalam pola asuh orang tua yang menyebabkan anak mengalami *internet gaming addiction*, diantaranya:

a. Kekhawatiran orang tua yang berlebihan

Kekhawatiran orang tua yang berlebihan atas stigma “Kecanduan Game online” ataupun “*Internet Gaming Addiction*”. Jika kata “kecanduan” dan “game online” digabungkan menjadi “kecanduan game online” atau pun kata “*internet gaming*” dan “*Addiction*” disatukan menjadi “*internet gaming addiction*”, banyak orang tua menjadi ofensif, menyerang tanpa toleransi, melakukannya dengan cara keras, akhirnya membuat banyak orang tua menjadi ketakutan, anak bermain *game online* sedikit saja orang tua sudah merasa terancam.

Padahal, *game online* tidak sama dengan narkoba, alkohol, rokok, pergaulan bebas yang bisa merusak masa depan. Hanya saja perlu dibatasi penggunaannya agar tidak sampai pada taraf yang membahayakan.

- b. Mengingatnkan niat ikhlas belum menjadi tugas pertama dan utama orang tua

Selama ini kebanyakan orang tua beranggapan bahwa tugas pertama orang tua adalah mencari nafkah, mencukupi semua kebutuhan jasmani anggota keluarga. Akan tetapi orang tua banyak yang lupa untuk selalu mengajak keikhlasan/ketauhidan kepada seluruh anggota keluarganya.

Kebutuhan zahir memang penting, akan tetapi ada yang jauh lebih penting dari kebutuhan zahir yaitu kebutuhan batin. Orang tua lebih memfokuskan pada kebutuhan jasmani akan tetapi lupa dengan kebutuhan ruhani. Padahal tugas pertama dan utama orang tua yang diperintahkan Allah adalah untuk mengabdikan/beribadah kepada Allah, menjaga diri dan anggota keluarganya dari api neraka. Semestinya kebutuhan zahir dijadikan sarana untuk mencapai tujuan utama, bukan malah sebaliknya, sesuatu yang hanya sarana dijadikan sebagai tujuan utama.

Salah satu upaya untuk menjaga ketauhidan dalam keluarga yaitu saling mengingatkan niat ikhlas dalam setiap aktivitas sehari-hari, akan tetapi banyak orang tua yang tidak menghiraukannya dan tidak memprioritaskannya.

c. Orang tua ‘rasa’ Tuhan

Inilah penyebab utama dari berbagai permasalahan yang ada di dalam keluarga. Orang tua ‘merasa paling’ tahu segalanya. Orang tua ‘merasa paling’ mengetahui masa depan anaknya. Orang tua ‘merasa paling’ berjasa dan perhatian kepada anak-anaknya. Orang tua ‘merasa’ nasehatnya harus selalu di dengar. Orang tua ‘merasa’ perintahnya harus langsung dikerjakan. Orang tua ‘merasa’ dirinya yang mampu mengatur anaknya, akan tetapi orang tua lupa bahwa yang dapat mengatur, memaksa, mengetahui masa depan anak hanyalah Allah SWT. Tanpa disadari, orang tua sudah ‘mengaku menjadi Tuhan’ bagi anak-anaknya.

Semestinya bukanlah demikian, orang tua harus menomorsatukan Allah terlebih dahulu, salah satunya dengan cara mengamalkan niat ikhlas sebelum menasehati anak, minta pertolongan, memasrahkan kepada Allah, baru kemudian mengingatkan niat ikhlas kepada anak, setelah itu menyampaikan maksud/harapan

orang tua. Dengan demikian, orang tua sudah tidak lagi menuhankan dirinya, akan tetapi sudah mulai belajar menuhankan Allah sebagai tuhannya.

- d. Ketidaksadaran akan kesalahan pola parenting yang mengakibatkan luka batin

Sebenarnya awal mula anak dalam bermain *game online* merasakan kesenangan, kegembiraan. Akan tetapi kesenangan dan kegembiraan tersebut seketika hilang karena kesalahan parenting yang dilakukan orang tua terhadap anak, hanya saja kebanyakan orang tua tidak menyadari akan kesalahannya akan tetapi malah justru menganggapnya suatu keharusan, ‘kebenaran’, kewajaran yang mesti diulang-ulang agar ada perubahan pada diri anak, seperti menyalahkan, membandingkan, pengawasan berlebihan, kekerasan fisik, cuek/mendiamkan, memaksakan impian orang tua menjadi impian anak, merendahkan/ mempermalukan, bercanda/mengolok-olok/menyindir, memberi label, menghitung pemberian dan sebagainya.

Pada kenyataannya, dengan cara seperti ini yang terjadi malah sebaliknya yaitu tidak sesuai dengan harapan orang tua, anak malah menjauh, membenci bahkan memusuhi orang tua. Jika sudah demikian,

nasehat apapun yang disampaikan orang tua akan ditolaknya.

Begitu pula dengan cara komunikasi orang tua yang menasehatinya dengan cara menakut-nakuti, menegur dengan kalimat ‘jangan’, mengancam, memarahi dengan intonasi tinggi yang bersumber dari kekhawatiran, ketakutan, kecemasan, kemarahan yang ada dalam diri orang tua (yang dilakukannya secara spontan) walaupun dengan maksud ‘tujuan baik’ menurut orang tua (seperti ingat waktu, disuruh segera belajar, makan, tidur, dll) akan tetapi anak menafsirkannya berbeda dari apa yang diharapkan orang tua. Dari sinilah mulai muncul berbagai permasalahan. Oleh sebab itu dibutuhkan adanya perubahan cara orang tua dalam berkomunikasi kepada penderita *internet gaming addiction*.

- e. *Isrāf* (Melampaui batas): Kondisi penderita *internet gaming addiction* dan sikap orang tua

Istilah *isrāf* berasal dari kata *sarafa*, yang berarti melampaui batas atau menyimpang dari hal-hal yang semestinya. Melampaui batas (berlebihan) dapat dimaknai sebagai tindakan yang dilakukan seseorang di luar kewajaran ataupun kepatutan karena kebiasaan yang

dilakukan untuk memuaskan kesenangan diri secara berlebihan ataupun sikap seseorang dalam menghadapi keadaan.

Melampaui batas dapat terjadi dalam banyak hal, baik itu perbuatan buruk, baik, maupun dalam ibadah. Salah satu ciri seseorang melampaui batas yaitu memandang baik apa yang selalu mereka kerjakan, Sebagaimana firman Allah:

وَإِذَا مَسَّ الْإِنْسَانَ الضُّرُّ دَعَانَا لِجَنبِهِ أَوْ قَاعِدًا أَوْ قَائِمًا فَلَمَّا كَشَفْنَا عَنْهُ ضُرَّهُ مَرَّ كَأَنْ لَمْ يَدْعُنَا إِلَى ضُرِّ مَسَّهُ ۚ كَذَلِكَ زُيِّنَ لِلْمُسْرِفِينَ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ ﴿١٢﴾

“Dan apabila manusia ditimpa bahaya dia berdoa kepada Kami dalam keadaan berbaring, duduk atau berdiri, tetapi setelah Kami hilangkan bahaya itu daripadanya, dia (kembali) melalui (jalannya yang sesat), seolah-olah dia tidak pernah berdoa kepada Kami untuk (menghilangkan) bahaya yang telah menimpanya. Begitulah orang-orang yang melampaui batas itu memandang baik apa yang selalu mereka kerjakan”. (QS. Yunus: 12).

Maksud dari ayat ini yaitu memandang baik apa yang selalu mereka kerjakan tanpa selalu mengingat Allah.

Dalam penelitian ini, ditemukan data bahwa yang melampaui batas bukan hanya penderita *internet*

gaming addiction saja, akan tetapi sikap yang dilakukan orang tua terhadap penderita *internet gaming addiction* juga sudah melampaui batas.

Masing-masing memandang baik atas apa yang dilakukan. Penderita *internet gaming addiction* memandang baik bermain *game onlinenya* karena mendapatkan kesenangan dan kebahagiaan yang didapatkan. Orang tua pun juga memandang baik cara yang selama ini dilakukannya karena kekhawatiran yang berlebihan, menasehati penuh kemarahan menganggapnya suatu keharusan agar anak berhenti dari bermain *game online*.

Masing-masing ‘merasa diri paling benar’ dengan pendapatnya, sehingga tidak mau menerima pendapat orang lain yang berbeda dari dirinya. Selain itu juga tidak pernah menggantungkan, menyerahkan kebenaran menurut Allah. Masing-masing ‘merasa paling benar’ menurut nafsu dan cara berfikir sendiri. Ini juga yang menjadi sumber dari permasalahan keluarga. Oleh sebab itu, kesadaran akan kesalahan diri sangatlah dibutuhkan untuk menuju perbaikan. Selama kesalahan diri masih dianggap suatu ‘kebenaran

mutlak', maka selamanya tidak akan pernah ada perbaikan.

- f. Menyadari hanya Allah yang mampu menyingkirkan setan

Setan merupakan sifat untuk menyebut setiap makhluk yang jahat, membangkang, tidak taat, suka maksiat, suka melawan aturan, melampaui batas ketentuan-ketentuan Allah baik dari golongan jin maupun manusia. Sedangkan Iblis merupakan bapak dari jin yang mendurhakai Allah SWT.

Segala sesuatu yang berlebihan, didalamnya sudah pasti tercampur dengan setan. Tidak ada yang mampu untuk selamat dari setan kecuali atas rahmat dan pertolongan Allah SWT. Oleh sebab itu, ingat kepada Allah ini menjadi kuncinya. Sudah menjadi karakter dasar dari setan yaitu untuk menjerumuskan manusia bersama-sama masuk ke dalam api neraka. Hanya saja setan tidak terlihat oleh mata, akan tetapi setan dinyatakan Allah sebagai musuh yang nyata bagi manusia.

Ada beberapa karakteristik/sifat setan, setidaknya terdapat tujuh sifat sebagai berikut: Menyesatkan, “..Dan setan menyesatkan mereka (dengan) penyesatan yang

sejauh-jauhnya.” (QS. An-Nisā: 60); Menebarkan permusuhan, “Sesungguhnya setan itu dimaksudkan untuk menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu...” (QS. Al-Maidah: 91); Mengajak pada tindakan keji, “Barangsiapa yang mengikuti langkah-langkah setan, maka sesungguhnya setan itu melakukan perbuatan yang keji dan yang mungkar...” (QS. An-Nūr: 21); Membisikkan pikiran jahat, “Maka setan membisikkan pikiran jahat kepada mereka untuk mereka berdua apa yang tertutup dari mereka...” (QS. Al-A’raf: 20); Suka pencitraan diri, “....bahkan hati mereka telah bekerja keras dan setan pun bekerja kepada mereka kebagusan apa yang yang selalu mereka kerjakan” (QS. Al-An’ām: 43); Mengajak ke neraka, “...walaupun setan itu menyeru mereka ke dalam siksa api yang menyala-nyala” (QS. Luqman: 21); Mengajak kepada kekufuran, ‘...seperti setan ketika dia berkata manusia: “Kafirlah kamu!”, maka tatkala manusia itu telah kafir ia berkata: “Sesungguhnya aku berlepas diri dari kamu karena sesungguhnya aku takut kepada Allah Tuhan semesta alam” (QS. Al-Hasyr: 16).

BAB V

PENGEMBANGAN TEORI

IMPLEMENTASI NIAT IKHLAS *INTERNET GAMING ADDICTION FAMILY THERAPY*

Berdasarkan *selective coding*, peneliti melakukan penyaringan berupa pengembangan teori implementasi niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* mengenai: (1) tindakan, bagaimana tindakan kongkrit yang telah dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan, meliputi strategi, teknik dan metode; (2) Fenomena Implementasi Niat Ikhlas yang terdiri dari proses interaksi dan kondisi kausal; (3) Faktor penyebab utama berhasil atau tidaknya niat ikhlas *internet gaming addiction*; (4) Konsekuensi yang timbul dari penyebab utama; (5) Kekhususan; dan (6) Proposisi.

Sebelum menguraikan isi implementasi niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy*, peneliti terlebih dahulu akan menguraikan alasan peneliti memilih menggunakan niat ikhlas *lillāh* dari pada *basmallah*.

A. Alasan Mengapa Niat Ikhlas *lillah*, Tidak *Basmallah*?

Ada dua alasan mengapa peneliti lebih memfokuskan kepada *lillah*, tidak *basmallah*.

Alasan pertama, disertasi karya Umar Sulayman al-Asyqar yang berjudul “*Maqāṣid al-Mukallifīn fīmā Yata’abbadu*

biḥī li Rabbil’ālamīn” (Tujuan Pembebanan Hukum bagi Seseorang dalam Beribadah kepada Allah SWT) yang kemudian dipublikasikan berjudul *Maqāṣid al-mukallaḥīn (1): An-Niyyat fi al-Ibādah*, hasil dari Disertasi beliau menyebutkan pengaruh **niat** terhadap perbuatan mubah, makruh dan haram (bukan pengaruh *basmallah* dalam perbuatan).

Alasan kedua, secara sekilas antara *lillāh* dan *basmallah* terlihat sama, akan tetapi apabila dicermati lebih dalam terdapat perbedaan yang sangat tipis antara keduanya. Untuk mengetahui persamaan dan perbedaan antara *lillāh* dan *basmallah* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.1

Perbandingan *Lillāh* dan *Basmallah*

| Persamaan/ Perbedaan | Uraian | <i>Lillāh</i> | <i>Basmallah</i> |
|---------------------------------|---------------|---|--|
| Persamaan | Tujuan | Allah | Allah |
| | Faedah | Dilindungi dari kejahatan setan dan jin | Dilindungi dari kejahatan setan dan jin |
| Perbedaan | Arti | Karena, untuk, milik Allah | Dengan (Pertolongan) nama Allah yang Maha Pengasih Penyayang |
| | Alasan | Motivasi melakukan sesuatu | Memohon pertolongan Allah |
| | Letak | Di hati (Para ulama | Di lisan (Para ulama terdapat |

| | | | |
|--|-----------|--|---|
| | | sepakat letak niat di hati) | perbedaan pendapat dalam letak melafalkan <i>bismillah</i>) |
| | Amalan | Batin | Zahir |
| | Pelafalan | Menyengaja di hati | Kebanyakan menyengaja di lisan |
| | Pelafalan | Yang utama niat menyengaja di dalam hati karena Allah Lisan hanya membantu mengingatkan hati. | Kebanyakan menyengaja di lisan mengucapkan basmallah akan tetapi di hati niatnya bisa karena Allah, dan atau bisa pula selain Allah |
| | Penerapan | Mengawali dalam setiap aktivitas ibadah <i>maḥḍah</i> dan <i>ghoiru maḥḍah</i> | Mengawali dalam aktivitas ibadah <i>maḥḍah</i> dan <i>ghoiru maḥḍah</i> dan aktivitas sehari-hari |
| | Keutamaan | Niat menjadi syarat diterimanya amalan | Menyempurnakan barakah (Bukan menjadi syarat sahnya ibadah) |

Selain dari tabel persamaan dan perbedaan di atas, peneliti menentukan bahwa yang menjadi *basic* adalah niat di hati yang hanya karena Allah berharap mendapat keridaan Allah. Walaupun demikian, **keduanya (*lillāh dan bismillāh*) bukanlah suatu hal yang bertolak belakang, akan tetapi**

sebenarnya keduanya menuju ke arah tujuan yang sama yaitu Allah SWT. Apabila keduanya digunakan, maka akan menjadi jauh lebih sempurna dan menambah keberkahannya.

Lillāh adalah perbuatan batin yang wajib, sunnah maupun mubah dalam hukum syari'at agama dan terkait kepada Allah dengan ikhlas "*Lillāhi ta'ālā*" tanpa pamrih duniawi sesuatu apapun yang tujuannya diarahkan untuk pengabdian diri dan mengharap keridaan Allah SWT.

Ibadah yang tidak disertai ikhlas semata-mata karena Allah tidak akan diterima oleh Allah SWT. Ibadah apabila diniati hanya untuk kebutuhan nafsu, keinginan atau syahwat dunia, ingin harta, tahta, wanita dan sebagainya, maka bukan lagi menjadi ibadah melainkan maksiat, tidak akan diterima Allah dan akan berakibat siksa.

Beribadah tidak sebatas hanya pada menjalankan syahadat, salat, zakat, puasa, haji atau ibadah-ibadah sunnah seperti membaca al-Qur'an, berdzikir, bershalawat dan sebagainya. Akan tetapi disamping itu semua, segala gerak-gerik manusia, segala tingkah laku dan perbuatannya harus dijadikan sebagai pelaksanaan ibadah kepada Allah. Jika hidup manusia tidak selalu diarahkan untuk pengabdian diri/beribadah kepada Allah ini berarti manusia telah menyimpang dari aturan yang telah ditentukan Allah SWT. Firman Allah:

“Dan tidaklah Aku (Allah) ciptakan jin dan manusia melainkan untuk beribadah kepada-Ku”

Disamping *lillāh* dilanjutkan dengan *bismillāh*. *Bismillāh* berarti dalam segala perbuatan, gerak lahir maupun batin, dimanapun dan kapanpun senantiasa merasa dan beri'tikad bahwa yang menciptakan dan menitahkan itu semua adalah Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang. Jangan sekali-kali mengaku atau merasa mempunyai kekuatan dan kemampuan sendiri tanpa dititahkan oleh Allah SWT dengan kata lain “Jangan menggunakan kemampuan diri sendiri, akan tetapi gunakanlah kemampuan Allah SWT”. Ini menunjukkan penerapan dari makna “Lā haula wa lā quwwata illā billāh” (Tiada daya dan kekuatan kecuali hanya milik Allah SWT - *Billāh*). Firman Allah: “Dan Allah-lah yang menciptakanmu dan apa saja yang kamu perbuat” (QS. As-Shāffāt: 96). Firman Allah yang lain: “Dan kamu tidak dapat menghendaki (tidak dapat berkehendak menempuh jalan yang lurus) melainkan apabila dikehendaki Allah Tuhan semesta alam (QS. At-Takwīr: 29)

Dengan demikian, ketika kita melihat, mendengar, merasa, menemukan, diam, bergerak, berfikir, berangan-angan sebagainya menyadari bahwa yang menggerakkan itu semua adalah Allah SWT. Merasa mendapat pertolongan Allah. Semuanya “Billah”. Tidak ada sesuatu yang tidak “Billah”.

Apabila dalam beribadah merasa mempunyai kemampuan sendiri, merasa mampu menjalankan ibadah. Tidak menyadari bahwa seseorang memiliki kemampuan untuk melakukan ibadah itu karena mendapat anugerah dan pertolongan Allah SWT. Jika demikian menunjukkan bahwa seseorang tersebut belum sadar *billah* yang mengakibatkan akan mudah terjangkit penyakit ‘*ujub, takabur*, sekalipun dalam kadar yang sangat halus sekali. Oleh sebab itu, penerapan niat *Lillāh* dan sadar *Bismillāh* keduanya harus dirasakan di dalam hati. Tidak cukup dengan pengertian dan keyakinan dalam otak dan mulut saja akan tetapi yang terpenting adalah mampu menerapkan dalam setiap langkah dalam kehidupan sehari-hari agar diselamatkan oleh Allah dunia dan akhirat.

B. Implementasi Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy*

Salah satu cara/upaya untuk ingat kepada Allah yaitu melalui mengamalkan niat ikhlas dalam perbuatan yang dilakukan oleh orang tua dan penderita *internet gaming addiction* ketika sedang bermain *game online*. Oleh sebab itu, orang tua mempunyai tanggungjawab untuk selalu mengingatkan anak agar ingat Allah, salah satunya yaitu dengan selalu mengingatkan niat

ikhlas dalam perbuatan, khususnya ketika melihat anak bermain *game online*.

1. Teknik Komunikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan penyebab inti dari permasalahan yang terjadi diantara orang tua dan anak adalah karena **tidak terjalannya komunikasi tulus ikhlas** diantara keduanya. Oleh sebab itu, dibutuhkan teknik komunikasi yang tepat. Dalam penelitian ini ditemukan dua teknik yang mesti dipraktekkan (tidak hanya sekedar mengetahui), tapi butuh dipraktekkan/diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dua teknik tersebut yaitu:

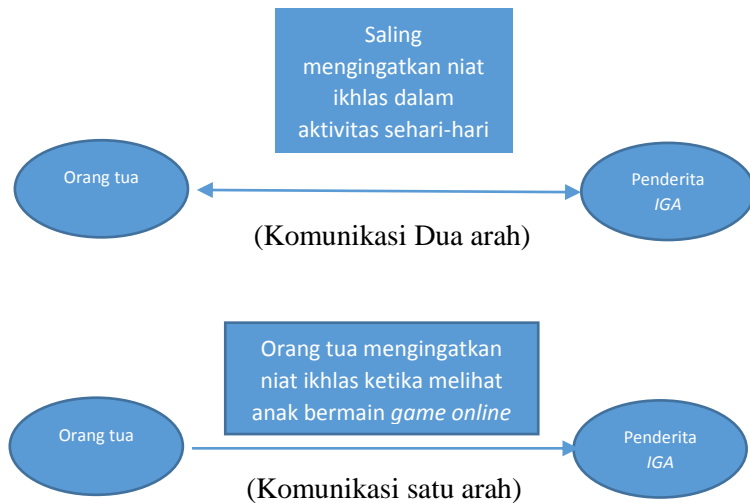
a. Teknik Komunikasi Mengingatn Niat Ikhlas *Inter Spiritual Personal*

Teknik komunikasi mengingatn niat ikhlas *inter spiritual personal* adalah suatu teknik komunikasi praktis (menggunakan lisan) mengingatn niat ikhlas berupa umpan balik antara orang tua dan anak dalam rangka saling mengingatn niat ikhlas pada aktivitas sehari-hari. Orang tua dan anak dapat langsung menerima dan menanggapinya, sehingga terjadi komunikasi dua arah. Dalam *inter spiritual personal* ini juga bisa berlaku kebalikannya, yaitu komunikasi orang tua kepada anak dalam hal mengingatn niat ikhlas

khususnya ketika orang tua melihat anaknya bermain *game online*.

Gambar 5.1

Teknik Komunikasi Mengingatnkan Niat Ikhlas
Inter Spiritual Personal



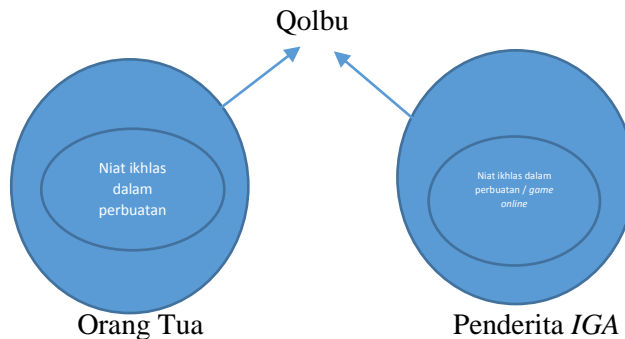
b. Teknik Komunikasi Niat Ikhlas *Intra Spiritual Personal*

Teknik komunikasi niat ikhlas *intra spiritual personal* adalah suatu teknik komunikasi praktis menggunakan hati yang dilakukan kepada diri sendiri dengan tujuan menyengaja niat ikhlas dalam setiap perbuatan yang terjadi dalam domain spiritual seseorang yang mengandung unsur tuhan. Dalam hal ini

baik orang tua maupun penderita *internet gaming addiction* dalam melakukan aktivitas sehari-hari mengawalinya dengan menyengaja niat ikhlas dalam hati. Begitu pula penderita *internet gaming addiction* ketika bermain *game online* di dalam hati mengawalinya dengan niat ikhlas, sehingga memunculkan kesadaran tentang diri, meningkatkan spiritualitas dan aktualisasi diri.

Gambar 5.2

Teknik Komunikasi Niat Ikhlas *Intra Spiritual Personal*



Dengan demikian, Inti dari implementasi niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* yaitu niat “*Lillāhi ta’ālā* hanya mengharap keridaan Allah” yang diucapkan didalam hati (bukan di mulut) ketika menjalani aktivitas sehari-hari dan juga ketika bermain *game online* maupun

ketika mengingatkan niat ikhlas kepada anak yang sedang bermain *game online*.

Sehubungan pengamalan niat ikhlas dalam perbuatan yang dilakukan dalam hati, tidak cukup hanya sekedar tahu dengan membaca buku/kitab dan mampu mengucapkan niat ikhlas di mulut, akan tetapi dibutuhkan ketersambungan dengan orang yang sudah pernah mengamalkan niat ikhlas yang menjaga dzikir-dzikirnya, dan diijinkan Allah untuk mentransfer/ memasukkan niat ikhlas ke dalam hati seseorang agar dimudahkan oleh Allah mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Seseorang yang ingin adanya ketersambungan batin mengenai niat ikhlas perlu proses meng-nol-kan diri sebagai ungkapan betapa rendahnya diri dihadapan Allah, memasrahkan diri kepada Allah lalu bersedia memposisikan diri sebagai orang yang berkenan dibimbing, dilanjutkan dengan adanya pertemuan orang yang berkenan dibimbing dan orang yang membimbing.

Bagi orang yang membimbing, dalam membimbing pun tidak diperkenankan dengan nafsu. Pembimbing harus menanyakan kesiapan batin seseorang, sebab tidak semua orang batinnya sudah siap untuk menerima bimbingan, belum siap menganggap seseorang untuk dijadikan pembimbing.

Pemberian ‘penyuapan’ bimbingan dzikir tentang niat ikhlas “Karena Allah hanya mengharap keridaan Allah” di dalam hati terkandung makna “*Lā ilāha illāh*”, “*Lā haula wa lā quwwata illā billāh*”, dan juga mengandung makna “*Ilāhī anta maqsūdī wa ridhāka mathlūbī*”.

2. Metode

Ada beberapa metode yang digunakan dalam implementasi niat ikhlas bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction*, yaitu:

a. Metode Bimbingan

Dalam pemberian bimbingan, secara global ada tiga materi yang disampaikan yaitu tentang *internet gaming addiction*; permohonan rahmat, petunjuk ampunan Allah dan pengetahuan niat ikhlas yang terdapat dalam al-Qur’an dan al-Hadits serta pengamalannya dalam aktivitas sehari-hari.

1) Bimbingan tentang *internet gaming addiction*

Bimbingan yang disampaikan tentang pengertian *game online*, hukum bermain *game online*, manfaat dan bahaya bermain *game online* serta persepsi kebenaran/kesalahan mengenai bermain *game online*. Penyuluhan mengenai *internet gaming addiction* ini sangat dibutuhkan agar muncul kesadaran dan menyadari akan

kesalahan diri sehingga tidak terjerumus dalam kebenaran nafsu. Orang tua dan penderita *internet gaming addiction* harus dibimbing dan diarahkan secara aktif untuk merubah cara berpikir menjadi lebih baik lagi.

- 2) Bimbingan tentang permohonan rahmat, petunjuk dan ampunan Allah.

Membimbing sekaligus mengajak orang tua dan penderita *internet gaming addiction* untuk selalu memohon rahmat, petunjuk dan ampunan Allah mutlak diperlukan. Untuk menuju pribadi lebih baik lagi bimbingan yang mengarah kepada rahmat Allah menuju pertaubatan dengan berbasis niat ikhlas karena Allah menjadi kunci utama menuju perubahan.

- 3) Bimbingan tentang pengetahuan niat ikhlas

Pemberian bimbingan tentang pengetahuan agama khususnya tentang niat ikhlas yang terdapat dalam al-Qur'an dan al-Hadits disesuaikan dengan tingkat kemampuan pemahaman orang tua dan penderita *internet gaming addiction*.

b. Metode Keteladanan Tauhid Aplikatif

Penerapan keteladanan tauhid aplikatif dalam niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* ada tugas yang harus dijalankan oleh keduanya:

- 1) Tugas orang tua menjadi teladan dalam mengimplementasikan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari termasuk juga ketika mengingatkan niat ikhlas kepada anak yang sedang bermain *game online*.

Tidak seyogyanya seseorang memandang rendah, menganggap sepele, memandang remeh niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari. Penerapan/aplikatif niat ikhlas bukanlah suatu usaha/ ikhtiar seseorang. niat ikhlas merupakan anugerah Allah semata-mata kepada seseorang. Niat ikhlas itu murni merupakan hidayah (*futuh*) dari Allah ke dalam hati seseorang yang timbulnya hidayah itu berasal dari pada ilmu dan ma'rifat seseorang kepada Allah SWT. Orang yang tidak berilmu tidak akan mungkin bisa berniat yang ikhlas. Begitu pula orang yang tidak ma'rifat tidak akan mampu berbuat yang ikhlas, kecuali orang yang bersungguh-sungguh. Oleh sebab itu, peran saling mengingatkan niat ikhlas bagi orang awam

sangatlah penting, karena orang awam yang masih kehidupannya berorientasi dunia saja -apalagi orang yang sudah terbiasa dalam kesia-siaan atau kemaksiatan- akan mengalami kesulitan untuk niat ikhlas dikarenakan sering/banyak lupanya daripada ingatnya. Hal ini disebabkan *qalb/* hatinya masih dikuasai keinginan dunia, nafsu dan setan.

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh di lapangan, terdapat bermacam-macam variasi kalimat orang tua ketika mengingatkan niat ikhlas ini dengan bahasa jawa khas Kaliwungu. Ada yang dengan cara mengingatkan. Ada pula dengan cara mengajak. Ada pula dengan cara menanyakan. Ada pula yang mengetes anaknya benar-benar sudah niat atau belum. Ada pula dengan cara memerintah semuanya disesuaikan dengan kebiasaan dan kondisinya, seperti “*Le, main game e wes diniati durung, le?*” (“Le, main gamenya sudah diniati atau belum, le?”), “*Yab, main game e diniati sek?*” (“Yab, main gamenya diniati dulu”), “*Wes diniati, durung?*” (“Sudah diniati, belum?”), “Nang, niati *lillāhi ta’ālā!*”, “Nang, niati *lillāhi ta’ālā!*”, “Dim, *diniati dulu lillāhi ta’ālā* mengharap ridha Allah

ta'ālā”, “Nang, ojo lali (jangan lupa) diniati *lillāhi ta'ālā* *mengharap kerīḍaan Allah ta'ālā*”.

- 2) Tugas anak yaitu setiap kali bermain *game online* mengawalinya dengan niat ikhlas, baik itu ingat sendiri ataupun diingatkan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, bermacam-macam kondisi dan cara anak melafalkan niat ikhlas. Kadang diingatkan orang tua, kadang ingat sendiri, kadang juga lupa. Niat yang dilafadzkan pun bermacam-macam, terkadang di mulut terkadang pula di dalam hati. Konteks kalimat niat yang dilafadzkan pun tidak semuanya sama. Ada yang dimulai dengan *lillāhi ta'ālā* *mengharap kerīḍaan Allah ta'ālā*. Ada pula yang memulainya dengan *bismillahirrahmanirrahim* kemudian *lillāhi ta'ālā* *mengharap kerīḍaan Allahta'ālā*. Selain itu, waktu pelafalan niat *lillāhi ta'ālā* pun sesuai kondisi. Terkadang diawal ketika bermain *game online*, terkadang pula di tengah-tengah ketika sedang bermain *game online* (seingatnya).

Niat ikhlas tidak hanya diterapkan ketika bermain *game online* saja, akan tetapi diterapkan pula dalam aktivitas sehari-hari seperti ketika makan, mandi,

memakai baju, belajar, keluar rumah, tidur, nonton tv, bermain, mengerjakan tugas sekolah, dan lain-lain.

Begitu pula dengan orang tua (ibu) ketika menerapkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari seperti menggunakan niat ikhlas ketika memegang *handphone*, membaca novel, bangun tidur, mencuci piring, mau *menyambal* (membuat sambal), mau *ngliwet* (menanak nasi), mau menggoreng, mau memasak, mau tidur, makan, ke kamar mandi, mau ganti baju, mau buka warung, mau berangkat ngaji, mau mengaji, mau baca yasin tahlil, mau jualan, mau bersih-bersih rumah, mau mengajar, mau sedekah dan sebagainya.

Penerapan tauhid aplikatif yang digunakan dalam aktivitas sehari-hari merupakan usaha dalam menterjemahkan keyakinan berupa menerapkan niat ikhlas *lillāhi ta'ālā*, peng-Esa-an Allah menjadi suatu sikap yang konkret dalam mengembangkan amal saleh. Dalam al-Qur'an ada ratusan ayat yang menggandengkan antara *alladzīna āmanū* dengan *wa'amilus shālihat*. Iman (niat ikhlas) dan amal saleh bergandengan sangat dekat. Iman tanpa amal saleh hanya menjadi angan-angan. Sedangkan amal saleh

tanpa iman, tanpa niat ikhlas dalam beramal menjadi sia-sia. Iman dan amal saleh keduanya bagaikan dua sisi mata uang yang tidak bisa dipisahkan keberadaannya. Niat ikhlas merupakan bagian dari keimanan. Keimanan yang masih dalam tataran sebatas pengetahuan (belum penerapan) maka keimanannya masih dipertanyakan.

Ada beberapa tingkatan kemampuan penerapan niat ikhlas, yaitu 1) Niat ikhlas dalam ritual ibadah; 2) Niat ikhlas dalam beraktivitas; 3) Niat ikhlas dalam menghadapi problematika kehidupan.

Niat ikhlas dalam ritual ibadah. Niat ikhlas dalam ritual ibadah merupakan niat ikhlas tingkatan pertama kemampuan penerapan niat ikhlas dalam aktivitas sehari seperti niat karena Allah ketika salat, puasa, zakat, haji baik wajib maupun sunnah. Begitu pula dengan ibadah sunnah yang lain seperti berzikir, membaca al-Qur'an, berdoa dan lain-lain. Mengenai niat *lillāhi ta'ālā* dalam ritual ibadah sudah banyak dan sudah sering dicontohkan dan sudah banyak yang hafal akan niatnya, hanya saja terkadang tidak mengetahui maksud/artinya apalagi hikmah didalamnya. Namun demikian, walaupun masih asal ikut, asal manut, asal

hafal itu termasuk masih lebih baik dari pada yang tidak manut, tidak ikut dan tidak hafal.

Niat ikhlas dalam beraktivitas. Niat ikhlas dalam aktivitas kebanyakan bersifat mubah. Dalam kemampuan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari ada jenjangnya dan bertahap. Pada awal-awal belajar menerapkan niat *lillāhi ta'ālā* hanya fokus ketika sedang bermain *game online* sedangkan bagi ibu hanya fokus pada mengingatkan niat *lillāhi ta'ālā* ketika melihat anak bermain *game online*.

Dengan bertambahnya hari dan fokus kesungguhan dalam belajar menerapkan niat *lillāhi ta'ālā* dalam aktivitas, akhirnya niat *lillāhi ta'ālā* kemudian merambah pada aktivitas makan, minum, bermain, mandi, memakai pakaian, tidur, bangun tidur, memasak, belajar, mengaji, mencuci piring, menanak nasi, membuka warung, bersedekah. Ini merupakan tahap dasar dalam penerapan niat *lillāhi ta'ālā* dalam aktivitas sehari-hari.

Seiring berjalannya waktu kemampuan menerapkan niat *lillāhi ta'ālā* merambah pada hal-hal yang psikis seperti bagi orang tua menerapkan niat *lillāhi ta'ālā* ketika mengingatkan niat ikhlas kepada

anak yang sedang bermain *game*, niat *lillāhi ta'ālā* ketika menyuruh, niat *lillāhi ta'ālā* ketika menasehati, niat ikhlas ketika mengajak kebaikan dan lain sebagainya.

Niat ikhlas dalam menghadapi problematika kehidupan. Kemampuan menerapkan niat *lillāhi ta'ālā* dalam menghadapi problematika kehidupan merupakan penerapan niat ikhlas tingkat lanjut. Beberapa contoh niat ikhlas *lillāhi ta'ālā* ketika menghadapi suatu permasalahan dalam kehidupan seperti *lillāhi ta'ālā* ketika menghadapi anak yang mengalami *internet gaming addiction*, niat *lillāhi ta'ālā* ketika mendengarkan masukan/nasehat, niat *lillāhi ta'ālā* ketika marah, niat *lillāhi ta'ālā* ketika bermusyawarah, niat *lillāhi ta'ālā* ketika kecewa, terzalimi, sakit, terlilit hutang, bencana, musibah dan sebagainya. Kemampuan niat *lillāhi ta'ālā* dalam kondisi seperti ini sungguh sangatlah tidak mudah, benar-benar butuh rahmat dan pertolongan Allah SWT.

- c. Metode Pembiasaan dan Istikamah: Saling Mengingat Niat Ikhlas

Niat ikhlas sangatlah simple. Diucapkan hanya butuh waktu 1-2 detik saja akan tetapi untuk selalu

menerapkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari bukanlah perkara yang mudah. Butuh pembiasaan, terlebih untuk tingkatan orang awam yang masih condong berorientasi dunia lebih besar daripada akhirat. Saling mengingatkan niat ikhlas setiap saat sangat dibutuhkan. Mengingat niat ikhlas tidak hanya dilakukan oleh orang tua kepada anaknya saja, bisa juga sebaliknya anak mengingatkan niat ikhlas kepada orang tuanya.

Pembiasaan yang dapat berlanjut menuju istikamah memang tidak mudah karena setiap mukmin seringkali mengalami fluktuasi iman yang terkadang naik, turun, berkurang dan bertambah. Oleh sebab itu, dibutuhkan pertolongan Allah agar selalu mendapat kemampuan/diberi kemudahan dalam menjalankan niat ikhlas. Sebagai upaya/ikhtiar untuk menjaga tetap istikamah dalam niat ihlas, maka upaya yang dilakukan yaitu saling mengingatkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari.

3. Strategi *Family Therapy*

Strategic Family Therapy digunakan dalam penerapan niat ikhlas dalam menangani penderita *internet gaming addiction* dengan didasari pemikiran bahwa permasalahan individual tidak lepas dari keluarga atau orang-orang yang

hidup di sekeliling individu (*holding environment*), baik sebagai faktor penyebab atau pengaruh.

Strategic Family Therapy diberikan kepada orang tua (ibu) dan anak yang mengalami *internet gaming addiction*. Strategi ini digunakan bertujuan untuk memperbaiki komunikasi antar anggota keluarga sehingga keluhan dan harapan terpenuhi tanpa mengorbankan harapan-harapan anggota keluarga yang lain berfokus pada penerapan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari khususnya mengenai aktivitas *game online*.

Saat ini, orang tua dihadapkan pada tantangan untuk menjaga anak-anak dari pengaruh negatif teknologi komunikasi digital, khususnya efek negatif *game online* yang sering dimainkan anak-anak (bahkan orang dewasa sekalipun). Mereka menjadi lebih sibuk dengan *gadget* di tangan. Oleh sebab itu, orang tua diharapkan tetap memberi perhatian yang penuh kasih sayang terhadap anak sebab tanggung jawab orang tua bukan hanya di dunia tapi sampai nanti di akhirat. Salah satu bentuk/ wujud perhatian orang tua dalam konteks Disertasi ini adalah mengingatkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari termasuk juga ketika anak sedang bermain *game online*.

Dalam mengimplementasikan niat ikhlas dibutuhkan kerelaan hati untuk :

a. Kerelaan Mengubah Cara

Untuk melakukan perubahan, perubahan individual menjadi induk dari perubahan keluarga, kultural dan struktural. Perubahan struktural tidak akan pernah terjadi tanpa didahului perubahan kultural. Perubahan kultural tidak akan pernah terjadi tanpa perubahan keluarga. Perubahan keluarga tidak akan pernah terjadi tanpa didahului perubahan individual, terutama orang tua. Orang tua ini sebenarnya yang menjadi kuncinya.

Cara yang biasanya digunakan orang tua ketika melihat anak bermain *game online* yaitu memotong di tengah permainan ketika anak sedang melakukan sesuatu yang sangat menyenangkan yang mengakibatkan anak bisa mengartikan banyak hal dengan arti yang sangat berbeda dengan maksud orang tua. Selain itu, kalimat yang terucap orang tua pun mengandung emosi negatif dan terkadang tindakan memaksa yang mengakibatkan dampak emosi dan tindakan anak diluar dugaan orang tua.

Perlu langkah pertama yang harus dilakukan yaitu mengijinkan diri untuk mengubah cara terlebih dahulu. Cara pertama, berkenan untuk memulai pengamalan ma'rifat terlebih dahulu, kemudian

menambahi dengan syari'at (bukan syari'at dahulu kemudian ma'rifat). Maksud dari pengamalan ma'rifat dalam penelitian ini adalah memulai pengamalan pembiasaan niat ikhlas di hati dalam aktivitas sehari-hari. Dengan pengamalan ma'rifat (ihsan) terlebih dahulu, sedikit demi sedikit akan Allah bukakan 'pintu-pintu' yang selama ini tertutup dan apa saja yang diperbuatnya menjadi penuh makna, akan lebih dimudahkan oleh Allah dalam membersihkan hati, memperbaiki akhlak, memahami hakikat hidup, lebih dimudahkan dalam mendapatkan dan memahami ilmu-ilmu.

Belajar adab dahulu sebelum belajar ilmu. Saat sekarang ini yang diajarkan kebanyakan ilmu terlebih dahulu akan tetapi tidak belajar adab, akhirnya bertambah ilmunya bertambah pula kesombongan dan prasangka buruknya. Belajar ihsan terlebih dahulu baru belajar Islam (salat, dll). Jika syariat terlebih dahulu diajarkan hukum wajib, halal-haram, sunnah, bid'ah mengakibatkan mudah menyalahkan orang lain yang tidak sepaham/tidak sependapat dengannya. Padahal ajaran Islam bukanlah 'hitam-putih' yang sangat kaku, akan tetapi ajaran Islam itu 'warna-warni', fleksibel, tidak kaku, dapat menyesuaikan kondisi yang ada. Sebagaimana hadis Nabi saw:

Dari Abu Hurairah ra, ia berkata: “Di saat kami duduk-duduk bersama Rasulullah SAW datang seorang laki-laki kepada Nabi SAW dan berkata, ‘Aku telah binasa wahai Rasulullah!’. Nabi menjawab, ‘Apa yang mencelakakanmu?’. Orang itu berkata, ‘Aku menyetubuhi istriku di bulan Ramadhan.’ Nabi bertanya, ‘Adakah kamu memiliki sesuatu untuk memerdekakan budak?’. Orang itu menjawab, ‘Tidak’. Nabi bertanya lagi, ‘Sanggupkah kamu berpuasa dua bulan terus menerus?’. Orang itu menjawab, ‘Tidak’. Nabi bertanya, ‘Apakah kamu memiliki sesuatu untuk memberikan enam puluh orang miskin?’. Orang itu menjawab, ‘Tidak’. Kemudian Nabi terdiam beberapa saat hingga didatangkan kepada Nabi sekeranjang berisi kurma dan berkata, ‘Sedekahkanlah ini’. Orang itu berkata, ‘Adakah orang yang lebih miskin dari kami?’. Dan Nabi pun tertawa hingga terlihat gigi gerahamnya kemudian berkata, “Pergilah dan berikanlah kepada keluargamu.” (HR. Bukhari No. 1936 dan Muslim No. 1111)

Dalam hadits ini menunjukkan bahwa Islam itu elastis, tidak kaku, dapat menyesuaikan kondisi yang ada. Begitu pula dengan hukum bisa berubah-ubah sesuai dengan kondisi yang menyertainya. Misal, hukum menikah adakalanya menjadi sunnah, adakalanya menjadi wajib, adakalanya menjadi mubah, adakalanya bisa pula menjadi haram disesuaikan dengan kondisi yang menyertainya.

Cara kedua, perlu adanya perubahan ruhani dan intelektual orang tua melalui: 1) Mempertanyakan kebenaran, “Sudah benarkah aku dalam mendidik anak-anakku?”; 2) berkenan untuk mau mendengar pendapat orang lain yang berbeda agar dapat bersikap lebih bijaksana, 3) berkenan belajar/mengaji secara langsung (bukan lewat buku saja).

Cara ketiga, orang tua berkenan untuk memulai mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari, sebab orang tua lah yang memegang ‘kunci penentu’ kehidupan anak. Anak akan lebih mudah berubah jika orang tua mau berubah. Setelah orang tua sudah mulai terbiasa dengan mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari maka akan lebih mudah untuk mengingatkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari kepada anak khususnya ketika bermain *game online*.

Cara keempat, jika orang tua sudah terbiasa mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari maka tugas orang tua yaitu mengajak anak-anaknya untuk selalu niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari dengan cara selalu mengingatkan niat ikhlas setiap menjalankan aktivitas kepada anggota keluarga.

Cara kelima, sayangi anak yang melampaui batas. Orang yang sedang dalam kondisi melampaui batas

bukan untuk dimarahi, bukan untuk dimusuhi, bukan pula untuk disalahkan, akan tetapi perlu disayangi dan diperhatikan minimal dengan memaklumi, memohonkan ampunan, dan mendoakan kebaikan, sebab mereka belum bisa menahan gelombang kegelapan melampaui batas itu didalam dirinya, sehingga orang yang berada dalam melampaui batas semestinya justru butuh untuk ditolong. Seandainya menegur pun dengan penuh kasih sayang, bukan dengan penuh kemarahan dan kekerasan. Hal ini bisa dilakukan oleh orang tua jika didalam diri orang tua sudah dimampukan oleh Allah untuk melihat setiap sesuatu yang dilihatnya baik yang menyenangkan ataupun yang tidak menyenangkan semuanya datangnya dari Allah, atas ijin Allah SWT.

Dengan cara-cara di atas, orang tua bisa menjadi ‘pemenang jangka panjang’, tidak hanya ‘pemenang’ di dunia akan tetapi dengan kesungguhan dan *continue* mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari bisa menjadi ‘pemenang’ di akhirat, semuanya butuh proses dan *continue*, tidak terjadi secara instan. Perbaikan-perbaikan kecil (pengamalan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari) inilah yang membuat segala sesuatunya menjadi signifikan.

b. *Parenting and Child Practical*

Dalam *parenting-child practical*, dibutuhkan **menyamakan persepsi, tujuan, melepaskan ego dan introspeksi diri** yang dilakukan oleh orang tua dan juga penderita *internet gaming addiction*. Bagi orang tua, perlu adanya perubahan persepsi mengenai ‘momok’ *game online*. Perlu pula perubahan tujuan yang semula berorientasi duniawi mengubah sedikit demi sedikit berorientasi *ukhrawi* serta berkenan untuk belajar melepaskan ego ‘kebenaran’ diri sendiri menuju ‘kebenaran’ menurut Allah. Berkenan untuk introspeksi diri, belajar menyerahkan/ tawakkal kepada Allah, menaruh kepercayaan serta memberikan pilihan kepada anak maka anak akan bisa memiliki keinginan untuk tidak mengecewakan.

Pemahaman untuk menerima kehidupan yang ada, berkenan mengubah persepsi, berjanji kepada Allah untuk menjadi orang tua yang suportif lebih baik lagi, terus mau belajar, menerima kelebihan dan kekurangan anak, menerima diri orang tua dan anaknya seutuhnya sesuai ketentuan Allah, permohonan ampun akan kesalahan diri yang masih merasa ‘paling tahu’ akan masa depan anak, merasa ‘paling berjasa’ kepada anak serta memohonkan anak ampunan kepada Allah atas

ketidaktahuannya, permohonan untuk selalu berada di jalan yang diridhai Allah serta berterima kasih kepada Allah atas kelapangan hati yang telah Allah berikan kepada dirinya dan anaknya.

Begitu pula dengan penderita *internet gaming addiction* dibutuhkan kesadaran mengakui akan kesalahan-kesalahan yang telah diperbuat seperti berlebihan, melampaui batas yang disadari ataupun yang tidak disadarinya, permohonan ampun kepada Allah atas dosa-dosa dirinya dan orang tuanya, dan berjanji kepada Allah untuk menjadi anak yang patuh dan lebih baik, menerima kelebihan dan kekurangan orang tua seutuhnya sesuai ketentuan Allah, permohonan untuk selalu berada di jalan yang diridhai Allah serta berterima kasih kepada Allah atas kelapangan hati yang telah Allah berikan kepada dirinya dan orangtuanya.

Proses *parenting and child practical* merupakan proses seumur hidup. Tidak ada cara yang instan dalam membentuk diri sendiri, terlebih membentuk anak, selain melakukannya sedikit demi sedikit setiap harinya, bersungguh-sungguh dan *continue*.

c. Membangun Koneksi Terlebih Dahulu

Koneksi antara orang tua dan penderita *internet gaming addiction* ini sangatlah penting. Selama ini

koneksi yang terjalin antara orang tua dan penderita *internet gaming addiction* adalah adanya ketidakharmonisan hubungan antara orang tua dan penderita *internet gaming addiction*. Anak merasa orang tualah ‘musuh’nya, seolah-olah kebahagiaan anak direnggut orang tuanya. Begitu pula sebaliknya orang tua merasa anak menjadi ‘musuh’nya, seolah-olah harga diri orang tua, anak tidak menghiraukannya. Jika antara orang tua dan penderita *internet gaming addiction* merasa menjadi lawan utamanya maka penderita *internet gaming addiction* tidak akan bisa berubah. Padahal musuh orang tua bukanlah anak, bukan pula *game onlinenya* akan tetapi kekurangharmonisan hubungan (pola asuh) diantara keduanya.

Menurut Johann Eduard Hari, penulis dan jurnalis Swiss-Inggris, kunci melepaskan diri dari adiksi adalah koneksi. Jika ingin penderita *internet gaming addiction* lepas dari adiksi maka ciptakanlah hubungan yang baru dengan anak, bangun kedekatan, bisa dengan cara masuk melalui apa yang mereka sukai, bisa pula dengan cara komunikasi yang lebih memaklumi dan ternyata dalam penelitian ini bisa pula dengan cara komunikasi mengingatkan niat ikhlas kepada penderita *internet gaming addiction*.

Secara sekilas, mengingatkan niat ikhlas kepada penderita *internet gaming addiction* memang terlihat memberikan peluang yang seluas-luasnya untuk bermain *game online*, sehingga penderita *internet gaming addiction* merasa tidak ada pertentangan dengan orang tua, orang tua seakan-akan memberikan kelonggaran untuk bermain *game online*, akan tetapi sebenarnya orang tua menyerahkan sepenuhnya kepada Allah, berharap anak mendapat perlindungan Allah dari perbuatan yang melampaui batas yang tidak Allah ridhai dan mendidik anak untuk selalu ingat Allah SWT.

Dengan mengingatkan niat ikhlas ini sebagai salah satu wujud awal untuk menjalin hubungan dengan penderita *internet gaming addiction*. Setelah hubungan ini terbina, koneksi menjadi lebih kuat antara orang tua dan anak, maka dapat masuk ke tahap selanjutnya yaitu memengaruhi penderita *internet gaming addiction* dengan keyakinan ketauhidan.

d. Mempengaruhi dengan Keyakinan Ketauhidan

Salah satu cara yang digunakan dalam mempengaruhi sugesti positif melalui mengajak untuk mentadabburi ayat al-Qur'an yang dikaitkan dengan kebiasaan kehidupan sehari-hari agar mengetahui yang semestinya dan menjadi sadar akan kesalahannya,

kedzalimannya sehingga mau diajak untuk beristighfar dan memperbaiki kesalahan-kesalahannya.

Dalam mengajak mentadabburi isi al-Qur'an dibutuhkan komunikasi *qaulan sadīdan*/perkataan yang benar (QS. Al-Nisā': 9, 33, 70), *qaulan balīghani*/perkataan yang membekas pada jiwa (QS. Al-Nisā': 63), *qaulan maisūran*/perkataan yang pantas (QS. Al-Isrā': 28), *qaulan layyinan* /perkataan yang lemah lembut (QS. Tāhā: 44), *qaulan karīman* / perkataan yang mulia (QS. Al-Isrā': 23), *qaulan tsaqīlan* /perkataan yang penuh makna (QS. Al-Isrā': 23) dan *qaulan ma'rūfan*/ perkataan yang baik (QS. Al-Nisā': 5).

C. Fenomena Kausal di Lapangan

1. Proses Interaksi Implementasi Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy*

Berdasarkan informan di lapangan, untuk bisa mengimplementasikan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari dan saling mengingatkan niat ikhlas saja ternyata tidaklah mudah. Ada beberapa fenomena interaksi yang muncul, di antaranya:

- a. Harus mengamalkan dan saling mengingatkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari, termasuk didalamnya ketika bermain game online.

Niat ikhlas bukanlah ilmu yang hanya sekedar mengetahui dirinya sudah merasa mengetahui/mengerti niat ikhlas saja, akan tetapi butuh pengamalan/praktek, karena niat ikhlas merupakan “fardlunya fardlu ‘ain” bagi setiap orang yang merasa dirinya beriman agar apa yang dilakukannya di dunia tidak sia-sia dan sebagai wujud penghambaan kepada Allah SWT.

Namun demikian, fenomena interaksi yang ada di lapangan menunjukkan ada beberapa hal yang mesti diperbaiki terlebih dahulu dalam mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari yaitu:

- 1) Merasa diri sudah tahu dan selalu niat ikhlas, padahal kenyataannya masih baru sekedar mengucapkan di mulut, sekedar ikut, sekedar *manut*, sekedar tahu (belum sampai memahami yang sebenarnya), belum terealisasi dalam setiap gerak-gerik perbuatan yang dilakukan. Ini yang menyebabkan pengalaman, pemahaman, peningkatan iman dan amal menjadi stagnan. Untuk dapat benar-benar merealisasikan niat ikhlas ini butuh kelonggaran hati untuk mau mendengar, siap menerima masukan, nasehat, dan siap merealisasikannya dalam aktifitas sehari-hari, sebab barangkali saja pemahaman yang sudah difahami

sebelumnya ternyata bukanlah pemahaman niat ikhlas yang semestinya.

- 2) Seringnya lupa mengingat Allah, salah satunya mengingat akan niat ikhlas. Mengapa demikian? Karena syaitan menghalang-halangi manusia untuk mengingat Allah, firman Allah:

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي
الْحُمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيُضِدَّكُمْ عَنِ ذِكْرِ اللَّهِ ۖ وَعَنِ الصَّلَاةِ
فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ ﴿٩١﴾

“Sesungguhnya **syaitan** menginginkan/ bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian diantara kamu dan **menghalangi kamu dari mengingat Allah** dan melaksanakan shalat maka tidakkah kamu mau berhenti?”¹⁰⁶

Melakukan aktifitas sehari-sehari yang sudah menjadi rutinitas berjalan begitu saja dan itu dianggap sah-sah saja, padahal kalau kita mau menengok ayat-ayat tentang niat ikhlas, perbuatan yang kita lakukan tanpa niat ikhlas ternyata masuk dalam kategori perbuatan yang sia-sia, karena tidak bisa berefek sampai akhirat, hanya baru sebatas dunia saja.

¹⁰⁶ QS. al-Maidah: 91

Pada kenyataannya, sebagian kelompok orang ada yang dimudahkan dalam merealisasikan niat ikhlas oleh Allah. Hal ini tidak terlepas dari permintaan (doa) seseorang kepada Sang Pemilik keikhlasan itu sendiri yaitu Allah SWT - akan tetapi sebagian kelompok lain dalam merealisasi niat ikhlas bukanlah urusan yang ringan semudah membalikkan tangan, butuh selalu ingat, diingatkan, bimbingan, keseriusan, ketekadan yang bulat, upaya yang optimal, tidak mudah berputus asa, dan siap mengatasi rintangan dan tantangan yang ada.¹⁰⁷

Niat bukan sekedar ucapan *nawaytu* (saya berniat). Lebih dari itu, niat Ikhlas adalah dorongan hati seiring dengan *futuh* (terbukanya hati) dari Allah. Kadang-kadang niat ikhlas mudah untuk dicapai, tetapi kadang-kadang juga sulit. Seseorang yang hatinya dipenuhi dengan urusan agama akan mendapatkan kemudahan dalam menghadirkan niat ikhlas. Sebab ketika hati telah condong kepada kebaikan dan keikhlasan, maka niat ikhlas pun akan terdorong menuju kebaikan dan keikhlasan. Sebaliknya, orang yang hatinya dipenuhi dengan

¹⁰⁷ Qardhawi, *Niat Dan Ikhlas*, 54.

kecenderungan kepada gemerlap dunia, untuk ‘menghadirkan’ niat ikhlas akan mendapatkan kesulitan besar, sering lupa, bersusah payah untuk mencapainya, bahkan ada pula yang tidak mau niat ikhlas dikarenakan hatinya masih cenderung kepada nafsu dan kesenangan dunia. Oleh sebab itu, dalam hal ini dibutuhkan orang yang selalu mengingatkan akan niat ikhlas ini, saling mengingatkan dalam hal kebenaran.

- 3) Gangguan kecanduan game online jika masih tetap ada, ini disebabkan karena merasa diri sudah benar dengan apa yang selama ini telah dilakukannya. Belum muncul rasa bersalah apalagi pengakuan bersalah. Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan game online seperti mudah marah, membentak, susah diatur, tidak manut, perkataan kotor, tidak dirasakannya sebagai gangguan yang harus disembuhkan akan tetapi sudah menganggap suatu kewajaran dan pembenaran menurut dirinya, sehingga gangguan kecanduan game online masih tetap ada, tidak ada perubahan sama sekali. Seandainya perubahan berkurang pun hanya sedikit yaitu ketika ingat dan mau niat ikhlas saja. Jika tidak ingat dan tidak mau niat ikhlas gangguan

kecanduan game online akan kembali muncul lagi. Di sini butuh penyadaran akan kesalahan. Penyadaran akan kesalahan merupakan tantangan yang tidak mudah karena berkaitan dengan persepsi kebenaran yang berbeda. Di butuhkan kesabaran dan kelembutan yang luar biasa serta kemampuan dari Yang Maha Kuasa yang mampu membolak-balikkan kalbu seseorang. Biasanya orang seperti ini jika kondisi badan masih sehat dan menyenangkan jarang sekali bertaubat kecuali jika sudah diberi penyakit atau masalah yang menyimpannya baru akan tersadar dari kesalahannya. Apabila penyadaran kesalahan sudah muncul, selanjutnya dibutuhkan keyakinan dan tetap berusaha berpegang teguh niat ikhlas karena Allah setiap apa yang dilakukannya.

Dengan demikian, diberinya sakit ataupun masalah semestinya bersyukur karena mulai dari titik itulah sebenarnya Allah menunjukkan kasih sayang-Nya agar hambanya kembali menghadap kepada-Nya, mau mengakui kesalahan-kesalahannya sehingga diberi selamat dari kesesatan dunia menuju kebahagiaan di akhirat.

- 4) Jika sudah muncul rasa bersalah, sudah muncul pengakuan akan kesalahan akan tetapi belum bisa untuk meninggalkan game online dan lebih memilih serta memprioritaskan kesenangan sesaat (keinginan nafsu) daripada menahannya dan dampak negatif yang ditimbulkannya, belum memikirkan dampak nanti di akhirat atas perbuatan yang dilakukannya. Ini disebabkan karena yang bersangkutan belum mohon ampun kepada Allah atas kesalahan-kesalahan yang selama ini telah diperbuat.

Kesalahan yang dilakukan oleh anggota badan yang digunakan dan yang berkaitan dengan game seperti tangan yang selalu ingin selalu bermain game online, mata yang ingin selalu lihat game online, pikiran yang selalu memikirkan game online, mulut yang selalu keluar kata-kata kasar dan kotor saat bermain game online dan hati yang selalu fokus kepada game online bukan kepada Allah SWT. Semuanya perlu dimintakan ampunan kepada Allah. Untuk dapat memohon ampun kepada Allah harus muncul niat terlebih dahulu, kemudian minta pertolongan kepada Allah agar diberi kemampuan untuk bertaubat/mohon ampun kepada Allah.

Kemampuan untuk bertaubat merupakan tantangan tersendiri karena tidak semuanya diberi kemampuan bertaubat, kecuali kepada orang yang Allah kehendaki.

- 5) Dualisme niat. Dalam beraktivitas ternyata terdapat dualisme tujuan yaitu karena Allah dan karena yang lain. Dualisme tujuan dalam beramal terkadang sering muncul. Seseorang yang memiliki motif untuk mendekatkan diri kepada Allah, namun diiringi dengan motif lain, baik untuk tujuan dilihat orang lain (*riya'*) ataupun oleh motif lainnya berupa memperturutkan keinginan nafsu.

Ada banyak contoh dualisme niat dalam beramal seperti mandi agar badan bersih dan mengiringi niatnya karena Allah; Berpuasa dengan diiringi tujuan agar kebal terhadap musuh atau menghemat keuangan dan mengiringi niatnya karena Allah; Membaca surat atau ayat dalam al-Qur'an dengan niat agar rizkinya banyak dan mengiringi niatnya karena Allah; Bersedekah dengan tujuan tolak balak atau agar mendapat tambahan/diganti dengan rizki yang lebih banyak lagi dan mengiringi niatnya karena Allah; Orang yang menekuni studi tercampur oleh motivasi agar

mudah mencari pekerjaan dan kekayaan, atau agar dinilai sebagai seseorang yang mulia di kalangan masyarakat dan mengiringi niatnya karena Allah; Dalam bentuk kebaikan agar dikenal, diketahui banyak orang sebagai orang yang selalu berbuat kebaikan dan keshalehan luarnya, dan mengiringi niatnya karena Allah; Niat bermain game untuk refreshing/mendapatkan uang dibarengi dengan lillahi ta'ala dan sebagainya.

Keseluruhan dari amal kebaikan yang diniatkan karena Allah untuk mendekatkan diri (*taqarrub*) kepada Allah, jika diiringi dengan berbagai contoh bersitan kalbu (*khatirah*), sehingga menjadikan dalam menjalaninya menjadi terasa ringan, maka amalan-amalannya (dengan berbagai motif itu) sesuai intensitas dominan dorongan motifnya – Namun hanya Allah Yang Lebih Tahu - telah keluar dari kategori batasan ikhlas, sekaligus telah keluar dari makna ikhlas dan amalannya tersebut disinyalir telah dimasuki elemen syirik.

- 6) Niat ikhlas terletak di kalbu/hati seseorang. Tidak ada yang mengetahuinya kecuali Allah. Seandainya manusia diijinkan untuk mengetahui niat ikhlas seseorang pun didasarkan ciri-ciri yang muncul

dipermukaan, bisa diketahui melalui pikiran, ucapan ataupun perbuatan seseorang. Oleh sebab itu, kita selaku hamba Allah jika hati kita ingin dibersihkan oleh Allah, maka kita harus mampu berhusnudzan atau berbuat baik kepada siapa pun. Apapun yang dilakukan seseorang barangkali sudah karena Allah, hanya mengharap keridhaan Allah. Seandainya kita mengetahui -atas ijin Allah- seseorang berbuat belum karena Allah, maka tetap berhusnudzanlah barangkali sebentar lagi Allah akan memberikan rahmat-Nya menjadikan ia tersadar dan mampu bertaubat serta memperbaiki diri. Jika demikian, bisa jadi derajatnya di hadapan Allah menjadi lebih tinggi dibanding kita.

- 7) Istikamah. Istikamah merupakan konsekuensi beribadah secara ikhlas semata-mata karena Allah. Termasuk di dalamnya yaitu mengistikamkan niat ikhlas dalam setiap perbuatan. Oleh sebab itu, niat ikhlas dalam setiap aktivitas sangat dibutuhkan.

Niat ikhlas tidak hanya butuh diketahui saja, akan tetapi butuh untuk dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari dan diistikamkan hingga akhir hidup kita. Ini bukanlah tugas yang ringan, banyak tantangan yang harus dihadapi seperti lupa

dan konsekuensi dari niat itu sendiri. Oleh sebab itu dalam keistikamahan niat ikhlas dibutuhkan komitmen yang luar biasa dan berpegang kuat pada kekuatan dan kemahakuasaan Allah SWT.

Syaitan setiap saat tidak akan pernah tinggal diam terhadap orang yang menapaki jalan Allah ini. Ia akan selalu menjerumuskan manusia ke dalam api neraka dan tidak rela jika manusia mendapat rahmat dan keridhaan Allah. Terlebih mengenai niat ikhlas ini yang merupakan basis/pondasi yang paling dasar dan yang paling pertama serta tujuan utama seseorang, perlu diprioritaskan dalam segala hal, karena ini menjadi penentu tonggak diterima atau ditolaknya suatu amal dihadapan Allah. Akan tetapi usaha syaitan untuk melalaikan niat ikhlas ini akan sia-sia jika orang tersebut sudah tergolong *Mukhlas*, yaitu orang yang sudah Allah beri keikhlasan ke dalam hatinya sehingga syaitan tidak mampu dan tidak kuasa lagi untuk menjerumuskannya. Oleh sebab itu, tekad bulat dengan mohon bantuan pertolongan dari Allah SWT mutlak diperlukan.

Dengan keistikamahan akan niat ikhlas ini (walaupun hanya 1 detik) yang dilakukan terus

menerus lebih Allah sukai daripada banyak namun hanya sekali. Sabda Rasulullah :

أَحَبُّ الْأَعْمَالِ إِلَى اللَّهِ أَدْوَمَهَا وَإِنْ قَلَّ. رواه بخاري و مسلم

“Amal-amal yang baik yang lebih disukai Allah adalah amal yang dikerjakan terus menerus walaupun sedikit” (HR. Bukhari dan Muslim dari Aisyah)

- 8) Tidak menyandarkan niat ikhlas pada kemampuan, kepintaran, kehebatan diri sendiri akan tetapi tetap mengharap dan mengembalikan kemampuan tersebut akan rahmat, pertolongan, hidayah, karunia dan ke-Maha Kuasa-an Allah semata dan mensyukurinya. Hanya Allah yang mampu, kita tidak mempunyai kemampuan apa-apa. Jika ternyata diri ini masih merasa mampu, pintar, hebat itu karena kekuatan, kehebatan, kepintaran, bahkan kealiman kita, itu menunjukkan bahwa kesombongan masih ada dan bercokol di dalam hati kita.
- 9) Tidak menyandarkan niat ikhlas itu pada niat ikhlas itu sendiri. Walaupun berniat ikhlas, tetap tanamkan dalam hati bahwa sandaran kita tetaplah hanya kepada Allah SWT, bukan kepada niat ikhlas itu sendiri. Hati-hati! Ini terlihat sama, akan tetapi dari segi rasa akan jauh berbeda, apalagi dari segi

ketauhidan akan lebih jauh berbeda lagi. Yang satu menyandarkan dengan kata “lillahi ta'ala”, sedangkan yang satunya lagi tetap dalam hati sandaran utamanya adalah Allah SWT.

Dalam prakteknya, apapun yang kita lakukan walaupun sudah diniati lillaahi ta'ala akan tetapi terkadang masih berorientasi untuk nafsu keinginan/kebutuhan diri sendiri atau orang lain (bukan untuk Allah), akibatnya ketika Allah memberikan takdir yang ternyata tidak sesuai dengan nafsu keinginan kita (walaupun itu benar 'menurut kita'), kita tidak introspeksi diri dan tidak berhusnudzan kepada Allah akan tetapi malah menyalahkan niat ikhlas itu sendiri. Padahal apapun takdir yang ada baik atau buruk 'menurut kita' terkadang tidak sama dengan baik atau buruk 'menurut Allah'. Kebanyakan manusia berorientasi dunia, sedangkan Allah lebih berorientasi akhirat. Sebab perbedaan orientasi ini sering mengakibatkan salah dalam memahami takdir yang Allah berikan. Oleh sebab itu, dibutuhkan kerelaan atas semua takdir yang sudah menjadi kehendak-Nya dan itu sebenarnya merupakan wujud kemurahan kasih-Nya kepada kita. Jika kita sudah dapat merasakan

bahagia akan hal ini, maka kebahagiaan di dunia dan di akhirat akan diperolehnya.

Berbahagialah orang yang satu langkahnya memiliki ketulusan yang tidak menginginkan selain keridhaan Allah. Pengetahuan (*ma'rifah*) tentang essensi ikhlas dan penerapannya memiliki makna yang amat dalam, khazanah ilmu bagaikan samudera tak bertepi, yang berlaku kepada semua orang yang antusias mencapainya, kecuali sebagian kecil orang yang tidak seberapa dan orang yang menutup diri. Dengan demikian, tidak ada yang patut untuk diujubkan dan disombongkan karena semuanya sebenarnya bermuara atas rahmat (kasih sayang), hidayah dan pertolongan Allah semata. Tugas kita adalah mensyukurinya. Semoga Allah senantiasa memberikan rahmat, pertolongan, petunjuk, anugerah dan keridhaan-Nya kepada kita semua di dunia dan di akhirat.

- 10) *Ibda' binafsī tsumma man ta'ūlū* (memulai dari diri sendiri kemudian orang di sekitarmu) dijadikan sebagai pondasi awal dalam niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction*. Seseorang dapat mengingatkan niat ikhlas kepada orang lain

syaratnya dirinya harus sudah mampu menerapkan/ mengamalkan dan mengistikomahkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari terlebih dahulu. Apabila orang mengingatkan niat ikhlas akan tetapi dirinya sendiri juga masih sering lupa niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari, mustahil dapat mengingatkan niat ikhlas kepada orang lain.

- b. Tidak semua orang mampu mengimplementasikan dan saling mengingatkan niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* secara *continue*.

Niat ikhlas ini memanglah simple. Bahkan sehari-hari sering dibaca. Hanya saja pada perbuatan wajib dan sunnah. Dalam perbuatan yang mubah banyak yang masih terlalaikan. Padahal, tujuan Allah menciptakan manusia hanyalah untuk beribadah kepada-Nya.

Salah satu cara agar kita bisa sesuai dengan tujuan-Nya maka selain dalam perbuatan wajib dan sunnah, dalam perbuatan mubah pun tidak luput dari niat ikhlas agar seluruh kehidupan menjadi bagian dari ibadah kepada Allah sehingga apa yang dilakukan sesuai dengan yang Allah harapkan.

Seandainya mau membandingkan, intensitas dalam mengerjakan perbuatan yang wajib maupun sunnah dengan perbuatan yang mubah, tentu lebih banyak dan lebih sering melakukan perbuatan yang mubah dari pada yang wajib dan sunnah sehingga waktu yang tersisa menjadi tersia-siakan tanpa digunakan untuk beribadah kepada Allah.

Jika dalam mengimplementasikan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari (dalam perbuatan yang baik) saja tidaklah semudah yang dibayangkan. Apalagi dalam perbuatan yang melampaui batas maka akan jauh lebih sulit lagi karena ada campuran hawa nafsu, bujuk rayu setan dan dunia. Oleh sebab itu, dalam mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari termasuk didalamnya niat ikhlas dalam *internet gaming addiction family therapy* ada 5 kunci yang harus dimiliki yaitu; 1) harus bisa meyakini kebenaran (*tashdiq*) ilmu niat ikhlas; 2) harus mempunyai adab, baik zahir maupun batin (berprasangka baik); 3) harus bersungguh-sungguh dan fokus; 4) mau diajak mohon rahmat dan ampunan Allah; 5) *continue/* terus-menerus; Jika lima hal ini belum ada, maka pengamalan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari akan sulit untuk terealisasi.

Kunci pertama, syarat utama niat ikhlas bagi penderita *internet gaming addiction* adalah berkenan meyakini kebenaran niat ikhlas terlebih dahulu dalam bentuk mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari karena niat ikhlas bagi penderita *internet gaming addiction* bukanlah dijadikan sebagai tujuan utama, akan tetapi sebagai sarana, sedangkan dampak positifnya merupakan bentuk pertolongan yang Allah berikan sebagai ‘bonus’ dari pengamalan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari. Tujuan utama tetaplah Allah yang diharapkan hanyalah keridaan Allah. Apabila belum adanya keyakinan membenarkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari maka tidak akan ‘dimampukan’ oleh Allah dalam mengamalkannya.

Kunci kedua, dalam mengamalkan niat ikhlas, harus mempunyai adab, tunduk, patuh (*manut*) baik zahir apalagi batin. Adab batin menjadi intinya, adab zahir menjadi tampilannya. Apabila didalam hati sudah meyakini kebenaran niat ikhlas dalam perbuatan akan tetapi di dalam hati masih terbesit ada rasa berprasangka buruk, meremehkan, kesombongan (ego) kebenaran diri sendiri, baik secara keilmuan ataupun secara kekayaan, kedudukan (walaupun itu sedikit), maka tidak akan ‘dimampukan’ oleh Allah untuk mengamalkan niat

ikhlas walaupun pengetahuan agama/keilmuan akan niat ikhlas sudah banyak diketahuinya.

Kunci ketiga, bersungguh-sungguh dan fokus. Harus bisa mengalahkan hawa (keinginan) nafsu sendiri. Harus bisa menjaga hati agar tidak cinta/tergoda kepada dunia. Harus selalu mohon perlindungan Allah yang Maha Melindungi, kekuatan Allah yang Maha Kuat, Yang Maha Kuasa atas segala sesuatu. Tidak mengandalkan kemampuan dan kekuatan diri sendiri dalam mengalahkan setan, sebab di dalam niat ikhlas terkandung rahasia meniadakan nafsu sendiri, meniadakan niat-niat duniawi dan meniadakan kekuatan diri sendiri, yang ada hanyalah karena Allah dan yang diharapkan hanyalah keridaan Allah termasuk bagian dari niat *ukhrawi*.

Kunci keempat, berkenan untuk diajak selalu mohon rahmat dan ampunan Allah. Sebab, tidak semua orang berkenan untuk diingatkan dan diajak mohon rahmat dan ampunan Allah ketika sedang melakukan perbuatan yang melampaui batas, dikarenakan masih dipengaruhi setan, mengakui merasa diri sudah benar, tidak salah, ada pula yang merasa direndahkan jika diingatkan, tidak menginginkan kesenangan dunianya berkurang, dan sebagainya.

Kunci kelima, harus *continue* (terus menerus). Implementai niat ikhlas mesti diterapkan setiap saat, setiap perbuatan, setiap hari sepanjang umur yang Allah berikan. Sebab, apabila lupa niat ikhlas (tidak mengamalkannya) maka akan kembali seperti semula karena setan tidak akan bosan untuk menjerumuskan manusia kedalam neraka kecuali orang yang Allah beri keikhlasan didalam hatinya. Disinilah pentingnya istikamah. Walaupun sedikit (niat diucapkan hanya 1 detik) akan tetapi jika dilakukan sedikit demi sedikit dan istikamah maka akan terjadi perubahan yang signifikan dan menjadi ‘pemenang’ dunia akhirat.

Perlu ditegaskan, bahwa keberhasilan niat ikhlas dalam *internet gaming addiction family therapy* tidak dibatasi hanya dengan kunci-kunci di atas. Kunci-kunci tersebut hanyalah sebagai sebab sedangkan kausal/ hasilnya ada di ‘tangan’ Allah semata yang Maha Kuasa dan Maha Mengetahui atas segala sesuatu. Allah memberikannya kepada siapa yang dikehendaki dan mencegahnya dari siapa yang dikehendaki-Nya. Apa yang diuraikan disini tidak lain hanyalah sarana-sarana yang diperoleh sebatas penelitian yang berdasarkan pada data pengalaman yang dialami dan dirasakan oleh informan.

- c. Tidak semua orang berkenan selalu diingatkan niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* secara *continue*.

Untuk mengimplementasikan dan mengingatkan niat ikhlas kepada orang lain dalam perbuatan mubah seperti aktivitas sehari-hari ternyata tidaklah sesimple dan semudah angan-angan. Banyak orang yang merasa sudah mengerti dan mengucapkan *lillāhi ta'ālā*, ketika niat salat, puasa, zakat, haji, merasa dirinya sudah cukup mengetahuinya sehingga menolak, tidak berkenan untuk selalu diingatkan niat ikhlas. Padahal dalam aktivitas sehari-hari yang hukumnya mubah (sebagai upaya mengistikamahkan), masih sering terlupakan bahkan terlalaikan, masih belum bisa secara spontanitas niat *lillāhi ta'ālā* dalam setiap aktivitas sehari-hari. Apa yang diketahuinya masih sebatas rutinitas tanpa mengetahui maksudnya apalagi kedalaman makna yang dikandungnya.

Jika sudah menolak, enggan untuk diingatkan dan mengamalkan niat ikhlas maka tertutuplah pintu hidayah selanjutnya sampai seseorang tersebut berkenan menyadari akan kesalahan dan bertaubat atas keegoannya. Disinilah dibutuhkan jiwa yang penuh

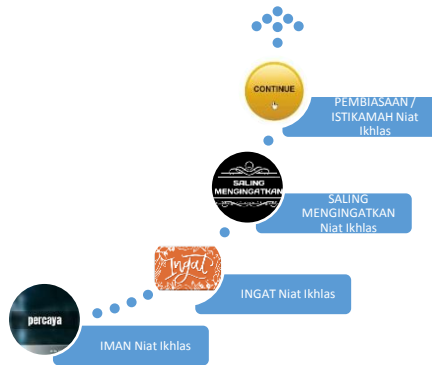
ketawadhuhan, kesabaran, pemakluman dan memaafkan dalam mengingatkan dan diingatkan niat ikhlas.

Oleh sebab itu, dalam proses interaksi mengimplementasikan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari dan mengingatkan niat ikhlas dibutuhkan pondasi yang kuat seperti mempersiapkan batin berupa ‘merasa’ butuh dibimbing, berkenan mendengarkan nasehat para ulama, mentadabburi al-Qur’an, pemahaman ketauhidan yang memadai, pengalaman dan pengamalan yang sungguh-sungguh sehingga dapat merasakan sendiri dampak psikis positif yang dirasakannya dan menjadi lebih ‘hina’ dihadapan-Nya.

Berdasarkan data-data di atas menunjukkan bahwa dengan iman/ mempercayai akan niat ikhlas saja ternyata belum cukup, sebab dalam mengimplementasikan niat ikhlas dibutuhkan pula ‘ingat’. Kemampuan ‘ingat akan niat ikhlas’ harus dibiasakan dan diistikamahkan. Oleh sebab itu dibutuhkan kontribusi masing-masing anggota keluarga untuk saling mengingatkan niat ikhlas.

Gambar 5.3

Proses Saling Mengingat Niat Ikhlas



2. Dampak Implementasi Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy*

Setelah orang tua dan penderita *internet gaming addiction* belajar mengimplementasikan dan saling mengingatkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari, terdapat berbagai macam variasi hasil/efek/dampak implementasi niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction*, yaitu:

a. Psikis

Beberapa psikis yang dirasakan oleh orang tua ketika mengingatkan niat ikhlas menghasilkan data berupa aspek afektif (perasaan dan emosi). Semua orang

tua merasakan ketenangan dengan skala bervariasi, dari mulai kemarahan berkurang tidak seperti sebelumnya, agak tenang, terasa *enteng* (ringan), *lego*, *plong*, tenang, bersyukur karena ketika anak diperintah orang tua, anak dapat tergerak ringan langsung mengerjakan perintah orang tua sehingga tidak menyebabkan munculnya kemarahan orang tua.

Psikis yang dirasakan penderita *internet gaming addiction* yaitu menjadi lebih positif di antaranya yaitu emosi lebih terkontrol, lebih tenang, problem kewajiban berkurang, konflik dengan orang tua dan teman menjadi berkurang. Hanya saja psikis yang dirasakan ini belum bisa dikatakan permanen tergantung dari seberapa kesungguhan niat ikhlas diimplementasikan dalam aktivitas sehari-hari ketika mengingatkan niat ikhlas dan mengamalkan niat ikhlas ketika bermain *game online*. Ada pula yang tidak merasakan perbedaan psikis sama sekali (masih tetap seperti semula)

Jika implementasi niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari masih belum terbiasa (sering lupa), maka efek tanpa niat ikhlas muncul kembali seperti semula. Akan tetapi bagi yang dimampukan Allah mengimplementasikan niat ikhlas dalam *internet gaming addiction family therapy* secara *continue* diakui oleh

orang tua anak menjadi lebih *manut*. Walaupun keinginan untuk bermain game online masih tetap ada, akan tetapi durasi bermain *game online* menjadi berkurang dan emosi menjadi lebih tenang. Hal ini yang dirasakan oleh orang tua maupun penderita *internet gaming addiction*.

Berdasarkan data di atas, implementasi pengamalan niat ikhlas yang dilakukan secara bersungguh-sungguh dan berulang-ulang melalui pembiasaan dan istikamah pada orang tua dan penderita *internet gaming addiction* terdapat perbedaan antara tanpa niat ikhlas dengan mengamalkan niat ikhlas. Dengan mengamalkan niat ikhlas akan melahirkan titik awal perubahan emosi berupa ketenangan dan kerukunan dalam membina komunikasi antar anggota keluarga khususnya dalam menangani *internet gaming addiction*".

b. Kognitif

Bagi orang tua, dari segi kognitif khususnya mengenai pengetahuan dan penerapan niat ikhlas mengalami perubahan, yang semula orang tua ketika mengingatkan anak yang sedang bermain *game online* dengan kalimat yang mengandung kata "jangan", menakuti-nakuti, mengancam dan memarahi kini

mengalami perubahan positif. Teknik komunikasi interpersonalnya kini sudah mulai dirubah dengan hanya mengingatkan niat ikhlas ketika melihat anak bermain *game online* dengan berbagai macam gaya bahasa yang digunakan disesuaikan dengan kondisi dan kebiasaan masing-masing orang tua. Ada yang dengan cara mengingatkan niat ikhlas, ada pula dengan cara mengajak anak untuk niat ikhlas, ada pula dengan cara menanyakan sudah atau belumnya niat ikhlas, ada pula yang mengetes anaknya benar-benar sudah niat atau belum, ada pula dengan cara menyuruh untuk niat ikhlas.

Selain itu, yang semula orang tua kebanyakan menganggap bermain *game online* itu suatu kesalahan, hal ini disebabkan karena berbagai macam efek negatif yang ditimbulkannya seperti menjadikan anak malas, melalaikan kewajiban dan membangkang orang tua. Ada pula orang tua yang menganggap bermain *game online* suatu kebenaran dengan syarat jika tidak melalaikan.

Setelah orang tua merubah cara mengingatkan anak ketika bermain *game online* menggantinya dengan mengingatkan niat ikhlas, persepsi orang tua tentang

bermain *game online* sebagian ada perubahan persepsi. Sebagian lagi tetap dengan persepsinya semula. Sebagian orang tua lagi tetap menganggap bermain *game online* merupakan suatu kesalahan, dan sebagian lagi ada perubahan anggapan/persepsi tentang ‘kesalahan’ menjadi suatu ‘pemakluman’ dikarenakan setelah menerapkan niat *lillāhi ta’ālā* ketika bermain *game* efek negatif menjadi berkurang. Disamping itu, kondisi yang ada seperti saat ini (masa pandemic Covid-19) anak-anak tidak sekolah, tidak ada kegiatan, banyak waktu luang, orang tua memberi kesempatan kepada anak.

Bagi penderita *internet gaming addiction*, dari segi kognitif khususnya mengenai pengetahuan dan penerapan niat ikhlas mengalami sedikit perubahan. Yang semula anak bermain *game online* tanpa mengawali niat ikhlas *lillāhi ta’ālā*, kini ketika hendak bermain *game online* sudah mulai belajar mengawalinya dengan niat ikhlas *lillāhi ta’ālā* ketika bermain *game online* dengan berbagai macam kondisi. Kadang diingatkan orang tua, kadang ingat sendiri, kadang juga lupa. Niat yang dilafadzkan pun bermacam-macam. Terkadang di mulut terkadang pula di dalam hati. Konteks kalimat niat yang dilafadzkan

pun tidak semuanya sama. Ada yang dimulai dengan *lillāhi ta'ālā* mengharap keridaan Allah ta'ālā. Ada pula yang mengawalinya dengan *bismillahirrahmanirrahim* kemudian *lillāhi ta'ālā*. Selain itu waktu pelafalan niat *lillāhi ta'ālā* pun sesuai kondisi. Terkadang diawal ketika bermain *game online*, terkadang pula di tengah-tengah ketika sedang bermain *game online*, ada pula yang seingatnya.

Dari segi pemahaman, anak terkadang beranggapan bahwa jika bermain *game online* sudah mengawali dengan niat ikhlas, anak merasa bermain *game online* seakan-akan mendapatkan 'angin segar' dan menganggapnya suatu kebenaran dan membenaran diri. Ini yang dikhawatirkan orang tua. Dan jika menganggapnya menjadi bagian dari ibadah. Ini yang dikhawatirkan oleh para ulama, sebab pantaskah niat ikhlas yang merupakan niat mulia disandingkan dengan perbuatan yang remeh yang ada kemungkinan tercampur kemaksiatan?

Secara zahir memang terkesan demikian, sebab berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa anak masih tetap menyukai dan masih ingin tetap bermain *game online*, akan tetapi secara batin -setelah dilakukan

interview dan observasi- didapatkan data yang tidak sebagaimana yang dikhawatirkan, justru malah berdampak positif dari segi emosi keduanya.

Ketika orang tua mengingatkan niat ikhlas saat melihat anak bermain *game online*, anak merasa ada koneksi/hubungan dengan orang tua yang harmonis (tidak saling berlawanan). Jika hubungan ini sudah terjalin, sedikit demi sedikit masukan orang tua akan lebih mudah diterima oleh anak, harapan dan keinginan orang tua akan lebih mudah direalisasi oleh anak.

c. Perilaku

Untuk merubah perilaku, menurut teori *Transtheoretical Model*, seseorang dianggap berhasil dan mengadopsi suatu perilaku bila telah melalui lima tahap perubahan, yang meliputi: a) Pra perenungan (*Precontemplation*) ; b) Perenungan (*Contemplation*); c) Persiapan (*Preparation*); d) Aksi (*Action*); 5) Pemeliharaan (*Maintenance*).

Dalam penelitian ini tahap perubahan dialami oleh orang tua yang bersungguh-sungguh mengimplementasikan dan mengingatkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari. Pra-perenungan diawali dengan rasa kebingungan, “Bolehkah niat ikhlas

digunakan ketika bermain *game online*?”. Selanjutnya terjadi perenungan yang terlintas di pikiran, seperti mengapa setiap perbuatan mesti diawali dengan niat ikhlas di hati?, kemudian melakukan persiapan melalui keinginan untuk mengamalkannya, dilanjutkan dengan aksi yaitu bersungguh-sungguh untuk mengimplementasikan dalam aktivitas sehari-hari, serta berusaha untuk dapat mengistikamahkan sebagai wujud dari pemeliharaan implementasi niat ikhlas.

Penderita *internet gaming addiction* yang sudah menyadari akan ketidakberesan yang ada pada dirinya dan sangat membutuhkan untuk diarahkan, maka perubahan perilaku berupa lepas dari bermain game online lebih mudah dilakukan sehingga mulai dapat melaju pada tingkat-tingkat spiritual selanjutnya.

Berbeda dengan penderita *internet gaming addiction* yang tidak menyadari akan ‘ketidakberesan’ yang ada pada dirinya sehingga tidak menyadari pula akan perubahan perilaku yang ada pada dirinya, walaupun demikian justru orang tua mampu merasakan perubahan sedikit perilaku yang dialami anaknya. Penderita *internet gaming addiction* masih tetap dengan kesenangan bermain game online, hanya saja durasi,

frekuensi dan emosi yang ada sedikit berkurang dari sebelumnya.

Hanya saja orang tua inginnya dengan mengimplementasikan niat ikhlas berharap anak ‘langsung dan selamanya’ tidak bermain game online lagi, akan tetapi yang terjadi tidaklah demikian. Jika orang tua lupa mengingatkan niat ikhlas, ataupun anak lupa mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online maka perilaku anak kembali tak terkontrol lagi.

Disinilah dibutuhkan peran *continue* orang tua yang tidak mudah putus asa untuk selalu mengajak mendekati diri kepada Allah dengan selalu mengingatkan niat ikhlas kepada anaknya untuk membiasakan mengimplementasikan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari. Apabila upaya batin sudah dimulai diperbaiki sedikit demi sedikit, selanjutnya perlu diimbangi dengan upaya lahir dari orang tua seperti memberikan alternatif-alternatif kegiatan lain yang lebih bermanfaat.

d. Spiritual

Bagi orang tua, berawal dan berbekal dari mengingatkan niat ikhlas kepada anak ketika sedang bermain *game online*, kini orang tua mulai mampu menerapkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari dan

merasakan pengalaman spiritual yang luar biasa yang belum pernah dirasakan sebelumnya. Terlebih setelah mengetahui keutamaan, dan janji Allah dalam al-Qur'an bagi orang yang niat ikhlas dalam setiap amal yang diperbuatnya menjadikan hati dan fikiran mulai terbuka, mulai tersadar akan hakekat hidup dan kehidupan yang mesti dijalannya, mulai tersadar akan kelalaian dan kesalahannya selama ini dalam menjalani kehidupan, mulai bersyukur karena masih diberi kesempatan untuk bertaubat dan memperbaiki diri menuju jalan yang Allah ridhai.

Dengan implementasi niat ikhlas ini, kemampuan pengontrolan yang dialami bukan lagi diusahakan oleh pemain yang mengontrol dirinya, bukan pula orang tua yang mengontrol dirinya, tapi justru Allah sendirilah yang 'langsung' mengontrol dirinya, akan tetapi penderita *internet gaming addiction* kebanyakan tidak menyadarinya.

Berkurang atau ketiadaan psikis negatif disini bukan karena usaha seseorang, akan tetapi karena Allah telah memampukan seseorang dalam mengendalikan intensitas dan psikis negatif yang ditimbulkan menuju pribadi yang lebih baik lagi. Salah satu bentuk

pengontrolan yang Allah berikan di antaranya dalam bentuk ‘rasa’ yang tiba-tiba muncul enggan untuk meneruskan permainannya. Sebenarnya ini merupakan salah satu tanda ‘sinyal’ kasih sayang Allah yang diberikan kepada hambanya melalui hatinya sebagai bentuk pertolongan Allah agar tidak terjerumus kedalam kemudharatan, kesia-siaan, dan ketidakridhaan Allah SWT.

Melalui niat ikhlas ketika hendak bermain *game online* nafsu seseorang mendapat rahmat Allah sesuai dengan keridaan-Nya berupa nafsunya menjadi berkurang sehingga tidak membawa kepada kejahatan sebab mendapat pertolongan Allah SWT dari perbuatan yang melampaui batas. Firman Allah:

وَمَا أُبْرِيْ نَفْسِيْ ۚ إِنَّ النَّفْسَ لَأَمَّارَةٌ بِالسُّوْءِ ۗ إِلَّا مَا رَحِمَ رَبِّيْ ۚ
إِنَّ رَبِّيْ غَفُوْرٌ رَّحِيْمٌ ﴿٥٣﴾

“Dan aku tidak (menyatakan) diriku bebas (dari kesalahan), karena sesungguhnya nafsu itu selalu mendorong kepada kejahatan, kecuali (nafsu) yang diberi rahmat oleh Tuhanku. Sesungguhnya Tuhanku Maha Pengampun, Maha Penyayang” (QS. Yūsof: 53)

Hanya saja karena tujuan dari penderita *internet gaming addiction* ini yang diburu masih kesenangan

sesaat (duniawi), padahal yang Allah inginkan adalah kesenangan ukhrawi sehingga pertolongan yang Allah berikan untuk mendapat keridaan *ilahi* tersia-siakan. Jika pertolongan Allah yang datang dalam bentuk ‘rasa’ ini mampu ditindaklanjuti bahkan mensyukurinya maka Allah akan memberikan tambahan kenikmatannya berupa kemudahan meninggalkan sesuatu yang Allah tidak meridhainya sehingga Allah menyelamatkan dunia dan akhiratnya.

Bagi penderita yang benar-benar ingin lepas dari ketergantungan *game* ini, melalui niat ikhlas, *insya Allah* diberi kemudahan. Akan tetapi bagi penderita yang masih menikmati dan masih merasa perbuatannya itu biasa-biasa saja bahkan mengaguminya, maka dibutuhkan waktu, kesabaran untuk membimbing, mengarahkan dan memberikan pemahaman guna penyesadarannya.

Proses penyadaran akan rahmat, hidayah, pertolongan Allah ini dibutuhkan keterbukaan hati mau mendengar, mau menerima masukan, nasehat, pendapat orang lain dan mau mengakui kesalahan ataupun kekurangan diri sehingga tidak ingin terjurumus kembali di ‘lubang’ yang sama dan mau bertaubat, -jika

Allah mengijinkan- nanti akan diberi petunjuk menuju jalan-Nya.

Proses penyadaran akan kekurangan dan kesalahan diri yang dialami orang tua lebih cepat dirasakan dari pada penderita *internet gaming addiction*. Hal ini dikarenakan orang tua sudah ada dorongan / motivasi dari dalam untuk ‘sembuh’ akan penyakit psikis yang dialami dan dirasakan, sedangkan bagi penderita *internet gaming addiction* tidaklah demikian. Bagi penderita *internet gaming addiction* penyadaran akan kesalahan diri dan ‘sembuh’ dari penyakit nafsu belumlah disadari karena mereka masih merasakan asyik menganggapnya suatu ‘kebenaran’ yang mesti dipertahankan. Hal inilah yang menjadikan proses penyadaran akan kekurangan dan kesalahan diri menjadi terhambat. Walaupun belum ada penyadaran akan kesalahan diri, asalkan mau mendengar, berkenan diarahkan, maka sedikit demi sedikit akan Allah jadikan pribadi yang lebih baik dari sebelumnya.

Tahapan spiritualitas niat ikhlas bermula dari pengetahuan mengenai niat ikhlas, kemudian dilanjutkan dengan pengamalan/ pengimplementasian niat ikhlas di dalam hati kemudian baru bisa merasakan

efek niat ikhlas dalam perbuatan. Mengenai keimanan semua orang pasti iman/percaya dengan niat ikhlas, akan tetapi 'rasa' (*zauq*) /perasaan (*Asy-Syu'ur*: kesadaran yang ada di dalam qalbu) niat ikhlas dalam hati belum tentu semua orang dapat merasakannya. Jadi, antara keimanan dengan 'rasa' itu tidak sama. Seseorang yang percaya belum tentu bisa merasakan, akan tetapi orang yang sudah merasakan pasti akan percaya, sebab ada perbedaan yang dalam antara iman secara *aqliyah* atau logis-teoritis (*al-iman al-aqli an-nazari*) dan iman secara rasa (*al-iman asy-syu'uri adz-dzauqi*).

Iman secara rasa dapat diungkapkan lewat *syathahāt*, suatu ungkapan lisan tentang perasaan karena limpahan pengetahuan langsung dari sumbernya dan dibarengi dengan pengakuan. Dalam penelitian ini berupa ungkapan lisan tentang pengakuan perasaan mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari termasuk juga ketika mengingatkan dan bermain game online dari para informan baik orang tua maupun penderita *internet gaming addiction*.

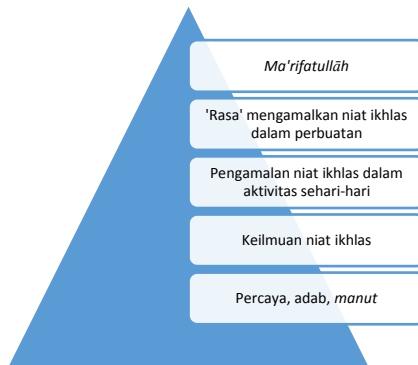
Konsep *ḥudūr* (kehadiran hati) dalam niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* lebih

menekankan kepada pengamalan niat ikhlas di hati yang menghasilkan ‘rasa’ (*dzauq*) yang merupakan ‘buah’ dari mengamalkan / mengimplementasikan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari termasuk ketika bermain game online. Terdapat perbedaan ‘rasa’ yang sangat jauh antara implementasi *ḥudūr* niat ikhlas dengan hati dan pengetahuan *ḥudūr* niat ikhlas dengan akal pikiran. Implementasi *ḥudūr* niat ikhlas dalam hati menghasilkan ‘rasa’ ketenangan, sedangkan pengetahuan/penalaran sebaik apapun tentang niat ikhlas dengan akal pikiran tidak serta merta/tidak secara otomatis membawa pelakunya untuk mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud penghambaan kepada-Nya, sebab didalam mengimplementasikan niat ikhlas membutuhkan keyakinan, adab (*manut*), kesungguhan dalam melawan hawa nafsu, setan dan harus *continue*.

‘Rasa’ merupakan kedudukan maqam yang sangat tinggi yaitu maqam *ihsan*. Setelah melalui keilmuan, menguasai iman, Islam dan pengamalannya masih tetap akan sulit bisa *wuṣul* kepada Allah kalau belum sampai kepada Allah maqam ‘rasa’. Karena ‘rasa’ inilah yang mendobrak semua hijab yang menghalangi. Kemampuan bisa merasakan efek niat ikhlas dalam

perbuatan ini perlu untuk terus ‘disirami’, ‘dirawat’ agar ‘berbuah’ berupa selalu merasakan kehadiran Allah dalam segala sesuatu menuju *ma’rifatullāh* (mengetahui Allah).

Gambar 5.4
Spiritualitas Implementasi Niat Ikhlas



Apabila penerapan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari ini diistimakan termasuk ketika melihat anak bermain *game online* maka dapat menjadi bagian dari zikir (ingat) kepada Allah dalam amal perbuatan. Dimana saja berada, melalui hati ataupun lisan, dalam kondisi dan keadaan apapun, sedikit demi sedikit, setahap demi setahap, setingkat demi setingkat atas ijin Allah akan Allah luruskan ketauhidannya, akan Allah perbaiki akhlakannya, cenderung menjauhkan diri dari

perilaku menyimpang dan kembali kepada perilaku yang mendapat keridaan Allah, selalu mengikuti hidayah-Nya. Allah akan berikan keikhlasan dalam setiap amalannya, senantiasa menyadari kekhilafan, tabah dan dapat belajar dari segala macam cobaan sehingga Allah memasukkannya dalam golongan *ulul albāb*.

D. Faktor Penyebab Utama

Melihat fenomena dan kondisi kausal implementasi niat ikhlas bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction* di atas yang variatif, maka keberhasilan ataupun tidaknya niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* ditentukan oleh perspektif / sudut pandang dan orientasi tujuan seseorang. Dalam Disertasi ini perspektif/sudut pandang yang digunakan adalah orientasi akhirat (bukan orientasi duniawi), sebab niat ikhlas yang dituju hanyalah keridaan Allah merupakan bagian dari orientasi akhirat.

Bagi orang tua yang berkenan diarahkan pada akhirat, dengan mengimplementasikan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari, termasuk mengingatkan niat ikhlas ketika melihat anak bermain game online merupakan suatu hal yang sangat diharapkan dan sangat berterima kasih karena merasa mendapatkan ilmu yang sangat ‘luar biasa’.

Berbeda dengan anak yang orientasi tujuannya masih duniawi, memperturutkan nafsu bermain game online maka mengimplementasikan niat ikhlas ketika bermain game online bisa jadi malah mengecewakan karena tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Berbeda lagi dengan anak yang niat ikhlas sudah menjadi kesehariannya, maka mengimplementasikan niat ikhlas ketika bermain game online dijadikan sebagai suatu sarana agar mendapat pertolongan Allah sehingga tidak melampaui batas dalam bermain game online.

Dengan demikian, penilaian niat ikhlas dalam perbuatan baik-buruk, benar-salah merupakan subyektif dan relatif. Hal ini disebabkan adanya perbedaan tolok ukur tujuan yang digunakan yaitu tujuan duniawi atau tujuan *ukhrawi*. Terkadang niat ikhlas baik bagi seseorang yang berorientasi akhirat akan tetapi belum tentu baik bagi orang yang masih berorientasi duniawi. Sesuatu itu dianggap baik, benar bagi seseorang apabila sesuai dan berguna untuk tujuannya. Sebaliknya, sesuatu itu buruk, salah bagi seseorang apabila tidak sesuai dengan yang menjadi tujuan dan harapannya.

Berdasarkan dampak dari niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* di atas, pandangan akan niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* merupakan suatu hal yang baik-buruk, benar-salah berpedoman dari sudut pandang seseorang dalam ‘melihat’ sesuatu. Nilai suatu perbuatan ‘baik-

buruk, benar-salah' akan berbeda jika menggunakan sudut pandang yang berbeda sehingga kesimpulan yang diambilnya pun akan berbeda. Inilah yang menjadi faktor penyebab utamanya.

Dalam ketentuan secara syariat, niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* merupakan suatu hal yang tidak diperbolehkan. Niat hanya diperbolehkan pada perbuatan yang baik-baik saja. Dalam ketentuan tasawuf, niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* merupakan suatu hal yang 'kurang pantas' jika dipersembahkan kepada Yang Maha Kuasa. Akan tetapi dalam sudut pandang Disertasi ini peneliti menggunakan sudut pandang kasih sayang '*Ainurrahmah*' yang berorientasi akhirat. Melihat permasalahan kondisi psikis keluarga yang dihadapi saat ini butuh solusi/penanganan dari nilai keikhlasan yang dapat digunakan dalam upaya *preventif, kuratif* maupun *konstruktif* dalam mengarahkan dan membimbingnya menuju kedekatan dan keridaan Allah SWT sehingga mendapat pertolongan dari Allah dari perbuatan-perbuatan yang melampaui batas.

E. Konsekuensi

Dari perspektif/sudut pandang baik-buruk, benar-salah yang berbeda-beda ini, maka timbullah berbagai macam keputusan dan dan berbagai macam konsekuensi yang diterima. Ada beberapa kondisi yang menyebabkan seseorang menolak/tidak diberi kemampuan untuk percaya, yaitu:

1. Tidak memperbolehkan karena niat ikhlas bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction* bukan bagian dari ibadah yang disyari'atkan.
2. Tidak mau karena memang sangat menyukai bermain game online, sudah menjadi bagian keseharian hidupnya yang menjadikannya tidak ingin berhenti dari bermain game online.
3. Tidak mampu karena kurang bersungguh-sungguh (fokus) dalam mengimplementasikan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari sebab belum dijadikan sebagai orientasi utama dalam kehidupannya.

Ada pula beberapa kondisi seseorang diberi kemampuan untuk *manut* mengimplementasikan niat ikhlas, yaitu:

1. Sudah ada keinginan lepas dari bermain game online
2. Belum ada keinginan untuk lepas dari bermain game online, akan tetapi mau diajak mohon rahmat dan ampunan Allah (walaupun belum ada keinginan taubat yang sebenarnya)

Berdasarkan penyebab-penyebab di atas, maka ada beberapa konsekuensi yang dihasilkan:

1. Bagi yang menolak/tidak percaya maka konsekuensi yang didapatkan yaitu :

| Menolak/Tidak percaya | Konsekuensi |
|------------------------------|-------------------------------------|
| Tidak memperbolehkan | Tidak berkenan untuk mengamalkannya |

| | |
|-------------|--------------------------------|
| Tidak mau | Menolak untuk mengamalkannya |
| Tidak mampu | Kesulitan untuk mengamalkannya |

2. Bagi yang menerima/percaya maka konsekuensi yang didapatkan yaitu:

| Menerima/ Percaya | Konsekuensi |
|---|--|
| Sudah ada keinginan lepas dari bermain game online | Diberi kemudahan untuk bisa lepas bermain game online |
| Belum ada keinginan untuk lepas dari bermain game online, akan tetapi mau diajak mohon rahmat dan ampunan Allah (walaupun belum ada keinginan taubat yang sebenar-benarnya) | Lebih mudah dinasehati dan merasakan adanya pengurangan durasi serta emosi ketika bermain game online. |

F. Kekhususan

Dari berbagai macam sudut pandang dan konsekuensi di atas, maka peneliti mempersepsikan bahwa implementasi niat ikhlas dalam *internet gaming addiction family therapy* hanya diijinkan oleh keluarga yang:

1. Mengetahui teknik mengamalkannya dalam hati.
2. Hanya keridaan Allah yang menjadi orientasi tujuannya.
3. Sudah terbiasa mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari.

4. Berkenan belajar memahami hikmah-hikmah setiap takdir yang dijalani.

Pengamalan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari dijadikan sebagai dasar yang harus diimplementasikan terlebih dahulu, sedangkan pengamalan niat ikhlas dalam *internet gaming addiction family therapy* hanyalah sebagai sarana, sedangkan dampaknya merupakan salah satu buah dari pembiasaan implementasi niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari berupa ‘sinyal’ pertolongan yang Allah berikan berupa perlindungan dari perbuatan yang melampaui batas (bagi yang bersyukur). Sarana dan dampak positif ini tidak dijadikan sebagai tujuan utama. Tujuan utama tetaplah beribadah kepada Allah yang diharapkan hanyalah keridaan Allah SWT.

Jika pengamalan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari belum terbiasa maka ‘tidak dimampukan’ oleh Allah SWT mengamalkan niat ikhlas ketika bermain *game online*, seperti sering lupa, menyepelekan (menganggap remeh) niat ikhlas sehingga tidak berusaha bersungguh-sungguh memfokuskan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari, bahkan ada pula yang menolak untuk selalu diingatkan niat ikhlas karena merasa sudah mengetahui akan niat ikhlas, padahal dari segi implementasi dalam aktivitas sehari-hari niat ikhlas masih sering terlupakan.

Implementasi niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* tidak bisa diterapkan oleh masyarakat secara umum (populasi). Ada beberapa pertimbangan:

1. Orang awam cenderung memahami niat ikhlas dalam *internet gaming addiction family therapy* dijadikan sebagai tujuan, padahal niat ikhlas dalam *internet gaming addiction family therapy* hanya sebagai sarana, sedangkan efek positifnya merupakan salah satu ‘tanda pertolongan’ yang Allah berikan (bukan menjadi tujuan utama). Tujuan utama tetaplah hanya karena Allah yang diharapkan hanyalah keridaan Allah. Mengenai hasilnya sepenuhnya diserahkan kepada Allah (bukan berdasarkan atas keinginan nafsu sendiri).
2. Orang awam cenderung memahami teknik niat ikhlas dalam *internet gaming addiction family therapy* hanya sebatas pada pikiran dan mulut, padahal teknik niat ikhlas dalam *internet gaming addiction family therapy* mesti dilaksanakan didalam hati, sebab hati merupakan alat pemahaman dan kesadaran. Jika dilaksanakan hanya di fikiran ataupun di mulut, maka tidak akan dapat berdampak positif sama sekali.
3. Orang awam belum bisa membedakan baik buruk, benar salah menurut kebenaran Allah, hanya baru bisa membedakan baik buruk benar salah menurut persepsi kebenaran akal dan nafsunya sendiri. Terkadang sesuatu

yang menurut Allah benar malah disalahkan dan sesuatu yang menurut Allah suatu kesalahan malah akal dan nafsu menganggapnya suatu kebenaran.

Apabila dalam menerapkan niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* yang terjadi bukan sebagaimana yang diharapkan nafsunya, maka akan cenderung untuk menjauhi bahkan menolaknya. Yang semestinya pertolongan Allah datang harus disikapinya dengan penuh syukur akan tetapi sikap yang dipilihnya justru malah semakin ‘kufur’ menjauh kepada Allah. Hal ini disebabkan karena belum mampu ‘membaca’ hikmah dari setiap peristiwa. Oleh sebab itu, dibutuhkan orang tua yang mampu mengarahkan, membimbing, menuntun dan ‘membaca’ hikmah dibalik setiap kejadian yang Allah berikan.

4. Orang awam belum bisa ‘melihat’ dan membedakan bersitan niat yang sebenarnya ada pada dirinya. Baik itu niat buruk, niat baik duniawi, maupun niat ikhlas, semuanya masih tercampur jadi satu. Bisa jadi semuanya ‘mengaku’ niat ikhlas padahal masih jauh dari niat ikhlas yang sebenarnya. Hal ini dapat diketahui dari bagaimana cara seseorang menyikapi takdir yang ada. Apakah sikap yang dipilihnya sudah sesuai dengan yang Allah tetapkan dalam al-Qur’an atau Hadits atau masih ‘kebenaran’ versi nafsu sendiri.

Perbedaan antara niat baik yang ada dalam hati berorientasi dunia dengan niat ikhlas dalam hati yang berorientasi akhirat sangatlah tipis. Untuk menghindari kesalahfahaman mengenai niat ini dibutuhkan kesadaran untuk ‘membuka diri’, berkenan dibimbing, belajar untuk memahami, mengamalkan, kefokuskan, keistikamahan dan kesungguhan yang totalitas sehingga bisa membedakan mana yang didalam hati sudah benar-benar niat ikhlas dan mana yang baru *mengaku-ngaku* niat ikhlas padahal sejatinya masih niat baik berorientasi duniawi. Oleh sebab itu, dalam memahami isi hati yang tidak kasat mata ini dibutuhkan pengakuan dan kejujuran dari pribadi masing-masing sehingga tidak berlarut-larut dalam kesesatan yang tidak disadarinya agar Allah memberikan kemudahan untuk mohon ampun atas kemusyrikan yang tidak diketahui dan disadarinya. Firman Allah surat Fuṣṣilat ayat 6:

قُلْ إِنَّمَا أَنَا بَشَرٌ مِّثْلُكُمْ يُوحَىٰ إِلَيَّ أَنَّمَا إِلَهُكُمُ إِلَهُ وَاحِدٌ فَاسْتَقِيمُوا
إِلَيْهِ وَاسْتَغْفِرُوهُ قَلَىٰ وَوَيْلٌ لِّلْمُشْرِكِينَ

“Katakanlah sesungguhnya aku (hanyalah) seorang manusia seperti kamu yang diwahyukan kepadaku bahwa Tuhan kamu (adalah) Tuhan Yang Maha Esa, karena itu, tetaplah kamu (istikomah dalam beribadah) kepada-Nya dan mohonlah ampunan kepada-Nya. Dan celakalah orang-orang yang mempersekutukan- (Nya)” (QS. Fuṣṣilat: 6)

5. Niat ikhlas yang semestinya orientasi akhirat jika diterapkan oleh orang yang masih mengutamakan nafsu bisa disalahgunakan untuk memenuhi kepentingan nafsu dunianya yang dapat berakibat mendapat kemurkaan Allah SWT.
6. Implementasi niat ikhlas dalam *internet gaming addiction family therapy* masih dalam taraf tingkat paling dasar (bukan sebagaimana niat ikhlas yang difahami para sufi yang sudah benar-benar ikhlas, yang sudah tidak mau berbuat kemaksiatan). Dalam mengimplementasikan niat ikhlas dalam *internet gaming addiction family therapy* masih ada kemungkinan tercampur dengan keinginan duniawi (belum murni akhirat) sehingga dikhawatirkan perbuatan tersebut dianggap menjadi ibadah yang mesti selalu dikerjakan sehingga terjerumus dalam kesesatan. Oleh sebab itu dibutuhkan bimbingan orang tua yang penuh kasih sayang, mengajak anak untuk selalu mohon rahmat dan ampunan Allah sehingga sedikit demi sedikit diarahkan menuju keridhan-Nya.
7. Niat ikhlas dalam *internet gaming addiction family therapy* merupakan hasil dari penelitian *grounded theory* yang secara kajian ilmiah tidak dapat diberlakukan kepada populasi, tetapi berlaku untuk situasi dan kondisi tertentu. Oleh sebab itu, niat ikhlas dalam *internet gaming addiction*

family therapy hanya dapat diimplementasikan oleh orang yang mempercayai dan yang berkenan mengikutinya.

Walaupun demikian, tidak semua masyarakat umum tidak diperkenankan mengimplementasikan niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy*, hanya masyarakat khusus saja yang dapat memenuhi syarat/ketentuan khusus yang mesti dimiliki yaitu:

1. *Tashdiq* (pembenaran hati dengan tunduk dan menerima).
2. Adab (mau menurunkan ego diri secara zahir dan batin).
3. Merasa butuh.
4. Patuh (*manut*)
5. Berkenan dibimbing, diarahkan dan berkenan mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari.
6. Berkenan diajak mohon rahmat dan ampunan Allah.
7. Istikamah berorientasi akhirat ridha Allah tetap dijadikan sebagai tujuan utama dalam mendekati diri kepada Allah (bukan niat ikhlas agar anak terlepas dari *internet gaming addiction* ataupun tujuan duniawi lainnya).
8. Bersyukur mendapat pertolongan Allah dari perbuatan yang dapat melampaui batas.
9. Butuh lingkungan yang mendukung serta kesibukan positif yang mengarah kepada pemahaman dan pengamalan agama.

Berdasarkan dampak dan persyaratan khusus di atas, peneliti berpendapat bahwa niat ikhlas diperbolehkan bahkan

dianjurkan bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction* untuk selalu mengingatkan niat ikhlas kepada anaknya ketika sedang bermain *game online*, karena :

1. Keinginan seseorang bermain *game online* masih tetap bisa tersalurkan, hanya saja intensitas bermain *game online* menjadi berkurang dibanding dengan tanpa niat ikhlas. Sedikit demi sedikit dapat menjadi titik awal untuk *preventif*, *kuratif* dan *konstruktif* dalam perbuatan yang melampaui batas.
2. Niat ikhlas bagi penderita *internet gaming addiction* dan orang tua dapat dijadikan sebagai media langkah awal dalam membimbing ketauhidan menuju akhlak yang lebih baik daripada sebelumnya.
3. Jika mampu mensyukurinya, maka dapat berkontribusi dalam membantu menyelesaikan masalah (*problem solving*) yang dialami oleh keluarga dan umat saat ini.

Dengan dianjurkannya niat ikhlas ketika bermain *game online* bukan berarti bermain *game online* menjadi sesuatu yang harus dilakukan, akan tetapi tujuan dari implementasi niat ikhlas ini agar mendapat keridaan Allah sehingga mendapat pertolongan Allah dari perbuatan yang melampaui batas. Niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* hanya diperuntukkan bagi keluarga yang mengalami permasalahan *internet gaming addiction*

yang mendapatkan bimbingan khusus dengan sudut pandang kasih sayang ('*ain ar-rahmah*). Bagi yang tidak suka bermain game online ataupun yang sudah bertaubat dari bermain game online dan tidak mendapat bimbingan khusus **tidak diperbolehkan mengamalkan** niat ikhlas ketika bermain game online.

Diriwayatkan dalam *bihar al-Anwar*, bahwasannya Nabi Musa as, berkata, “Ya Allah, beritahulah aku, apakah tanda ridha-Mu terhadap hamba-Mu?” Allah menjawab, “Ketika engkau melihat-Ku mempersiapkan (menjadikan) hamba-Ku untuk taat kepada-Ku dan menjauhkannya dari maksiat kepada-Ku. Itulah tanda keridaan-Ku.” Artinya, menjauhkan diri dari segala bentuk maksiat merupakan salah satu tanda bahwa Allah ridha kepada hambanya.

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ
بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

“Dengan (al-Qur’an) itulah Allah memberi petunjuk kepada orang yang mengikuti keridaan-Nya ke jalan keselamatan dan Allah mengeluarkan orang itu dari gelap gulita kepada cahaya dengan izin-Nya dan menunjukkan ke jalan yang lurus (QS. Al-Maidah: 16)

Menjadi bagian dari *mukhlaṣīn* (orang yang terpilih sebab hanya keridaan Allah yang menjadi tujuannya sehingga diselamatkan Allah dari godaan setan) mesti menjalani terlebih dahulu menjadi bagian dari orang yang *mukhliṣin*.

Untuk menjadi orang yang *mukhliṣīn* mesti mengimplementasikan niat ikhlas terlebih dahulu dalam setiap menjalani aktivitas kehidupan, sebab mengimplementasikan niat ikhlas merupakan pondasi awal dari *sirat al-mustaqim* (jalan yang lurus menuju Allah) yang berujung pada *mukhlaṣīn*. sebagaimana firman Allah:

إِلَّا عِبَادَكَ مِنْهُمُ الْمُخْلَصِينَ (٤١) قَالَ هَذَا صِرَاطٌ عَلَيَّ مُسْتَقِيمٌ (٤٢) إِنَّ
عِبَادِي لَيْسَ لَكَ عَلَيْهِمْ سُلْطَانٌ إِلَّا مَنْ اتَّبَعَكَ مِنَ الْعَاوِينَ (٤٢)

“Kecuali hamba-hamba-Mu yang terpilih (*Mukhlaṣīn* / Allah beri keikhlasan). Dan (Allah) berfirman, “Ini adalah jalan yang lurus (menuju) kepada-Ku. Sesungguhnya kamu (Iblis) tidak kuasa atas hamba-hamba-Ku kecuali mereka yang mengikutimu, yaitu orang yang sesat.” (QS. Al-Hijr: 40-42)

Untuk menjadi bagian dari orang yang *mukhliṣīn* dibutuhkan mengetahui dan memahami ilmu tentang keikhlasan, khususnya ilmu dasar niat ikhlas. Untuk mengetahui ilmu dasar niat ikhlas dibutuhkan percaya, adab dan manut. Agar dikehendaki Allah menjadi orang yang dimampukan percaya, adab dan manut dibutuhkan anugerah dan rahmat Allah

...وَلَوْلَا فَضْلُ اللَّهِ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ لَاتَّبَعْتُمُ الشَّيْطَانَ إِلَّا قَلِيلًا (٨٣)

“...Sekiranya bukan karena karunia dan rahmat Allah kepadamu, tentulah kamu mengikuti setan, kecuali sebagian kecil saja (diantara kamu).” (QS. An-Nisa: 83)

Seseorang tidak akan mampu mengambil pelajaran dari al-Qur'an (dalam hal kebaikan khususnya pengamalan niat ikhlas) kecuali orang yang Allah kehendaki.

إِنْ هُوَ إِلَّا ذِكْرٌ لِلْعَالَمِينَ (٢٧) لِمَنْ شَاءَ مِنْكُمْ أَنْ يَسْتَقِيمَ (٢٨) وَمَا تَشَاءُونَ إِلَّا أَنْ يَشَاءَ اللَّهُ رَبُّ الْعَالَمِينَ (٢٩)

“(Al-Qur’an) itu tidak lain adalah peringatan bagi seluruh alam (yaitu) bagi siapa di antara kamu yang menghendaki menempuh jalan yang lurus. Dan kamu tidak dapat menghendaki (menempuh jalan itu) kecuali apabila dikehendaki Allah, Tuhan seluruh alam.” (QS.At-Takwir: 27-29)

Gambar 5.5

Proses Mencapai Mukhlisin



in

Manusia merupakan makhluk ciptaan Allah yang sering melakukan dosa dan salah. Melampaui batas itu bawaan *dhaif* manusia. Namun, hal tersebut merupakan hal yang wajar mengingat manusia sudah ditakdirkan demikian dan bawaan *dhaifnya*. Manusia yang sadar akan hal itu hendaknya menekan

kemungkinan perbuatan melampaui batas yang ia lakukan agar dosanya tidak bertambah.

Dalam salah satu kesempatan, Rasulullah SAW menjelaskan satu peristiwa mengenai salah seorang sahabat yang memiliki julukan ‘Khimar’ karena dia sangat senang meminum arak atau minuman keras. ‘Khimar’ itu sangat senang berada di sekitar Nabi Muhammad SAW dan suka berada di masjid meskipun dia suka meminum arak. Suatu hari ada seorang sahabat Nabi mengomentari apa yang dilakukan ‘Khimar’ tersebut karena ia selalu di masjid dalam keadaan mabuk dan menurutnya ia adalah orang yang dilaknat. Singkat cerita, ada sahabat Nabi yang berkomentar, “Wahai Khimar (nama orang), kamu dilaknat!. Seketika itu Rasulullah marah, “Nabi marah. Kamu jangan melaknat dia, karena dia suka dengan Allah dan Rasulnya.”

Tidak ada orang yang boleh melaknat saudaranya sekalipun ia berbuat maksiat karena meskipun ia mengerjakan maksiat tetapi ia suka dengan Allah dan Rasulnya. Hanya saja, ia masih sulit untuk meninggalkan maksiat dan masih berharap untuk mendapat rahmat Allah.

Penderita *internet gamng addiction* tidaklah sama dengan orang yang meminum minuman keras. Jika dengan orang yang bermaksiat minuman keras saja Rasulullah masih memberikan kasih sayangnya sebab orang tersebut tetap mencintai dan berusaha mendekati diri kepada Allah dan Rasulnya, semestinya dengan

penderita *internet gaming addiction* dengan ‘kadar’ maksiat yang diperbuat tidaklah se-parah dari dosa peminum khamr maka tidak diperbolehkan juga melaknat mereka jika mereka masih tetap mencintai dan berusaha mendekati diri kepada Allah.

Meninggalkan perbuatan yang melampaui batas bukanlah perkara yang mudah. Bagi orang-orang tertentu butuh perjuangan yang amat dahsyat. Sebab, tidak sedikit pula yang masih berbangga sepanjang hidupnya dengan melampaui batas dan kemaksiatan yang tidak disadarinya. Tidak sedikit pula yang sudah menyadari kesalahan akan tetapi tidak kuasa untuk menolaknya dan masih tetap terus dijalaninya. Tidak sedikit pula yang sudah ada keinginan untuk bertaubat akan tetapi tidak mengetahui caranya sehingga ‘tercebur’ kembali dalam jurang sama. Tidak sedikit pula ada yang sudah meninggalkan kemaksiatan akan tetapi berteman dengan orang yang salah mengakibatkan muncul kembali kemaksiatan semula ataupun kemaksiatan yang lainnya.

Penderita *internet gaming addiction* dapat digolongkan termasuk dalam orang-orang yang melampaui batas. Bagi orang yang melampaui batas Allah menyuruh agar hamba-hamba-Nya tidak berputus asa akan rahmat Allah serta menyuruhnya untuk beristighfar.

قُلْ يَا عِبَادِيَ الَّذِينَ أَسْرَفُوا عَلَىٰ أَنفُسِهِمْ لَا تَقْنَطُوا مِن رَّحْمَةِ اللَّهِ ۚ إِنَّ
اللَّهَ يَغْفِرُ الذُّنُوبَ جَمِيعًا ۗ إِنَّهُ هُوَ الْعَفُورُ الرَّحِيمُ .

“Katakanlah wahai hamba-hamba-Ku yang melampaui batas Oleh sebab itu, Allah menyuruh kepada orang-orang tersebut untuk tidak berputus asa akan rahmat Allah, sesungguhnya Allah mengampuni dosa-dosa semuanya. Sungguh, Dialah Yang Maha Pengampun Maha Penyayang. (QS. Az-Zumār: 53)

Taubat itu urusan qalbu, tidak bisa dipaksa. Urusan qalbu berarti kaitannya dengan hidayah Allah. Seseorang yang diberi keinginan dan kemampuan bertaubat merupakan murni pemberian Allah sehingga janganlah berputus asa dengan rahmat Allah terhadap orang yang bermaksiat/melampaui batas, bisa jadi itu merupakan akhir dari kemaksiatan/melampaui batasnya. Dan jangan pula menganggap diri sendiri suci, luar biasa, tidak pernah bermaksiat/melampaui batas padahal dirinya bermaksiat/melampaui batas terus menerus tanpa diketahui dan disadarinya.

Dengan demikian tidak diperkenankan untuk melaknat dan berputus asa asalkan tetap mengharap rahmat, mohon ampun, berusaha mencintai, mendekatkan diri kepada Allah dan Rasul-Nya. Orang yang berputus asa akan rahmat Allah tergolong dari orang-orang yang tertutup (kafir). Firman Allah SWT:

...وَلَا تَأْتِسُوا مِنْ رَوْحِ اللَّهِ ۖ إِنَّهُ لَا يَأْتِسُ مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِلَّا الْقَوْمُ
الْكَافِرُونَ (٨٧)

“Janganlah berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah melainkan kaum yang kafir.” (QS. Yusuf: 87)

Dalam ayat yang lain, orang yang berputus asa termasuk dari orang-orang yang sesat. Firman Allah SWT:

قَالَ وَمَنْ يَمُنْطُ مِنْ رَحْمَةِ رَبِّهِ إِلَّا الضَّالُّونَ (٥٦)

“Ibrahim berkata: ‘Tidak ada orang yang berputus asa dari rahmat Tuhannya, kecuali orang-orang yang sesat.’ (QS. Al-Hijr: 56)

Seorang muslim harus menghindari mengolok-olok muslim lain yang melampaui batas. Perbuatan melampaui batas harus dihindari, akan tetapi orangnya tidak boleh dimusuhi apalagi dilaknat. Orangnya butuh dimaklumi bukan dimarahi. Orangnya butuh ditolongi bukan dihindari, orangnya butuh disayangi bukan malah dibenci, dimusuhi dan dimaki-maki.

Sebenarnya mereka butuh dibantu dari ketidaktahuan akan kegelapan yang ada pada dirinya menuju penyadaran akan banyaknya kesalahan yang ada pada dirinya, sebab hanya Allah lah yang tahu kapan hidayah akan datang kepada seseorang. Semuanya butuh waktu, butuh proses, butuh selalu berprasangka baik. Bahkan bisa saja ketika orang tersebut sudah murni bertaubat bisa lebih baik daripada orang lain yang mengolok-oloknya. Inilah salah satu bukti kasih sayang yang Rasulullah berikan kepada umatnya yang melampaui batas dan bukti kasih sayang Allah kepada hambanya yang selalu mohon ampunan dan selalu berharap rahmat-Nya.

Dengan pernyataan di atas bukan berarti memberikan angin segar untuk melampaui batas, akan tetapi Allah sangat mengetahui hambanya yang *dhaif* yang hobi melampaui batas agar bisa segera kembali kepada Allah dan berkenan diajak untuk mohon ampun kepada Allah. Firman Allah:

وَأَنِيبُوا إِلَىٰ رَبِّكُمْ وَأَسْلِمُوا لَهُ مِن قَبْلِ أَن يَأْتِيَكُمُ الْعَذَابُ ثُمَّ لَا تُنصَرُونَ ﴿٥٤﴾

“Dan Kembali (bertaubat) lah kepada Tuhan kamu. Dan berserah dirilah kepada-Nya sebelum datang kepada kamu siksa, kemudian kamu tidak dapat ditolong lagi.” (QS. Az-Zumar: 54)

وَمَن يَعْمَلْ سُوءًا أَوْ يَظْلِمْ نَفْسَهُ ثُمَّ يَسْتَغْفِرِ اللَّهَ يَجِدِ اللَّهَ غَفُورًا رَّحِيمًا ﴿١١٠﴾

“Dan barangsiapa yang mengerjakan keburukan dan menganiaya dirinya kemudian ia mohon ampun kepada Allah, niscaya ia mendapati Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.” (QS. An-Nisā’: 110)

Jika Allah dan Rasul-Nya demikian, semestinya orang tua pun juga demikian. Orang tua tetap terus berharap akan rahmat Allah, tetap terus berharap akan ampunan Allah, tetap terus berharap akan pertolongan Allah, tetap terus bertawakkal kepada Allah, tetap terus berprasangka baik kepada Allah dan kepada anak, sebab tanpa pemberian dari Allah baik anak maupun orang tua tidak akan mampu untuk berbuat kebaikan sekecil apa pun.

Orang tua pun harus menyadari dan mengakui melampaui batasnya anak bermula dari kesalahan yang tidak disadari ataupun yang disadarinya. Terkadang orang tua pun sering membuat luka batin anak melalui hati, pikiran, ucapan maupun perbuatan orang tua baik itu tidak disadari ataupun yang disadari, sehingga tidak hanya anak yang disuruh mohon ampun kepada Allah saja, akan tetapi semestinya justru orang tua terlebih dahulu yang mesti memperbanyak mohon ampun kepada Allah. Disamping itu, Orang tua pun tetap terus membimbing dan mengarahkan anaknya ke jalan kembali kepada Allah dengan penuh pemakluman, pemaafan, mendoakan, memberikan kepercayaan (berprasangka baik), penuh kasih sayang semuanya karena Allah. Firman Allah: “Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang taubat dan membersihkan diri”. (QS. Al-baqarah: 222)

Menghadapi problematika umat dan generasi pada zaman sekarang ini sangat kompleks dan tak terbendung lagi. Perkembangan teknologi yang sangat cepat perkembangannya akan tetapi tidak diimbangi dengan peningkatan keimanan dapat mengakibatkan rusaknya generasi dan rusaknya keluarga.

Setiap orang tua dituntut harus mampu menanamkan bibit keimanan dalam hati anak. Salah satunya menanamkan bibit keimanan melalui membiasakan penerapan niat ikhlas dalam setiap aktivitas sehari-hari (tidak hanya salat, wudhu, puasa, dll

termasuk juga dalam aktivitas sehari-hari). Dalam kondisi bagaimanapun orang tua berkewajiban mengingatkan niat ikhlas kepada anaknya agar terus menerus mendapat bimbingan, pertolongan ‘langsung’ dari Allah, dan apabila tanpa sengaja terjerumus dalam melampaui batas pun akan segera diingatkan (diselamatkan) oleh Allah SWT.

Disertasi ini merupakan salah satu pembuktian cara Allah menyelamatkan hamba-Nya melalui ‘rasa’ yang dirasakan dan tindakan yang dilakukan informan, sehingga baik orang tua maupun anak tidak berlarut-larut dalam melampaui batas yang tidak disadarinya. Apabila urusan internal (di dalam hati) ini sudah dibenahi, sudah dibiasakan kemudian dapat dilanjutkan dengan ikhtiar *zahir* seperti memberikan kegiatan-kegiatan lain yang lebih bermanfaat.

Perjalanan menuju Allah bukanlah perjalanan yang mudah semudah perjalanan dalam kemaksiatan, akan tetapi perjalanan menuju Allah penuh tantangan, butuh kefokuskan, butuh kesungguhan dan butuh pengorbanan. Apabila dalam ibadah wajib atau sunnah pun dibutuhkan orang yang mampu membimbing hingga *wushul* kepada Allah, terlebih dalam perbuatan mubah yang masih ada kemungkinan tercampur dengan kemakruhan dan keharaman karena ‘*illat*, maka mendapat bimbingan yang berkelanjutan dan *continue* melalui *ta’lim* (tatap muka) merupakan suatu keharusan agar tidak terjadi

kesalahfahaman dan agar pada setiap ‘persimpangan jalan takdir’ mampu menyikapinya sesuai dengan yang diridhai Allah dan meminimalisir terjadinya penyimpangan tauhid yang mengakibatkan tidak bisa *wushul* kepada Allah SWT.

Oleh sebab itu, pengamalan niat ikhlas berbeda dengan pengamalan niat selain niat ikhlas. Pengamalan niat ikhlas mempunyai keistimewaan tersendiri. Pengamalan niat ikhlas dalam perbuatan wajib, sunnah maupun mubah semuanya butuh ada yang menuntun/membimbing secara *zahir* maupun *batin*, apalagi bagi orang yang masih terbelenggu dengan nafsu sebagaimana penderita *internet gaming addiction*, peran orang tua sekaligus pembimbing yang penuh kasih sayang secara *zahir* maupun *batin* mutlak diperlukan agar tidak tersesat jalan, sebab penderita *internet gaming addiction* masih tergolong orang yang lebih memperturutkan nafsu sehingga belum mampu ‘membaca’ rahasia hikmah dibalik setiap kejadian yang Allah berikan.

G. Proposisi

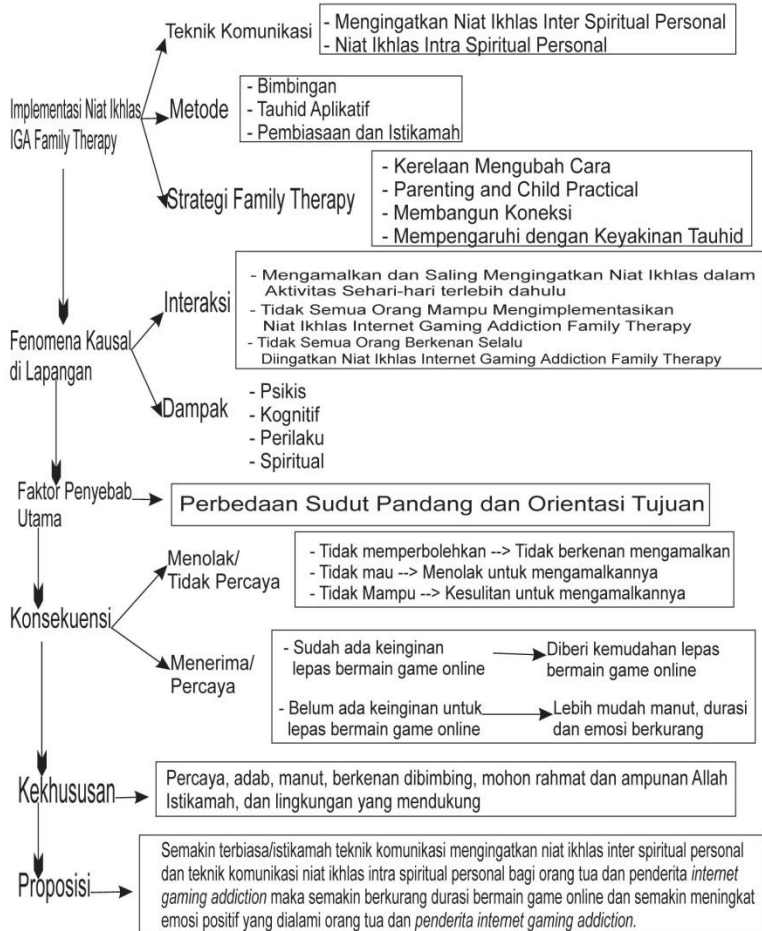
Berdasarkan data-data dilapangan, analisis dan pengembangan teori di atas, ditentukanlah proposisi sebagai berikut:

“Semakin terbiasa/istikamah teknik komunikasi niat ikhlas *inter spiritual personal* dan *intra spiritual personal* diimplementasikan oleh orang tua dan penderita *internet gaming addiction*, maka semakin berkurang durasi bermain game online

dan semakin meningkat emosi positif yang dialami orang tua dan penderita *internet gaming addiction*.

Uraian mengenai pengembangan teori implementasi niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* dapat digambarkan dalam gambar 5.6 berikut ini:

Gambar 5.5
PENGEMBANGAN TEORI
IMPLEMENTASI NIAT IKHLAS INTERNET GAMING ADDICTION FAMILY THERAPY



BAB VI

PERBANDINGAN TEORI

IMPLEMENTASI NIAT IKHLAS

INTERNET GAMING ADDICTION FAMILY THERAPY:

PRA-PSIKOTERAPI KELUARGA

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai dialog teori guna memahaminya dari berbagai sudut pandang. Baik dari sudut pandang, fiqh, dari sudut pandang tasawuf dan dari sudut pandang psikoterapi spiritual Islam. Kemudian peneliti akan menguraikan posisi teori niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* diantara teori-teori lain yang berkaitan dengan niat ikhlas dalam perbuatan wajib, sunnah, mubah, makruh, haram. Untuk menjawab permasalahan ini diperlukan kajian secara tasawuf untuk mengetahui kaitan hukum *taklifi* dengan niat. Selain itu dibutuhkan pula kajian mengenai niat ikhlas dalam psikoterapi spiritual Islam. Dimanakah posisi titik temu diantara keduanya?, selanjutnya peneliti akan menguraikan kontribusi niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* hadir dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi umat saat ini.

A. Ruang Lingkup Niat dan Hukum Bermain Game Online dalam Kajian Fiqh

Untuk menjawab pertanyaan, “Bagaimanakah hukum bermain *game online*?”, “Bagaimanakah hukum bermain bagi penderita *internet gaming addiction*?”, “Bagaimanakah hukum orang yang mengingatkan niat ikhlas kepada penderita *internet gaming addiction*?”, maka diperlukan kajian secara fiqh lebih lanjut mengenai hukum asal bermain game online, hukum bermain game online bagi penderita *internet gaming addiction* dan posisi hukum bermain game online penderita *internet gaming addiction* dalam kajian fiqh

1. Ruang Lingkup Niat dalam Kajian Fiqh

Konsep niat dalam tradisi fiqh menurut al-Suyuti mewakili dimensi lahir (*eksoteris*). Niat dalam fiqh ia menjelaskan bahwa niat diperlukan dalam rangka membedakan antara ibadah dan kebiasaan, seperti niat antara wudhu atau mandi junub dengan sekedar mengguyur air pada tubuh untuk menyegarkan dan membersihkan badan. Niat juga membedakan antara duduk istirahat di masjid dengan duduk *i'tikaf*, niat membedakan zakat, sedekah dan hadiah. Sebaliknya, niat tidak diperlukan jika suatu ibadah tidak samar perbedaannya dengan kebiasaan seperti

membaca al-Qur'an dan berdzikir tetap sah tanpa didahului niat.¹⁰⁸

Al-Suyuthi tidak sampai membahas masalah ikhlas. Menurutnya, ikhlas merupakan sesuatu yang berbeda dari niat. Ikhlas tidak mungkin dicapai tanpa niat, tetapi kadang bisa terwujud tanpa adanya ikhlas. Para *fuqaha* hanya membahas hukum-hukum niat, sedangkan masalah ikhlas diserahkan kepada Allah SWT.¹⁰⁹

2. Hukum Asal Bermain Game Online

Sumber hukum utama dalam Islam adalah al-Qur'an dan al-Hadits. Artinya, al-Qur'an merupakan rujukan utama dalam menetapkan hukum, sedangkan hadits berfungsi sebagai penjelas terhadap al-Qur'an. Fenomena *game online* termasuk fenomena yang baru sepanjang tidak berhubungan dengan ibadah (*mahdhah*) dan tidak terdapat dalam al-

¹⁰⁸ Niat berperan penting sebagai penentu seberapa kualitas dan bermakna perbuatan seseorang. Niat disyari'atkan dengan beberapa tujuan: 1) Niat dilakukan agar dapat menjadi pembeda antara hal yang bernilai ibadah dan hal yang merupakan adat/kebiasaan; 2) Niat dilakukan agar menjadi pembeda antara perbuatan jahat atau perbuatan baik; 3) Niat dilakukan untuk penentu apakah perbuatan ibadah itu sah atau tidak serta menjadi pembeda mana yang merupakan ibadah wajib dan mana yang Sunnah. Khusnul Fikriyah, "Al-Umuru Bimaqasidiha: Bagaimana Implementasinya Dalam Muamalah?," *Nomicpedia: Journal of Economics and Business Innovation* 1, no. 2 (2021): 83.

¹⁰⁹ Mujiburrahman, "Fenomenologi Niat: Antara Al-Ghazali Dan Al-Suyuthi," *Kanz Philosophia Jurnal Filsafat Dan Mistisisme Islam* 1, no. 2 (2011): 219, diakses 3 Oktober 2020, <https://doi.org/10.20871/kpijpm.v1i2.20>.

Qur'an dan hadits, dilakukan *ijtihad* dan *istinbath* dari *nash* yang ada serta untuk menentukan hukumnya maka hukum bermain *game online* dengan cara menqiaskannya dengan perkara-perkara mubah / hukum bermain lainnya.

Game atau permainan merupakan bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas lelah. Hukum asal dari *game*, baik itu *game* komputer, *game* handphone maupun *game online* adalah boleh. Hal ini sesuai dengan qaidah *uṣūl fiqh*:

الْأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ الْإِبَاحَةُ حَتَّى يَدُلُّ الدَّلِيلُ عَلَى التَّحْرِيمِ

“Hukum asal dari sesuatu itu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkan atau mengharamkannya).¹¹⁰

Namun demikian, tidak semua hiburan mendapat tempat dalam Islam. Islam hanya memperbolehkan jenis-jenis permainan yang didalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan dan nilai-nilai moral lainnya. Ada beberapa batasan *game* yang perlu diperhatikan yaitu:

- a. Permainan yang disajikan tidak bertentangan dengan prinsip pokok dalam agama Islam baik dalam ranah akidah, akhlak dan ibadah. Selain itu, tidak mengandung unsur-unsur kekerasan, brutalitas dan seksualitas. Sehingga dalam diri anak tidak tumbuh

¹¹⁰ Moh. Bahrudin, *Ilmu Ushul Fiqh* (Lampung: Aura, 2019), 204.

kecenderungan radikal, sikap gampang menyakiti orang lain dan pikiran-pikiran kotor.

- b. Hendaknya *game-game* yang dimainkan sesuai dengan porsinya, tidak berlebihan. Jangan sampai hiburan menyita seluruh waktu, menghalangi aktifitas lainnya, melalaikan tugas dalam beribadah, dalam rumah tangga yang menjadikan pada kecanduan (*addicted*).

3. Hukum Bermain Game Online bagi Penderita *Internet Gaming Addiction*

Bagi penderita *internet gaming addiction*, para ulama' terdapat perbedaan pendapat dalam menghukuminya. Majelis Tarjih Muhammadiyah Nomor 9 tentang hukum bermain *game online* dalam fatwa yang disidangkan pada 27 Mei 2011, Majelis Tarjih berpendapat bahwa hukum asal dari *game online* adalah boleh kecuali setelah ada dalil yang mengharamkannya.¹¹¹

Berdasarkan hasil sidang paripurna ulama III Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh No. 3 Tahun 2019 pada tanggal 17-19 Juni 2019, MPU Aceh menetapkan:

- a. *Game PUBG (Player Unknown's Battle Grounds)* dan sejenisnya adalah sebuah permainan interaktif elektronik dengan jenis pertempuran yang mengandung unsur

¹¹¹ Majelis Tarjih Muhammadiyah No. 9, *Hukum Bermain Game Online*, n.d. dalam fatwa yang disidangkan pada 27 Mei 2011.

- kekerasan dan kebrutalan, mempengaruhi perubahan perilaku menjadi negatif, menimbulkan perilaku agresif, kecanduan pada level berbahaya dan mengandung unsur penghinaan terhadap simbol-simbol Islam
- b. Hukum bermain *game* PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*) dan sejenisnya adalah haram.¹¹²

Alasan diharamkannya bermain PUBG yaitu: 1) karena *game* itu mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan serta berdampak perubahan perilaku penggunaannya menjadi negatif; 2) karena berpotensi menimbulkan perilaku agresif dan kecanduan pada level tinggi; 3) karena mengandung unsur penghinaan terhadap simbol Islam.

Lembaga Bahtsul Masail Nahdlatul Ulama (LBMNU) Provinsi Lampung menyatakan bahwa *game online* yang berdampak pada kecanduan dan mengakibatkan kerusakan seperti menyebabkan kebutaan, hukumnya haram. Bukan hanya itu, para pengembang atau developer *game* ini juga terkena hukum haram tersebut.¹¹³

Berbeda lagi dengan pendapat MUI. Berdasarkan rapat FGD MUI dengan sejumlah pihak (pakar psikologi,

¹¹² Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh, *Hukum Game PUBG (Player Unknown's Battle Grounds)*, No. 3 Tahun 2019

¹¹³ Lembaga Bahtsul Masail Nahdlatul Ulama (LBMNU) Provinsi Lampung, "Hukum Bermain Game Online,"

kemeninfo, KPAI dan Asosiasi *e-sport* mengenai *game online* pada tanggal 26 Maret 2019 di Kantor MUI Pusat, MUI memberikan beberapa catatan terhadap *game* yang bersifat rekomendasi: 1) *Game* sebagai produk budaya yang memiliki sisi positif dan sisi negatif, MUI sepakat untuk mengoptimalkan sisi positif dan membuat aturan untuk meminimalisir dampak negatifnya; 2) Review Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 11 Tahun 2016 sebagai ikhtiar pemerintah untuk memberikan pengaturan terhadap *game*.¹¹⁴

MUI tidak menyebutkan nama *game* tertentu, akan tetapi menyebutkan secara umum. MUI belum memberikan fatwa mengenai hukum bermain *game online* hanya memberikan catatan rekomendasi. Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah menyatakan hukum bermain *game online* termasuk mubah kecuali setelah ada dalil yang memakruhkan atau mengharamkannya. Berbeda dengan fatwa MPU Aceh yang secara lugas menyebutkan produk *game* tertentu yaitu PUBG haram karena merusak psikis/jiwa dan moral peminatnya. Forum Bahtsul Masail NU Provinsi Lampung sebab mengharamkannya bermain

¹¹⁴ Rapat FGD MUI dengan sejumlah pihak (pakar psikologi, kemeninfo, KPAI dan Asosiasi *e-sport* mengenai *game online* pada tanggal 26 Maret 2019 di Kantor MUI Pusat

game online jika mengalami kebutaan secara fisik. Dengan demikian, para ulama dalam menentukan hukum bermain *game online* bagi penderita *internet gaming addiction* terdapat perbedaan pendapat.

4. Hukum Bermain Game Online dalam Perspektif Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy*

Hukum asal bermain *game online* merupakan mubah (diperbolehkan dalam agama) jika berdampak baik serta tidak mempengaruhi psikis seseorang. Perbuatan mubah itu banyak dan tidak mungkin untuk menghitungnya. *Game* atau permainan secara umum hukumnya mubah ini bisa menjadi makruh atau haram ketika ada unsur makruh atau haram (madharat/bahaya) didalamnya disebabkan munculnya aspek-aspek negatif yang ditimbulkan oleh *game online* tersebut. **Kemakruhan dan keharamannya bukan sebab sudah di *nash* dalam al-Qur'an, akan tetapi kemakruhan ataupun keharamannya disebabkan ada 'illatnya.** Berbeda dengan keharaman khamr dan judi, keharaman keduanya bukan karena hukum asal mubah, akan tetapi karena memang sudah di *nash* dalam al-Qur'an sebagai perkara haram.

Perkara mubah bisa berubah menjadi 'makruh' karena 'illat jika dalam bermain *game* itu terdapat hal-hal

yang menyebabkan kemakruhan yaitu menyia-nyiakan waktu, berlebih-lebihan, menjadi malas, egois (tidak memperdulikan orang disekitar), mengurangi etos kerja, atau dengan kata lain melampaui batas.

Perkara mubah (bermain *game online*) bisa berubah menjadi ‘haram’ karena ‘*illat*’ jika terdapat hal-hal yang menyebabkan berubahnya status hukum menjadi haram seperti bermain *game online* menjadikan lupa/tidak menjalankan kewajiban seperti salat, tidak patuh kepada orang tua. Salat merupakan hukumnya wajib malah ditinggalkannya dan lebih mementingkan keasyikan bermain *game online* maka hukum bermain *game online* menjadi ‘haram’ karena ‘*illat*’nya. Begitu pula ketika bermain *game online* menjadikan anak tidak manut, mudah marah, berani kepada orang tua maka bermain *game online* hukumnya menjadi ‘haram’ karena ‘*illat*’. Padahal Allah menyuruh seorang anak untuk berbakti kepada orang tua dan tidak diperbolehkan mengatakan “ah” kepada orang tua apalagi membuat orang tua marah gara-gara efek negatif bermain *game online*. Firman Allah:

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۚ إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ
الْكَبِيرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُمَّةٌ وَلَا تَنْهَرُهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا

كَرِيمًا ﴿٢٣﴾ وَاخْفِضْهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا
كَمَا رَبَّيَانِي صَغِيرًا ﴿٢٤﴾

23. “Dan Rabb-mu telah memerintahkan tidak menyembah kecuali kepada-Nya dan berbuat baik kepada kedua orang tua. Jika salah seorang di antara keduanya atau keduanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan “ah” dan janganlah engkau membentak keduanya, dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik”

24. “Dan rendahkanlah dirimu terhadap keduanya dengan penuh kasih sayang dan ucapkanlah. “Wahai Tuhanku! Sayangilah keduanya sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku di waktu kecil”(QS. Al-Isrā’: 23-24).

Permainan *game online* ini dapat diqiyaskan dengan permainan catur sebagaimana yang terdapat dalam kitab *al-Fiqh Manhaji* karangan Mushtafa Ahmad Khan. Permainan catur merupakan permainan olah batin, akal dan pikiran. Tidak diragukan lagi bahwa catur memiliki manfaat untuk hati dan akal.¹¹⁵ Namun bila seseorang tersibukkan dengan permainan tersebut sampai melampaui manfaat yang semestinya, maka hukumnya menjadi ‘makruh’ karena *illat*. Dan jika berdampak sampai kepada menggugurkan sebagian kewajiban, maka hukumnya menjadi ‘haram’ karena *illat*.

¹¹⁵ Musthafa Ahmad Khan, *Al-Fiqh Al-Manhaji Juz VIII* (Damaskus: Darul Musthafa, n.d.), 166.

Di masa pandemic Covid-19 marak pula bermain *game online* digunakan sebagai nafkah keluarga karena benefit yang cukup menggiurkan, sehingga dilakukan penelitian kajian dalam perspektif hukum Islam sebagaimana yang dilakukan oleh Lasykar Amin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, hukum asal bermain *game online* dalam hukum Islam adalah boleh, namun kebolehan tersebut bergantung pada keadaan dan dampak yang terjadi pada pemain game tersebut; Kedua, dalam pandangan hukum Islam, nafkah yang diberikan pada keluarga dari hasil bermain *game online* tersebut disandarkan pada cara mendapatkannya. Jika permainan *game online* tersebut terdapat unsur perjudian ataupun pemain *game online* berlebihan dalam memainkan game tersebut sehingga menimbulkan mudharat bagi diri sendiri maupun keluarganya maka nafkah yang didapatkan menjadi haram. Namun jika dari bermain *game online* tersebut tidak terdapat unsur perjudian ataupun menimbulkan mudharat lainnya maka bermain *game online* tersebut mubah dan nafkah yang diberikan kepada keluarganya dari hasil bermain *game online* menjadi halal.¹¹⁶

¹¹⁶ Lasykar Amin, *Bermain Game Online Sebagai Nafkah Keluarga Pada Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2021), xi.

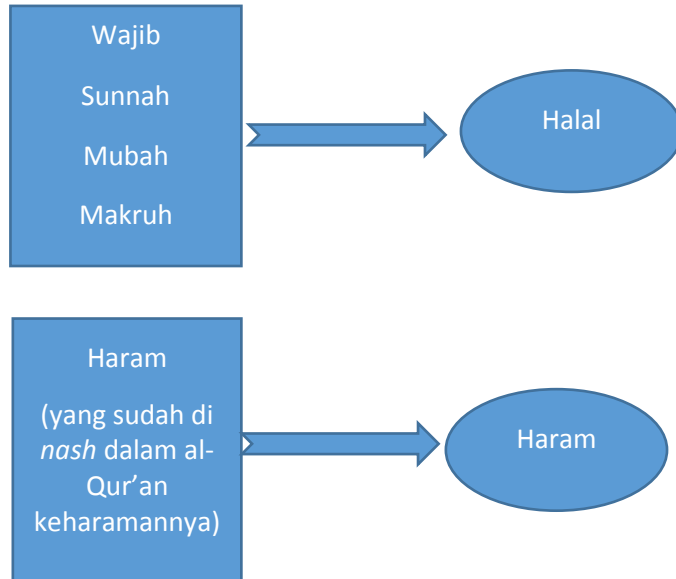
Dalam hazanah hukum Islam, ahli fiqh membagi hukum *taklifi* (hukum yang menuntut para mukallaf /aqil balig) yang dinamakan *al ahkām al-khamsah* menjadi 5 macam yaitu wajib, sunnah, mubah, makruh, dan haram. Dari kelima macam ini, perkara yang termasuk bagian halal yaitu wajib, sunnah, mubah, makruh, sedangkan yang termasuk dalam haram yaitu yang memang sudah di *nash* dalam al-Qur'an akan keharamannya.¹¹⁷

¹¹⁷ *Ahkām* berasal dari bahasa arab yang merupakan jamak dari kata *hukm* dan *khamsah* artinya lima. Oleh karena itu, gabungan kedua kata dimaksud *al-ahkām al-khamsah* atau biasa juga disebut *hukum taklifi*. Hukum *taklifi* adalah ketentuan hokum yang menuntut para *mukallaf (aqil baligh)* atau orang yang dipandang oleh hukum cakap melakukan perbuatan hukum baik dalam bentuk hak, kewajiban, maupun dalam bentuk larangan. Amsori, "Al-Ahkam Al-Khamsah Sebagai Klasifikasi Dan Kerangka Nalar Normatif Hukum Islam: Teori Dan Perbandingan," *Pakuan Law Review* 3, no. 1 (2017): 33, diakses 7 Maret 2022, <https://doi.org/10.33751/.v3i1.400>.

Gambar 6.1

Halal-Haram dalam *al Ahkām al-Khamsah*

(*al ahkām al-khamsah*)



Dengan demikian, hukum bermain *game online* bagi penderita *internet gaming addiction* masuk dalam hukum ‘makruh’ karena ada ‘*illat*’ atau ‘haram’ karena ada ‘*illat*’ (bukan karena *nash*) sehingga dapat dikategorikan sebagai syubhat.

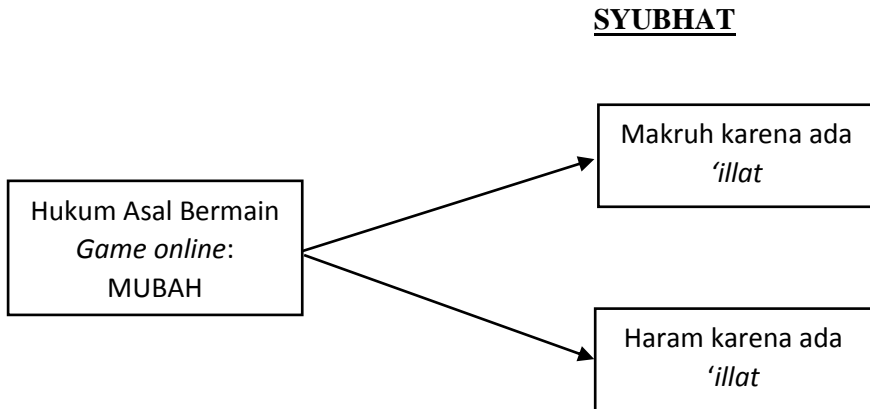
Istilah syubhat mempunyai banyak makna. Setidaknya ada empat jenis pengertian tentang syubhat

menurut para ulama: 1) Syubhat karena ada *nash* yang saling berbenturan; 2) Syubhat karena ada ijtihad ulama yang saling berbeda; 3) Syubhat sama dengan makruh; 4) Syubhat berarti mubah tapi lebih utama ditinggalkan. Dari empat pengertian syubhat di atas, peneliti mengartikan syubhat dalam bermain *game online* merupakan syubhat karena ada ijtihad ulama yang saling berbeda, syubhat sama dengan makruh dan syubhat yang berarti mubah tapi lebih utama ditinggalkan. Ini menunjukkan jika tidak ditinggalkan tidak apa-apa (walaupun memang sebaiknya ditinggalkan jauh lebih utama) akan tetapi tidak semua orang mampu untuk meninggalkan perbuatan syubhat/ makruh ini¹¹⁸, biasanya perbuatan ini yang paling disukai oleh kebanyakan orang.

¹¹⁸ Makruh termasuk perbuatan yang dilarang secara tidak pasti. Pada dasarnya makruh itu adalah sesuatu yang menunjukkan bahwa yang dimaksud dengan larangan itu bukanlah “haram” tetapi sebagai “sesuatu yang dibenci”. Menurut para jumbuh fuqaha’, makruh adalah suatu larangan syara’ terhadap suatu perbuatan, tetapi larangan tersebut tidak bersifat pasti, lantaran tidak ada dalil yang menunjukkan atas haramnya perbuatan tersebut. Amsori, "Al-Ahkam al-Khamsah," 50.

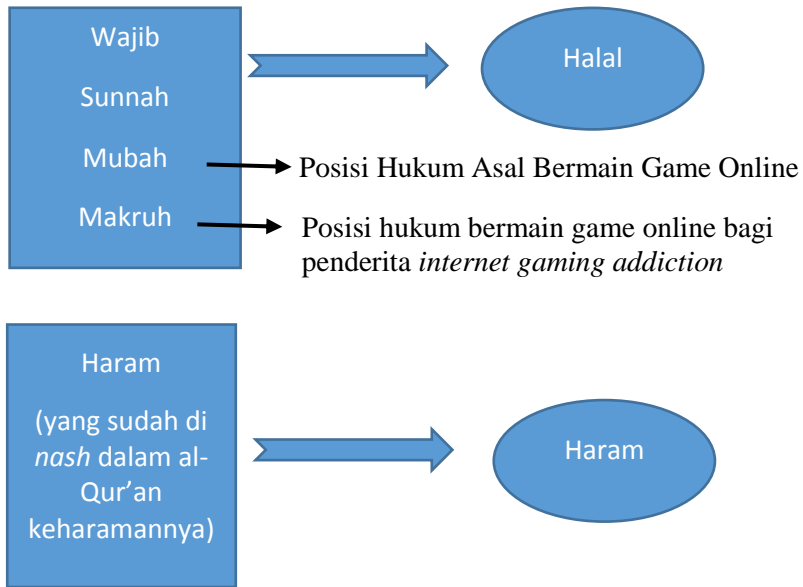
Gambar 6.2 :

Hukum Bermain *Game Online* bagi Penderita *Internet Gaming Addiction*



Gambar 6.3

Posisi Hukum Bermain *Game Online* dalam *al Ahkām al-Khamsah*



Berdasarkan hasil kajian penelitian di atas, peneliti menyimpulkan mengenai status hukum asal bermain *game online* adalah mubah,¹¹⁹ akan tetapi hukum bermain game

¹¹⁹ Mubah dalam istilah hukum berarti sesuatu yang diberi kemungkinan oleh pembuat hukum untuk memilih antara memperbuat dan meninggalkan. Seseorang boleh melakukan atau tidak. Mubah merupakan suatu hukum dimana Allah memberikan kebebasan kepada orang mukallaf untuk memilih antara mengerjakan sesuatu perbuatan atau meninggalkannya. Mubah terbagi menjadi 4, yaitu 1) mubah yang mengikuti suruhan untuk berbuat. Mubah dalam bentuk ini disebut mubah dalam bentuk bagian, tetapi

online bagi penderita *internet gaming addiction* peneliti berpendapat bahwa penderita *internet gaming addiction* dikategorikan dalam status hukum ‘makruh’ karena ‘*illat*’ atau ‘haram’ karena ‘*illat*’, seperti bermain *game online* secara berlebihan, melampaui batas sehingga mengakibatkan tidak mengerjakan tugasnya atau menyebabkannya lupa salat, tidak menghormati/berani kepada orang tua dan lain-lain.

Dengan demikian, perbandingan hukum bermain game online dalam kajian fiqh dan peneliti dapat diketahui dari tabel dibawah ini:

dituntut berbuat secara keseluruhan. Contoh: makan-minum; 2) mubah yang mengikuti tuntutan untuk meninggalkan. Mubah bentuk ini disebut mubah secara *juz’I* tetapi dilarang secara keseluruhan. Contoh: Bermain; 3) Mubah yang tidak mengikuti sesuatu. Mubah bentuk ini dituntut juga untuk meninggalkan karena berarti ia mengikuti sesuatu yang menghabiskan waktu tanpa manfaat agama maupun dunia; 4) mubah yang tunduk kepada mubah itu sendiri. Keadannya adalah sebagaimana yang tersebut di atas, juga dituntut untuk meninggalkannya. Amsori, "Al-Ahkam al-Khamsah," 52.

Tabel 6.1
Perbandingan Hukum Bermain Game Online dalam Kajian
Fiqh dan Peneliti

| Persamaan dan Perbedaan | Hukum Asal Bermain Game Online | Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> |
|-----------------------------------|--|---|
| MUI | MUI belum memberikan fatwa mengenai hukum bermain <i>game online</i> hanya memberikan catatan rekomendasi. | |
| Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah | Mubah | kecuali setelah ada dalil yang memakruhkan atau mengharamkannya |
| MPU Aceh | PUBG haram karena merusak psikis/jiwa dan moral peminatnya. | |
| Peneliti | Mubah | Syubhat (makruh karena <i>'illat</i> ataupun haram karena <i>'illat</i>). Bukan haram yang sudah <i>dinash</i> haram dalam al-Qur'an |

5. Perbandingan Kriteria *Internet Gaming Addiction*

a. Kriteria *Internet Gaming Addiction*

Internet gaming addiction kini menjadi psikopatologi budaya modern yang melanda di seluruh dunia.¹²⁰ Tanpa terkecuali, termasuk Indonesia. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kecanduan game tidak hanya dialami oleh remaja, tetapi juga anak-anak dan orang dewasa.

Disertasi karya Rune Kristian Lundedal Nielson yang berjudul *Is Game Addiction a Mental disorder? A Dissertation on the History and Science of The Concept of Internet Gaming Disorder*. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa tidak ada bukti ilmiah yang cukup untuk mendukung gagasan bahwa *internet gaming disorder* adalah gangguan kecanduan.¹²¹

Menurut para pakar psikologi, terdapat perbedaan aspek dalam adiksi game online Menurut Young ada enam aspek adiksi game online yaitu ciri khas (*salience*), penggunaan yang berlebihan (*excessive use*), pengabaian pekerjaan (*neglect to work*), antisipasi (*antisipation*),

¹²⁰ Kirana, "Internet Gaming Disorder," 4.

¹²¹ Kristian, *Is Game Addiction*, iv.

ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of control*), dan mengabaikan kehidupan sosial (*neglect to social life*).¹²²

Griffiths dan Davies menyatakan terdapat 7 aspek atau kriteria *internet gaming disorder*, yakni *salience* (bermain game menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan dan tingkah lakunya); *mood modification* (mengalami perasaan yang menggairahkan, merasakan keayikan dan menyenangkan); *tolerance* (Lebih sering bermain game online sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain); *relapse* (kecenderungan untuk kambuh kegiatan bermain game online berulang); *withdrawal* (perasaan tidak nyaman ketika kegiatan bermain game online dikurangi atau dihentikan); *conflict* (mengacu pada konflik antara pemain game dan orang-orang disekitarnya) dan *problems* (masalah yang berakibat dengan agama, sekolah, pribadi, sosial dan pekerjaan).¹²³

Sedangkan Asosiasi Psikiatri Amerika Serikat dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, Fifth Edition* (DSM-5) memberikan kriteria /

¹²² Young, "Understanding Online Gaming," 335–372.

¹²³ Daria J Kuss and Mark D Griffiths, "Daria J. Kuss and Mark D. Griffiths Adolescent Online Gaming Addiction," *Education and Health* 30, no. 1 (2012): 15–17.

ciri-ciri seseorang mengalami *gaming addiction* adalah sebagai berikut:

- 1) Keasyikan bermain permainan *daring* akan sangat sering memikirkan permainan sebelumnya atau menantikan permainan selanjutnya. Permainan *daring* menjadi aktivitas utama dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Ketika permainan dihentikan sensitivitas meningkat, mengalami kecemasan, atau kesedihan yang berlebihan.
- 3) Kebutuhan untuk menghabiskan waktu lebih lama dalam bermain permainan *game online*.
- 4) Gagal mengendalikan diri untuk tidak berpartisipasi dalam permainan.
- 5) Melanjutkan permainan *game online* meskipun sudah mengetahui punya masalah psikologis.
- 6) Berbohong kepada anggota keluarga mengenai permainan yang dimainkan. Sembunyi-sembunyi saat bermain.
- 7) Menggunakan *game online* sebagai jalan keluar atau meringankan *mood* negatif.
- 8) Kehilangan ketertarikan pada hobi dan hiburan lainnya.

9) Mengabaikan relasi sosial baik dengan orang-orang terdekat ataupun dengan masyarakat, pekerjaan, pendidikan karena lebih memilih bermain *game online* terus menerus.¹²⁴

b. Kriteria *Internet Gaming Addiction* Perspektif Peneliti

Melampaui batas (*israf*) berarti berlebih-lebihan atau tindakan yang dilakukan seseorang di luar kewajaran karena kebiasaan yang dilakukan untuk memuaskan kesenangan diri secara berlebihan. Menurut Suhartono, bentuk-bentuk *israf* meliputi, *israf* dalam kepemilikan, *israf* dalam berpakaian, *israf* dalam makan-minum, *israf* dalam berbicara, *israf* dalam menuntut hak dan sebagainya. Akan tetapi dalam penelitian ini lebih menitikberatkan pada *israf* dalam bermain game online.

Kriteria melampaui batas yang terdapat dalam al-Qur'an jauh lebih dahsyat daripada kriteria *internet gaming addiction* menurut para psikolog dan psikiater di atas. Kriteria *internet gaming addiction* menurut para psikolog dan psikiater masih baru sebatas tataran psikis-moral yang dapat mengganggu perilaku seseorang sedangkan kriteria melampaui batas menurut al-Qur'an

¹²⁴ Chih-Hung Ko Nancy M Petry, Charles P O'Brien, Florian Rehbiein, "Internet Gaming Addiction in the DSM-5," *Urr Psychiatry Rep* 17, no. 9 (2015): 72, diakses 5 September 2020, <https://doi.org/10.1007/s1192001506100>.

tidak hanya dalam tataran psikis-moral akan tetapi seseorang yang tidak mampu menahan keinginan hawa nafsu dan lebih mengutamakan (tujuan/orientasi) kehidupan dunia daripada kehidupan akhirat sudah tergolong dari melampaui batas. Sebagaimana dalam firman Allah:

فَأَمَّا مَنْ طَغَى ﴿٣٧﴾ وَاتَّزَّجَّ حَيَاةَ الدُّنْيَا ﴿٣٨﴾ فَإِنَّ الْجَحِيمَ هِيَ الْمَأْوَى ﴿٣٩﴾

“Maka, adapun orang yang melampaui batas. Dan lebih mengutamakan kehidupan dunia. Maka sesungguhnya neraka tempat tinggalnya.” (QS. An-Nāzi’āt: 37-39)

فَأَمَّا مَنْ خَافَ مَقَامَ رَبِّهِ وَنَهَى النَّفْسَ عَنِ الْهَوَىٰ ﴿٤٠﴾ فَإِنَّ الْجَنَّةَ هِيَ الْمَأْوَى ﴿٤١﴾

“Dan adapun orang-orang yang takut kepada kebesaran Tuhannya dan menahan diri dari keinginan hawa nafsunya. Maka sesungguhnya, surga tempat tinggalnya.” (QS. An-Nāzi’āt: 40-41)

Dengan demikian, kriteria *internet gaming addiction* dalam niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* adalah sama sebagaimana yang digunakan para psikolog dan psikiater serta menambahinya dengan berorientasi dunia, lalai kepada Allah, tidak mampu menahan hawa nafsu, setan, menyepelekan aturan agama dan orang tua.

Melampaui batas (tidak mampu mengendalikan hawa nafsu, termasuk didalamnya nafsu bermain game online yang berlebihan, membantah orang tua, niat/tujuan duniawi, melalaikan salat) kedudukannya sama seperti orang yang mengutamakan kehidupan dunia dan bagian bagi keduanya adalah neraka tempat tinggalnya. Hanya saja peringatan yang Allah berikan ini banyak dikalangan umat Islam yang mengabaikannya, tidak mengetahui, tidak menyadarinya dan bahkan ada pula yang menolaknya.

Berdasarkan ayat di atas menunjukkan bahwa manusia disuruh untuk lebih mengutamakan akhirat. Dunia tidak mungkin ditinggalkan karena memang belum meninggal dunia, akan tetapi dunia yang ada digunakan sebagai sarana untuk menuju akhirat. Caranya dengan implementasikan niat ikhlas dalam setiap sarana dunia yang sudah Allah berikan maka dunia tersebut menjadi bernilai akhirat dihadapan Allah SWT. Ini merupakan salah satu upaya menuju lebih mengutamakan akhirat dengan tidak meninggalkan fasilitas dunia yang ada. Sebagaiman firman Allah SWT:

إِنَّ صَلَاتِي وَنُسُكِي وَمَحْيَايَ وَمَمَاتِي لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ (١٦٢)

لَأَشْرِيكَ لَهُ وَبِذَلِكَ أُمِرْتُ وَأَنَا أَوَّلُ الْمُسْلِمِينَ (١٦٣)

“Sesungguhnya salatku, ibadahku, hidupku dan matiku hanya karena Allah ta’ala, tiada sekutu bagi-Nya. Dan demikianlah yang diperintahkan kepadaku dan aku adalah orang yang pertama-tama berserah diri.” (QS. Al-An’ām: 162-163)

Ayat di atas menunjukkan bahwa semua segala aktivitas ketika hidup dan sampai nanti mati pun semuanya harus karena Allah, “*lillāhi ta’ālā*”. Ini yang menjadi pondasi batasan/ketentuan yang Allah berikan kepada makhluk yang menjadi hamba dalam beribadah kepada-Nya. (mengenai implementasi niat ikhlas pada amal yang ‘kurang/tidak baik’ akan diuraikan pada pembahasan sub-sub bab selanjutnya).

Kriteria *internet gaming addiction* dalam perspektif peneliti terbagi dalam tiga aspek sebagai berikut:

- 1) Aspek Agama yang terdiri dari motivasi lalai kepada Allah (tidak mampu menahan hawa nafsu, setan, menyepelekan aturan agama, orang tua.)
- 2) Aspek Orientasi : Duniawi
- 3) Aspek Psikologis, indikator yang digunakan berupa durasi, frekuensi, fokus perhatian, perasaan, emosi dan tindakan.

Berdasarkan kriteria *internet gaming addiction* menurut perspektif peneliti, menunjukkan bahwa kriteria *internet gaming addiction* menurut peneliti cakupannya lebih luas daripada kriteria yang dikemukakan oleh Rune Kristian Lundedal Nielson, Kimberly Young, Griffiths. Adapun perbandingannya sebagai berikut:

Tabel 6.2

Perbandingan Kriteria *Internet Gaming Addiction* Versi Rune Kristian Lundedal Nielson, Kimberly Young, Griffiths, dan *Internet Gaming Addiction Family Therapy*

| Persamaan dan Perbedaan | <i>Kriteria Internet Gaming Addiction</i> | | | |
|-------------------------|---|--|--|--|
| | Rune Kristian Lundedal Nielson | Kimberly Young | Griffiths | Niat ikhlas IGA Family Therapy |
| Aspek Agama | - | - | | Motivasi: Lalai kepada Allah, tidak mampu menahan hawa nafsu, setan, menyepelekan aturan agama, orang tua. |
| Orientasi | - | - | - | Duniawi |
| Aspek Psikologis | Tidak ada bukti ilmiah yang cukup untuk | Ciri khas (<i>saliency</i>), penggunaan yang | <i>Saliency, modification mood, tolerance,</i> | Durasi Frekuensi Fokus Perasaan |

| | | | | |
|--|--|--|-----------------------------------|-------------------|
| | mendukung gagasan bahwa <i>internet gaming disorder</i> adalah gangguan kecanduan. | berlebihan (<i>excessive use</i>), pengabaian pekerjaan (<i>neglect to work</i>), antisipasi (<i>antisipation</i>), ketikdak mampuan mengontrol diri (<i>lack of control</i>), dan mengabaikan kehidupan social (<i>neglect to social life</i>). | <i>relapse, problem, conflict</i> | Emosi Tindakan |
|--|--|--|-----------------------------------|-------------------|

B. Ruang Lingkup Niat dan Pengaruh Perubahan Niat terhadap Hukum *Taklifi* Dalam Kajian Tasawuf

Untuk menjawab pertanyaan “Pantaskah ketika bermain *game online* mengawalinya dengan niat ikhlas?”. “Pantaskah orang tua mengingatkan niat ikhlas kepada Penderita *internet gaming addiction*?”. Untuk menjawab pertanyaan ini diperlukan pembahasan terlebih dahulu mengenai konsep dasar macam-macam niat dan konsekuensinya. Dibutuhkan pula ilmu dasar mengenai perubahan hukum *taklifi* menjadi suatu ketaatan atau kemaksiatan tergantung niatnya sehingga dapat diketahui posisi

niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* dalam hukum *taklifi* untuk menjawab dua pertanyaan di atas.

1. Ruang Lingkup Niat dalam Kajian Tasawuf

Dalam hazanah hukum Islam, ahli fiqh membagi hukum *taklifi* (hukum yang menuntut para mukallaf /aqil balig) yang dinamakan *al ahkām al-khamsah* menjadi 5 macam yaitu wajib, sunnah, mubah, makruh, dan haram. Dari kelima macam ini, perkara yang termasuk bagian halal yaitu wajib, sunnah, mubah, makruh. Sedangkan yang termasuk dalam haram yaitu yang memang sudah di *nash* dalam al-Qur'an akan keharamannya.

Berbeda halnya dengan ahli tasawuf. Ahli tasawuf menyatakan bahwa **hukum *taklifi* pada suatu amal sebagaimana yang ditentukan ahli fiqh (wajib, sunnah, mubah, makruh, haram) bisa berubah menjadi suatu ketaatan atau kemaksiatan tergantung dari niat yang terkandung didalamnya.**

Konsep niat dalam tasawuf menurut al-Ghazali mewakili dimensi batin (*esoteris*). Menurut al-Ghazali, niat lebih utama daripada perbuatan, karena niat merupakan kerja batin, sedangkan batin lebih prinsipil daripada tindakan lahir.

Niat berada di tengah antara pengetahuan dan kekuatan dalam mewujudkan suatu perbuatan yang dipilih manusia.¹²⁵

Dalam segala aktivitas kehidupan manusia tidak akan lepas dari persoalan halal dan haram. Halal haram merupakan batas antara yang hak dan yang batil, antara taat dan maksiat, atau lebih jauh antara surga dan neraka, sehingga menandakan betapa penting mengetahuinya. Secara sepintas halal-haram terlihat mudah, akan tetapi akan menjadi sukar ketika berhadapan dengan kehidupan keseharian yang kadang menjadi kabur, sulit membedakan mana yang halal dan mana yang haram, atau bahkan menjadi *syubhat* karena tidak termasuk keduanya, atau karena percampuran keduanya atau bisa menjadi darurat karena ada pengecualian yang menyebabkannya. Apalagi persepsi baik buruk benar salah setiap orang bisa berbeda-beda tergantung dari sudut pandang dan tolok ukur yang digunakan.

Al-Ghazali membagi perbuatan manusia terbagi menjadi 3 yaitu taat, maksiat dan mubah. Menurutnya, niat baik untuk suatu perbuatan maksiat tetaplah maksiat seperti membangun masjid dengan uang haram, tetaplah haram. Sedangkan ketaatan pada Tuhan dapat berubah menjadi maksiat karena niat yang tidak ikhlas. Adapun perbuatan

¹²⁵ Al-Ghazali, *Ihya' Ulumiddin* (Kediri: Maktabah D' Ali, n.d.), 351.

mubah dapat berubah menjadi ketaatan atau kemaksiatan tergantung pada niat seseorang.¹²⁶

Selain itu, al-Ghazali membahas mengenai godaan setan yang dapat merusak keikhlasan yaitu pamer (*riya'*) dan '*ujub*. Perbuatan baik jika didorong semata-mata oleh pamer maka yang didapatkan adalah dosa. Jika pendorong baik kuatnya seimbang dengan pendorong yang buruk maka perbuatan itu nilainya nol, tidak berpahala, tidak pula berdosa. Jika pendorong yang baik lebih kuat daripada pendorong yang buruk, maka ia mendapatkan pahala sesuai dengan kadar lebih pendorong yang baik. Sebaliknya, jika pendorong buruk lebih kuat daripada yang baik maka berdosa sesuai dengan kadar kelebihan buruk tersebut.¹²⁷

2. Macam-Macam Niat dan Konsekuensinya

Dalam sub pokok bahasan ini peneliti lebih memfokuskan pada niat (bukan amal), sebab baik atau tidaknya amal semuanya tergantung dari niatnya. Peneliti membagi niat menjadi 2 yaitu niat ikhlas dan niat tidak ikhlas.

a. Niat ikhlas (niat baik bertujuan akhirat/keridaan Allah)

Ada dua hal yang menjadi cakupan dalam niat ikhlas ini, yaitu niat baik yang dikaitkan dengan Allah dan

¹²⁶ Al-Ghazali, *Ihya' Ulumiddin*, 357.

¹²⁷ Al-Ghazali, *Ihya' Ulumiddin*, 371.

rasul-Nya, serta niat baik yang dikaitkan dengan akhirat berupa keridaan Allah semata.

Beberapa contoh niat ikhlas dalam melakukan sesuatu yang baik yang dikaitkan dengan Allah SWT dan Rasul-Nya, seperti berniat dengan tujuan semata-mata hanya mengikuti perintah Allah dan yang diharapkan hanyalah keridaan Allah, berniat *taqarrub* kepada Allah, berniat beribadah kepada Allah, berniat melayani makhluknya Allah, berniat memakai minyak wangi agar mengikuti sunnah nabi Muhammad SAW, berniat hijrah karena Allah dan Rasul-Nya, berbuat baik karena mengharap pahala dari Allah SWT, dan sebagainya yang semuanya dihubungkan kepada Allah (bukan untuk kebutuhan diri sendiri maupun orang lain/ selain Allah).

Beberapa contoh niat ikhlas yang berorientasi akhirat) seperti bertujuan agar terhindar dari siksa neraka, ada juga yang bertujuan agar masuk surga, agar mendapat bidadari di surga. Agar mendapatkan banyak kenikmatan di surga. Niat yang berorientasi akhirat ini bertingkat-tingkat, intinya semua niat yang dikaitkan dengan alam akhirat. Niat berorientasi akhirat tingkat terendah seperti berniat melakukan sesuatu dikarenakan takut azab neraka. Tingkatan selanjutnya berniat melakukan sesuatu

dikarenakan mengharap surga, tingkatan di atasnya lagi berniat melakukan sesuatu karena mengikuti perintah Allah berupa mengharap keridaan Allah SWT.

Gambar 6.4

Tingkatan dalam Orientasi Akhirat



Dari beberapa contoh niat ikhlas di atas maka peneliti mengambil **pokok atau inti dari niat ikhlas ini adalah niat karena Allah hanya mengharap keridaan Allah SWT** dengan harapan memberikan kemudahan kepada setiap orang dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, selain itu dalam tataran niat,

mengharap keridaan Allah merupakan tingkat tertinggi dibandingkan dengan dengan niat-niat *ukhrawi* lainnya.

Jika yang dikehendaki/ yang diniatkan berorientasi akhirat (niat ikhlas) maka hasil/ janji Allah yang akan diberikan yaitu akan dibalas dengan akhirat sebagaimana yang diniatkannya. Firman Allah:

وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ وَسَعَىٰ لَهَا سَعْيَهَا وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَأُولَٰئِكَ كَانَ
سَعْيُهُمْ مَّشْكُورًا

“Dan barangsiapa menghendaki kehidupan akhirat dan berusaha ke arah itu dengan sungguh-sungguh, sedangkan dia beriman, maka mereka itulah orang yang usahanya dibalas dengan baik” (QS. Al-Isrā’: 19)

مَنْ كَانَ يُرِيدُ حَرْثَ الْآخِرَةِ نَزِدْ لَهُ فِي حَرْثِهِ

“Barangsiapa menghendaki keuntungan akhirat, Kami tambahkan baginya pada keuntungan itu....”(QS. Asy-Syūrā: 20)

Apabila berniat melakukan kebaikan (tujuan akhirat) lalu tidak mengerjakannya maka Allah menulis di sisi-Nya sebagai satu kebaikan dan jika mengerjakannya, maka Allah menulis di sisi-Nya sebagai sepuluh kebaikan hingga tujuh ratus lipat hingga perlipatan yang banyak tergantung kadar keikhlasannya. Sabda Nabi saw:

“Dari Ibnu ‘Abbas ra, dari Rasulullah saw tentang hadits yang beliau riwayatkan dari rabb-Nya. Beliau bersabda: “Sesungguhnya Allah menulis kebaikan-kebaikan dan keburukan kemudian menjelaskannya. Barangsiapa yang berniat melakukan kebaikan lalu tidak mengerjakannya, maka Allah menulis itu di sisi-Nya sebagai sebagai satu kebaikan yang sempurna, dan jika berniat mengerjakan kebaikan lalu mengerjakannya, maka Allah menulis di sisi-Nya sebagai sepuluh kebaikan hingga tujuh ratus lipat hingga kelipatan yang banyak” (HR. Bukhari no. 6491)

Jika akhirat saja sudah selamat, tentunya urusan dunia akan diberikannya. Sesuai janji Allah dalam al-Qur’an yang akan diberikan kepada orang beriman: 1) akan ditunjukkan kepada jalan yang benar; (QS. Al-Hajj: 54); 2) akan diberikan kehidupan yang baik (QS) An-Nahl: 97); 3) akan mendapatkan perlindungan kasih sayang (QS. Al-Baqarah); 4) akan menolong orang-orang beriman (QS. Ar-Rūm: 47); 5) Diberikan kekuasaan di dunia dan diberikan kemapanan dalam segala bidang (QS. An-Nūr: 55); 6) akan diberikan keberkahan dari langit dan bumi (QS. Al-A’rāf: 96); 7) diberikan kemuliaan dan kejayaan (QS. Al-Munāfiqūn: 8).

Dengan janji-janji yang menggiurkan tersebut tentu ada penyeleksian yang ketat menjadi seseorang yang memiliki keimanan yang kuat. Untuk mengukur kadar keimanan manusia, dilakukan proses tes keimanan

yaitu dengan ujian kehidupan yang Allah berikan kepadanya. Firman Allah:

أَحْسِبَ النَّاسُ أَنْ يُتْرَكُوا أَنْ يَقُولُوا ءَامَنَّا وَهُمْ لَا يُفْتَنُونَ ﴿٢﴾
وَلَقَدْ فَتَنَّا الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ ۗ فَلَيَعْلَمَنَّ اللَّهُ الَّذِينَ صَدَقُوا
وَلَيَعْلَمَنَّ الْكَاذِبِينَ ﴿٣﴾

“Apakah manusia mengira bahwa mereka dibiarkan saja mengatakan, ‘Kami telah beriman, sedang mereka belum diuji?’, sesungguhnya Kami telah menguji orang-orang yang sebelum mereka, maka sesungguhnya Allah mengetahui orang-orang yang benar dan sesungguhnya Dia mengetahui orang-orang yang dusta.” (QS. Al-‘Ankabūt: 2-3)

Salah satu ciri seseorang sudah dimampukan oleh Allah dalam memahami, menerapkan dan mengistikamahkan niat ikhlas yaitu apabila tidak mendapatkan apa yang menjadi harapannya, dirinya tetap bersyukur dan selalu berprasangka baik akan setiap takdir yang Allah berikan. Apabila mendapatkan sesuai dengan apa yang diharapkan maka akan merasa bersyukur, bahkan dirinya merasa bukan karena sebab ikhtiar/ kerja keras/ fikiran/ kemampuannya ia mendapatkan apa yang diinginkan akan tetapi karena Allahlah yang telah mengijinkannya.

- b. Niat tidak ikhlas (Niat baik bertujuan duniawi dan niat buruk)

Niat baik bertujuan dunia ataupun niat buruk, keduanya peneliti golongan dalam niat tidak ikhlas. **Niat ikhlas pasti baik, niat baik belum tentu ikhlas.**

Niat baik yang bertujuan dunia yaitu beramal dengan tujuan melakukan amal tersebut untuk menghasilkan kemewahan dunia dengan segala bentuknya dan tidak sedikit pun mengharapkan pahala akhirat. Beberapa contoh niat baik (berorientasi duniawi saja) seperti agar diberi rumah mewah, harta melimpah, istri/suami yang cantik/tampan, agar hutangnya lunas, gemar melakukan puasa sunnah namun semata-mata hanya untuk menyehatkan badan, diet, menghemat pengeluaran, untuk kekebalan, gemar bersedekah namun dengan tujuan untuk memperlancar rizki dan meningkatkan karir/jabatan/kedudukan.

Dengan niat-niat di atas, **Allah akan memberikan sebanyak apa yang telah ditentukan baginya di dunia jika Allah menghendaki kepada orang yang dikehendaki-Nya.** Dunia mungkin saja diperolehnya dengan banyak melakukan amal saleh (akhirat), boleh jadi seseorang akan bertambah sehat, mendapat kekebalan sebagaimana yang diinginkan, rizki semakin lancar dan bertambah banyak serta karir terus

meningkat. Allah tidak akan mengurangi hal tersebut sesuai dengan yang Allah tetapkan. Akan tetapi ia nanti tidak akan memperoleh sedikit pun pahala akhirat dan disediakan baginya neraka kecuali jika bertaubat, sebab amal dan balasan yang diperoleh itu sesuai dengan kadar niatnya.

Selain itu, yang termasuk bagian niat baik berorientasi duniawi yaitu niat yang mengandung kesombongan (*'ujub*), *riya'*, seperti berniat menampakkan kekayaannya kepada orang lain, agar disanjung orang lain, agar diakui perbuatan/pekerjaan/jasanya oleh atasan, agar diakui kebaikannya oleh orang sekitar, dan sebagainya.

Jika yang dikehendaki/yang diniatkan berorientasi dunia maka hasil/ janji Allah yang akan diberikan yaitu Allah akan menyegerakan (mengabulkan)nya atas ijin-Nya kepada orang yang dikehendaki-Nya akan tetapi nanti di akhirat Allah menyediakan baginya neraka Jahannam, dan akan memasukinya dalam keadaan tercela dan terusir. Firman Allah:

مَنْ كَانَ يُرِيدُ الْعَاجِلَةَ عَجَّلْنَا لَهُ فِيهَا مَا نَشَاءُ لِمَنْ نُرِيدُ ثُمَّ جَعَلْنَا
لَهُ جَهَنَّمَ يَصْلَاهَا مَدْمُومًا مَدْحُورًا

“Barangsiapa menghendaki kehidupan sekarang (duniawi), maka Kami segerakan baginya di (dunia) ini apa yang Kami kehendaki bagi orang yang Kami kehendaki. Kemudian Kami sediakan baginya (di akhirat) neraka Jahannam, dia akan memasukinya dalam keadaan tercela dan terusir” (QS. Al-Isrā’: 18)

Di ayat yang lain, janji Allah kepada orang yang menghendaki dunia (niat berorientasi dunia saja) dan perhiasannya pasti diberikan penuh atas perbuatannya di dunia dengan sempurna dan tidak dirugikan di dunia. Orang seperti ini di akhirat nanti tidak mendapat bagian kecuali neraka sehingga apa yang sudah diusahakan di dunia menjadi sia-sia dan terhapus apa yang telah dikerjakannya, karena sudah dibalas / diberikannya penuh di dunia. Firman Allah:

مَنْ كَانَ يُرِيدُ الْحَيَاةَ الدُّنْيَا وَزَيَّنَّتْهَا نُوَفِّ إِلَيْهِمْ أَعْمَالَهُمْ فِيهَا وَهُمْ
فِيهَا لَا يُنْحَسُونَ

“Barangsiapa menghendaki kehidupan dunia dan perhiasannya pasti Kami berikan (balasan) penuh atas pekerjaan mereka di dunia (dengan sempurna) dan mereka di dunia tidak akan dirugikan” (QS. Hūd: 15)

....وَمَنْ كَانَ يُرِيدُ حَرْثَ الدُّنْيَا نُؤْتِهِ مِنْهَا وَمَا لَهُ فِي الْآخِرَةِ مِنْ
تَصِيبٍ

“....Dan barangsiapa menghendaki keuntungan dunia Kami berikan kepadanya keuntungan itu dan tidak ada baginya bagian di akhirat” (QS. Asy-Syūrā: 20)

أُولَئِكَ الَّذِينَ لَيْسَ لَهُمْ فِي الْآخِرَةِ إِلَّا النَّارُ وَحَبِطَ مَا صَنَعُوا فِيهَا
وَبَاطِلٌ مَّا كَانُوا يَعْمَلُونَ

“Itulah orang-orang yang tidak memperoleh (sesuatu) di akhirat kecuali neraka, dan sia-sialah di sana apa yang telah mereka usahakan (di dunia) dan terhapuslah apa yang telah mereka kerjakan” (QS. Hūd. 16)

Berbeda lagi dengan niat buruk. Yang termasuk bagian dari niat buruk yaitu niat yang mengarah kepada mencelakai diri sendiri maupun orang lain, seperti berniat bunuh diri, berniat membully teman, berniat mencuri uang, berniat mencelakai orang, dll.

Jika berniat melakukan keburukan lalu tidak jadi mengerjakannya maka Allah menulis di sisi-Nya sebagai satu kebaikan yang sempurna. Jika berniat melakukan keburukan lalu mengerjakannya maka Allah menulis sebagai satu keburukan (tidak kelipatannya).

“...Barangsiapa berniat melakukan keburukan lalu tidak jadi mengerjakannya maka Allah menulis di sisi-Nya sebagai satu kebaikan yang sempurna, dan jika dia berniat

melakukan keburukan lalu mengerjakannya maka Allah menulis itu sebagai satu keburukan” (HR. Bukhāri)

Beberapa contoh niat buruk seperti berniat melakukan salat agar bisa melihat/bertemu sang pujaan hati di masjid, agar disanjung orang yang rajin salat, dan sebagainya.

Dari beberapa contoh niat di atas dengan satu amal berupa salat, sedekah (termasuk amalan akhirat) ataupun keburukan ternyata niat yang terselip dari hati bisa bertujuan akhirat, bisa pula bertujuan dunia saja dan masing-masing ada balasannya sendiri di sisi Allah SWT.

Salah satu ciri seseorang berniat tidak ikhlas, baik berorientasi duniawi ataupun niat buruk yaitu apabila tidak mendapatkan apa yang diharapkannya maka akan sedih, kecewa, marah bahkan putus asa. Sebaliknya, apabila mendapatkan apa yang diharapkan, dirinya merasa senang bahkan senangnya sampai melampaui batas sehingga muncullah kesombongan. Dirinya merasa karena sebab usaha/kerja keras/ fikiran/ kemampuannya ia mendapatkan apa yang diinginkan (pada saat tersebut tidak muncul perasaan bahwa Allahlah yang telah mengijinkannya)

Semua niat (baik niat ikhlas maupun niat tidak ikhlas), semuanya akan diberi balasan/diijabah/ dikabulkan oleh Allah kepada orang yang dikehendaki-Nya SWT. Firman Allah:

....وَمَنْ يُرِدْ ثَوَابَ الدُّنْيَا نُؤْتِهِ مِنْهَا وَمَنْ يُرِدْ ثَوَابَ الْآخِرَةِ نُؤْتِهِ مِنْهَا
وَسَنَجْزِي الشَّاكِرِينَ

“....Siapa yang menghendaki pahala dunia, niscaya akan Kami berikan kepadanya bagian dari kehidupan itu, dan siapa pun yang menghendaki pahala akhirat Kami berikan pula kepadanya bagian bagi kehidupannya di akhirat kelak. Dan Kami akan memberi balasan kepada orang-orang yang bersyukur” (QS. Ali Imrān: 145).

كُلًّا تُمِدُّ هُوَآلَاءَ وَهَؤُلَاءَ مِنْ عَطَاءِ رَبِّكَ وَمَا كَانَ عَطَاءُ رَبِّكَ مَحْظُورًا

“Kepada masing-masing (golongan yang menginginkan dunia maupun yang menginginkan akhirat) Kami berikan bantuan dari kemurahan Tuhanmu. Dan kemurahan Tuhanmu tidak dapat dihalangi” (QS. Al-Isrā’: 20)

Dikarenakan semua niat diijabah oleh Allah kepada orang yang Allah kehendaki, baik itu niat ikhlas, maupun niat tidak ikhlas banyak orang yang tersesat karenanya. Kebanyakan orang mengira bahwa sesuatu yang diminta tidak langsung diijabah oleh Allah merupakan suatu kesalahan, padahal belum tentu, bisa jadi Allah mempunyai rencana lain yang tidak diketahuinya. Begitu pula kebanyakan orang menyangka bahwa sesuatu yang diminta kemudian Allah

kabulkan itu merupakan suatu kebenaran, padahal bisa jadi diijabahnya permintaan itu sebab istiroj yang Allah berikan kepadanya. Inilah yang menjadi **kekhawatiran orang-orang yang berorientasi akhirat**, khawatir jika dengan diijabah permintaannya di dunia mengakibatkan dirinya nanti di akhirat tidak mendapat bagian akhirat sedikitpun, malah neraka yang sudah menantinya. Berbeda dengan orang-orang yang berorientasi dunia, jika permintaannya langsung diijabah, dirinya merasa senang dan apabila tidak diijabah dirinya mudah putus asa.

Begitu pula dengan amal. Amal yang ikhlas, maupun amal yang tidak ikhlas semuanya diberi balasan oleh Allah SWT. Firman Allah:

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ . وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ

“Maka barangsiapa mengerjakan kebaikan seberat *dzarrah*, niscaya dia akan melihatnya. Dan barangsiapa yang mengerjakan kejahatan seberat *dzarrah* sekalipun, niscaya dia akan melihatnya pula” (QS. Al-Zalzalah: 7-8)

Tabel 6.3

Macam-Macam Niat dan Balasannya.

| Macam-Macam Niat | Orientasi tujuan dan balasannya | Contoh Niat | Balasan Allah |
|---|--|--|---|
| <p><u>NIAT IKHLAS</u> (Niat baik berorientasi akhirat)</p> | <p>QS. Al-Isrā': 19 QS. Ali Imrān: 145 QS. Al-Isrā': 20 QS. As-Syuura: 20 HR. Bukhari no. 6491</p> | <p>Orientasi akhirat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan sesuatu yang baik yang dikaitkan dengan Allah SWT dan Rasul-Nya • Berorientasi alam akhirat (takut neraka, masuk surga) | <p>Akan diijabah di akhirat dengan balasan yang baik dan mendapat tambahan keuntungan</p> <p>Apabila niat tersebut belum terlaksana, sudah dicatat sebagai suatu kebaikan.</p> <p>Apabila niat ikhlas tersebut terlaksana maka mendapat pahala akhirat 10 kebaikan atau 700 kali lipat sampai berkali lipat yang tak terhingga disesuaikan dengan kadar keikhlasannya.</p> |
| <p><u>NIAT TIDAK IKHLAS</u> (Niat baik yang bertujuan dunia dan niat buruk yang mengandung kedzaliman)</p> | <p>QS. Ali Imrān: 145 QS. Al-Isrā': 20 QS. Al-Isrā' ayat: 18 QS. Hūd: 15-16 QS. Ali</p> | <p>Orientasi dunia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niat berorientasi keinginan dunianya • Niat yang mengandung kesombongan, 'ujub, riya' | <p>Akan disegerakan baginya di (dunia) ini apa yang Allah kehendaki bagi orang yang Allah kehendaki,</p> <p>Allah akan memberikan sebanyak apa yang telah</p> |

| | | | |
|--|---|---|--|
| | <p>Imrān: 145. QS. Asy-Syūrā: 20 HR. Bukhāri no. 6491</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Niat yang mengarah kepada mencelakai diri sendiri maupun orang lain | <p>ditentukan baginya di dunia, akan tetapi di akhirat tidak mendapat bagian dan dimasukkan kedalam neraka</p> <p>Apabila niat buruk belum terlaksana, maka tidak dicatat suatu keburukan.</p> <p>Apabila niat buruk tidak jadi dilakukan karena mengingat Allah (bukan karena faktor lain yang menjadikan gagal melanjutkan niat buruknya) maka dicatat baginya satu kebaikan.</p> <p>Apabila niat buruk tersebut terlaksana maka dihitung satu keburukan (tidak dilipatgandakan) dan akan mendapat siksa dunia akhirat jika belum bertaubat atau mendapat ampunan Allah.</p> |
|--|---|---|--|

3. Perubahan Niat dalam Hukum *Taklifi* dan Konsekuensinya

Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai perubahan hukum *taklifi* menjadi suatu ketaatan atau kemaksiatan tergantung niatnya akan diuraikan dibawah ini:

1) Niat ikhlas dan kaitannya dalam perbuatan hukum *taklifi*

Perbuatan wajib dan sunnah yang merupakan amalan akhirat apabila diniati karena Allah hanya mengharap keridaan Allah, maka perbuatan wajib dan sunnah tersebut termasuk bagian dari ibadah suatu ketaatan, diterima Allah dan mendapatkan pahala akhirat serta mendapat berlipat ganda keutamaan menjadi 10 atau 100 atau 700 bahkan bisa lebih dari itu atas kehendak Allah.

Dalam perbuatan wajib seperti salat wajib, puasa wajib, dalam perbuatan sunnah seperti salat sunnah, puasa sunnah, sedekah, membaca al-Qur'an. Semuanya ini merupakan perbuatan taat maka menjadi sah, berpahala dan diterima Allah apabila diniatkan karena Allah hanya mengharapkan keridaan Allah.

Dalam perbuatan mubah (mubah berarti boleh. Mubah yakni apabila dikerjakan tidak berpahala dan tidak berdosa, jika ditinggalkanpun tidak berdosa dan tidak berpahala) ini cenderung diterapkan pada perkara

yang bersifat keduniaan. Contoh perkara mubah seperti makan, minum, bersosial media, bermain *game*, nonton tv, tidur dan lain-lain.

Mengenai perkara mubah, ulama berbeda pendapat mengenai apakah perbuatan mubah ini bisa diubah menjadi bernilai ibadah, menjadi ketaatan kepada Allah yang berbalas pahala ataupun tidak.

Sekelompok ulama berpendapat bahwa perbuatan mubah tidak dapat dijadikan sarana ibadah kepada Allah sehingga niat tidak berfungsi atau berpengaruh sama sekali sebagaimana menurut pendapat al-Haṭṭab mengatakan bahwa secara keseluruhan, syari'at meliputi semua yang diperintahkan dan yang diperbolehkan. Hal-hal yang diperbolehkan (mubah) tidak dapat dijadikan sarana ibadah kepada Allah SWT. Karenanya, niat tidak bernilai sama sekali dalam hal-hal yang mubah. Ulama' lain berpendapat bahwa niat yang baik dapat mengubah perbuatan mubah menjadi perbuatan ibadah dan bisa bernilai pahala.

Tabel 6.4

Niat Ikhlas dan Kaitannya dalam Perbuatan Hukum *Taklifi*

| Niat | Hukum Taklif | Contoh | Termasuk | Hasil |
|---|--------------------------------------|----------------------|-------------|-----------------------|
| NIAT IKHLAS (niat baik orientasi akhirat) | Wajib | Salat | Ibadah/Taat | Balasan dunia akhirat |
| | Sunnah | Sedekah | | |
| | Mubah yang tidak tecampur kemakruhan | Memakai minyak wangi | | |
| | Makruh | Merokok | Maksiat | Tidak diperbolehkan |
| | Haram | Mencuri | | |

Dengan demikian, niat ikhlas dalam tasawuf lebih kepada perbuatan yang wajib, sunnah dan mubah yang tidak tercampur dengan kemakruhan dan keharaman. Niat ikhlas dalam perbuatan makruh dan haram digolongkan dalam perbuatan maksiat, sedangkan mengenai perbuatan yang mubah yang tercampur dengan kemakruhan maupun keharaman belum ada pembahasan secara rinci.

- 2) Niat tidak ikhlas dan kaitannya dalam perbuatan hukum *taklifi*

Seseorang jika sudah cinta dunia maka perbuatan yang semestinya amalan akhirat pun digunakan untuk memenuhi hasrat keinginan nafsu dunianya. Sebagai contoh, perbuatan wajib yang semestinya dapat pahala

akan tetapi karena niatnya salah (tidak karena Allah) bisa menjadi maksiat/berdosa, seperti perbuatan taat (wajib) salat hanya saja dalam beribadah salat niatnya agar dagangannya laris, agar permasalahan keluarga selesai, agar hutang-hutangnya lunas, karena *riya'* (mengharap pujian dari orang, takut dimarahi orang tua karena belum salat/ bukan untuk ibadah kepada Allah) maka salatnya bisa menjadi maksiat/berdosa.

Begitu pula dengan perbuatan sunnah seperti sedekah. Jika sedekah tersebut niatnya bukan karena Allah, bukan mengharap keridaan Allah, akan tetapi karena selain Allah seperti karena terpaksa, karena tidak ingin dikatakan kikir, karena ingin dianggap dermawan oleh orang yang diberi sedekah, karena ingin dianggap orang baik, karena tidak enak, karena adat kebiasaan, dll maka sedekah tersebut menjadi dosa.

Niat baik berorientasi duniawi tidak bisa merubah perbuatan maksiat menjadi sebuah ketaatan. Sebagai contoh bersedekah dengan menggunakan uang hasil curian dengan niat karena kasihan, maka hukum bersedekah tersebut tidak dapat berubah menjadi ketaatan.

Sebagaimana perbuatan yang wajib dan sunnah. Perbuatan mubah bisa menjadi ibadah, bisa pula perbuatan mubah pun bisa bernilai maksiat, menjadi berdosa dan mendapat siksa apabila perbuatan mubah itu diniatkan dengan niat yang buruk. Contoh, niat memakai minyak wangi bermaksud kemegahan dengan minyak wangi yang mahal agar orang lain iri atau bermaksud *riya'* terhadap makhluk agar diberi kedudukan di antara orang-orang dan dikenal dengan keharuman baunya atau karena ingin disukai wanita-wanita dengan keharumannya, dan lain sebagainya, maka dengan niat demikian menjadikan memakai minyak wangi termasuk perbuatan maksiat, berdosa dan mendapat siksa.

Memakai minyak wangi merupakan hal yang halal dan bagian dari kesenangan nafsu. seperti memakai minyak wangi pada hari Jum'at atau pada waktu-waktu lainnya bermaksud merasakan kesenangan dengan wewangiannya, selain itu tidak ada, baik ada orang maupun tidak ada orang tetap memakai minyak wangi karena kesukaan, karena senang saja (bukan niat taat dan bukan pula niat maksiat), maka memakai minyak wangi tersebut termasuk niat baik berorientasi duniawi hanya mendapat pahala dunia, di akhirat akan dipertanyakan dan akan mengurangi kenikmatan di akhirat karena sudah

disegerakan bagiannya di alam dunia sesuai kadarnya. Memakai minyak wangi diniati selain karena Allah maka kelak datang pada hari akhir baunya lebih busuk daripada bangkai. Orang yang memakai minyak wangi dengan niat demikian termasuk orang yang rugi karena menukar kenikmatan yang abadi (akhirat) dengan kenikmatan yang tidak kekal (dunia).

Apalagi dengan niat yang memang ingin mencelakai diri sendiri ataupun orang lain seperti ingin membully, memfitnah teman, atau bunuh diri. Untuk perbuatan yang memang dasar hukumnya makruh ataupun haram, maka niat buruk tersebut bercampur dengan perbuatan makruh ataupun haram yang sudah di *nash* dalam al-Qur'an tetaplah perbuatan tersebut menjadi kemaksiatan bahkan menimbulkan kemaksiatan baru lagi.

Tabel 6.5

**Niat Tidak Ikhlas dan Kaitannya dalam Perbuatan Hukum
*Taklifi***

| Niat | Hukum Taklif | Contoh | Termasuk | Hasil |
|--|---------------------------------------|----------------------|----------|--|
| NIAT TIDAK IKHLAS (niat baik berorientasi duniawi dan niat buruk) | Wajib | Salat | Maksiat | Hanya mendapat bagian balasan di dunia. Di akhirat sia-sia jika tidak bertaubat |
| | Sunnah | Sedekah | | |
| | Mubah yang tidak tercampur kemakruhan | Memakai minyak wangi | | |
| | Makruh | Merokok | | |
| | Haram | Mencuri | | |

Apapun yang dilakukan semuanya akan dimintai pertanggungjawaban pada hari akhir nanti. Semua perbuatan halal akan dihisab oleh Allah dan perbuatan haramnya akan disiksa. Perbuatan yang halal juga dihisab dikarenakan sesuatu yang halal itu merupakan nikmat Allah, wajar kalau Allah menanyakan nikmat-Nya yang telah dipergunakan oleh makhluk-Nya. Perbuatan yang halal jika niatnya karena Allah maka mendapat pahala, akan tetapi jika perbuatan halal tersebut niatnya selain karena Allah maka akan berdosa. Jadi, inti dari semua hukum perbuatan *taklifi* terletak pada niatnya,

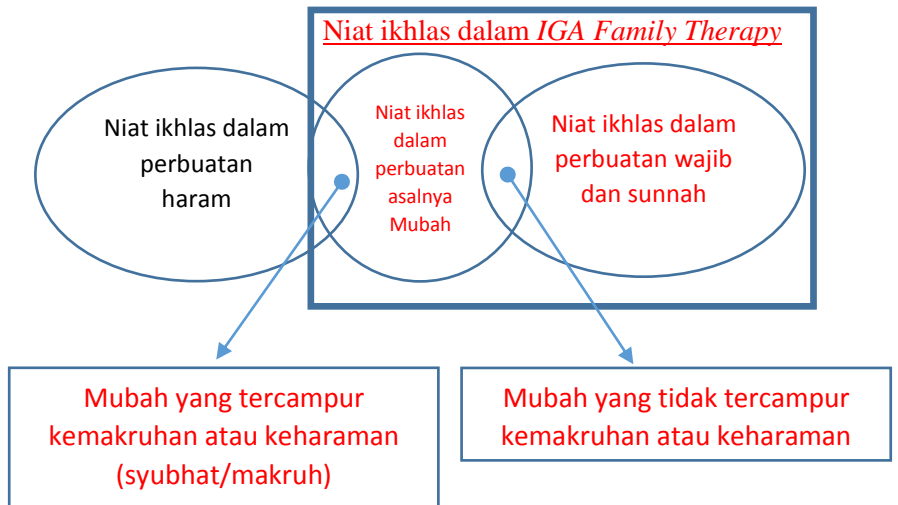
karena Allah hanya menanyakan/ minta pertanggungjawaban atas niat/ tujuan hambanya.

4. Posisi Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy* pada Hukum *Taklifi* dan Konsekuensinya

Berdasarkan implementasinya, ruang lingkup niat ikhlas dalam *internet gaming addiction family therapy* kaitannya dengan perbuatan *taklifi* dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 6.5

Ruang Lingkup Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy*



Berdasarkan uraian tentang hukum asal bermain game online, hukum bermain game online bagi penderita *internet gaming addiction*, dan pengaruh perubahan niat dalam

hukum *taklifi* dan data-data realitas di lapangan maka posisi letak niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* dapat digambarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 6.6

Posisi Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy* Kaitannya dalam Perbuatan Hukum *Taklifi* serta Konsekuensinya

| Niat | Hukum Taklif | Contoh | Termasuk | Hasil |
|---|---|----------------------------------|---------------------------|-----------------------|
| NIAT IKHLAS (niat baik orientasi akhirat) | Wajib | Salat | Ibadah/Taat | Balasan dunia akhirat |
| | Sunnah | Sedekah | | |
| | Mubah yang tidak tecampur kemakruhan | Memakai minyak wangi | Fokus penelitian peneliti | |
| | | Bermain game online | | |
| | Syubhat: Mubah yang tercampur kemakruhan / keharaman karena 'illatnya | <i>Internet gaming addiction</i> | | |
| | Makruh | Merokok | | Maksiat |
| Haram | Mencuri | | | |

Adapun posisi niat tidak ikhlas bagi penderita *internet gaming addiction* dapat digambarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 6.7

Posisi Niat Tidak Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy*,
Kaitannya dalam Perbuatan Hukum *Taklifi* serta Konsekuensinya

| Niat | Hukum Taklif | Contoh | Termasuk | Hasil |
|--|---|----------------------------------|----------|--|
| NIAT TIDAK IKHLAS (niat baik berorientasi duniawi dan niat buruk) | Wajib | Salat | Maksiat | Hanya mendapat bagian balasan di dunia. Di akhirat sia-sia jika tidak bertaubat |
| | Sunnah | Sedekah | | |
| | Mubah yang tidak tercampur kemakruhan | Memakai minyak wangi | | |
| | | Bermain game online | | |
| | Mubah yang tercampur kemakruhan / keharaman karena <i>'illatnya</i> | <i>Internet gaming addiction</i> | | |
| | Makruh | Merokok | | |
| | Haram | Mencuri | | |

Berdasarkan tabel 6.7 di atas, penderita *internet gaming addiction* ketika bermain *game online* apabila **tidak mengawalinya dengan niat ikhlas**, seperti niat baik berorientasi dunia bermain *game online* untuk hiburan, bermain *game online* karena diajak teman, bermain *game online* karena asyik, banyak teman, maka

penderita *internet gaming addiction* hanya akan mendapat balasan dunia sesuai dengan apa yang diniatkannya dan di akhirat tidak mendapat bagian sedikitpun sehingga tidak bisa menjadi bagian dari ibadah/taat. Apalagi penderita *internet gaming addiction* mengawali bermain *game online* dengan niat jahat/buruk maka menjadi bernilai maksiat/berdosa.

Dengan demikian, bermain *game online* yang hukum asalnya mubah bisa menjadi makruh maupun haram karena sebab '*illatnya*. Jika didalam bermain *game online* terdapat niat buruk maka akan mendapat siksa dunia akhirat. Apabila dalam bermain *game online* didalamnya ada maksud berniat baik (duniawi) maka akan mendapat balasan dunia saja akan tetapi di akhirat akan mendapat neraka. Sedangkan jika bermain *game online* sesuai hukum asalnya yaitu mubah apabila terdapat niat ikhlas didalamnya maka menjadi perbuatan ibadah/ketaatan apabila bermain *game online* yang didalamnya tidak mengandung hal-hal yang dimakruhkan ataupun yang diharamkan sebab '*illatnya*. Ketika bermain *game online* berniat hanya karena Allah mengharap keridaan Allah maka bermain *game online* tersebut (berdasarkan hasil penelitian ini) menghasilkan

data berupa intensitas dan psikis negatif/kemaksiatan menjadi berkurang. Sebagaimana qaidah uṣūl fiqh:

الْحُكْمُ يَدُورُ مَعَ الْعِلَّةِ وَجُودًا وَعَدَمًا

“Hukum itu berubah beserta ‘illatnya ada atau tidak adanya”

Bermain *game online* yang merupakan hukum asalnya boleh akan tetapi bisa berubah menjadi makruh karena ada ‘illat atau haram karena ada ‘illat (*internet gaming addiction*) seperti bermain *game online* secara berlebihan, melampaui batas sehingga mengakibatkan tidak mengerjakan tugasnya atau menyebabkannya lupa salat, tidak menghormati/berani kepada orang tua. Apabila seseorang bermain *game online* tetap mengerjakan tugasnya, tetap salat dan tetap menghormati orang tua maka bermain *game online* menjadi halal dan masuk dalam kategori semula yaitu mubah.

قَالَ النَّبِيُّ الْحَالُّ مَا أَحَلَّ اللَّهُ فِي كِتَابِهِ وَالْحَرَامُ مَا حَرَّمَ اللَّهُ فِي كِتَابِهِ وَمَا سَكَتَ عَنْهُ فَهُوَ بِمَا عَقَى عَنْهُ

“Nabi bersabda, halal itu apa yang dihalalkan Allah dalam kitab-Nya, dan haram itu apa yang diharamkan Allah dalam kitab-Nya, dan apa yang Ia diamkan maka itu dari yang diampuni”. (HR. At-Tirmīzī)

Secara ringkas, pengaruh perubahan niat bermain game online/penderita *internet gaming addiction* (niat tidak ikhlas dan niat ikhlas) dan kaitannya dengan hukum *taklifi* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 6.8

Pengaruh Perubahan Niat Bermain *Game Online*, Kaitannya dengan Hukum *Taklifi* serta Konsekuensinya

| Niat | | Hukum Taklif | Contoh | Termasuk | Hasil |
|-------------------|---------------------|--------------------------|---|--|--|
| Niat tidak ikhlas | Niat buruk | Mubah | Bermain <i>game online</i> / Penderita <i>internet gaming addiction</i> | Maksiat/ Berdosa | Siksa dunia akhirat |
| | | Makruh (<i>'illat</i>) | | | |
| | | Haram (<i>'illat</i>) | | | |
| | Niat baik (duniawi) | Mubah | | Maksiat/ Berdosa | Hanya balasan dunia yang di dapat. Di akhirat tidak mendapat bagian |
| | | Makruh (<i>'illat</i>) | | | |
| | | Haram (<i>'illat</i>) | | | |
| NIAT IKHLAS | | Mubah | Memunculkan titik awal mengurangi melampaui batas | Bisa dijadikan sebagai terapi untuk mendapat pertolongan Allah | |
| | | Makruh (<i>'illat</i>) | | | |
| | | Haram (<i>'illat</i>) | | | Memunculkan titik awal meninggalkan melampaui batas |

Berdasarkan tabel 6.8 di atas menunjukkan bahwa dengan perbuatan yang sama akan tetapi dengan niat yang terlintas dalam hati yang berbeda-beda menunjukkan hasil yang berbeda-beda pula, termasuk dalam bermain *game online*. Dengan demikian, niat ikhlas jika digunakan dalam perbuatan taat (wajib, sunnah, mubah) maka dapat menjadikannya menjadi suatu ibadah/ketaatan, akan mendapat balasan dunia akhirat dan jika dalam perbuatan syubhat (makruh karena ada ‘*illat* dan haram karena ada ‘*illat*) maka dapat menjadi terapi dari melampaui batas –atas ijin Allah- sehingga mendapat ‘penjagaan’/pertolongan dari Allah berupa diselamatkannya dari jurang melampaui batas/kemaksiatan.

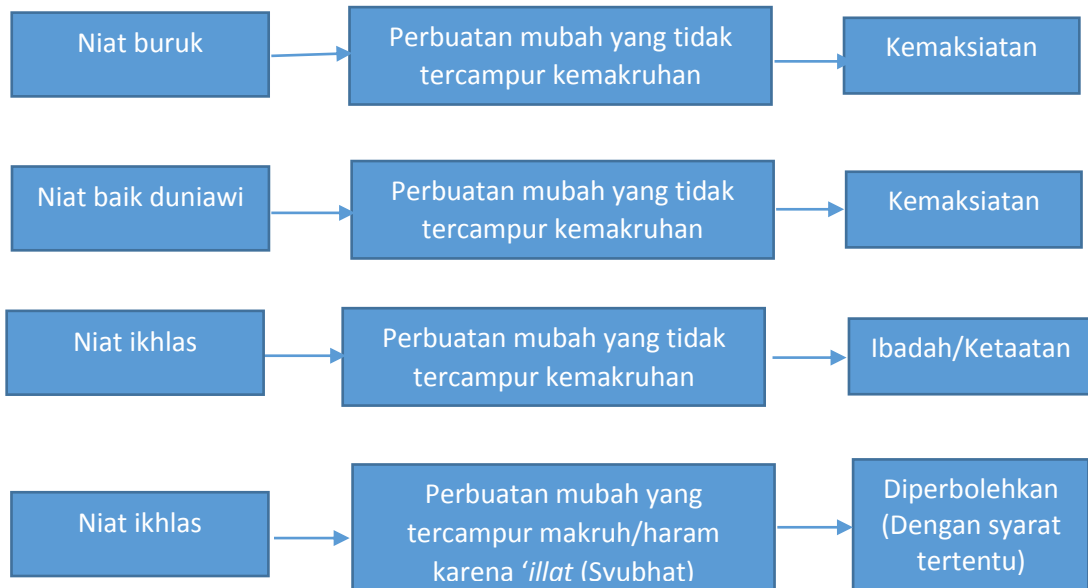
Dengan demikian terdapat perubahan status hukum orang tua mengingatkan niat ikhlas dan penderita *internet gaming addiction*. Penderita *internet gaming addiction* ketika bermain *game online* apabila **mengawalinya dengan niat ikhlas** menjadi berkurang psikis negatifnya, memunculkan titik awal mengurangi melampaui batas/kemaksiatan dan termasuk bagian dari upaya menuju proses ketaatan bahkan dapat menjadi terapi dalam menangani penderita *internet gaming addiction* atas ijin Allah SWT. Apabila ‘*illat* yang menyebabkan ‘makruh’ ataupun ‘haram’ tersebut sudah berkurang bahkan tidak ada, maka peneliti berpendapat bahwa status penderita *internet gaming addiction* yang asalnya

‘makruh’ karena ada ‘*illat*’ atau ‘haram’ karena ada ‘*illat*’, bisa berubah kembali pada hukum asal yaitu mubah, sehingga orang tua yang mengingatkan niat ikhlas pun menjadi diperbolehkan.

Dengan demikian, perbedaan niat dalam perbuatan mubah dan syubhat serta konsekuensinya dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 6.6

Perbedaan Niat dalam Perbuatan Mubah dan Konsekuensinya



5. Perbandingan Teori Niat Perubahan Perilaku Menurut Wayne W Dyer dengan Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy*

Disertasi karya Wayne W Dyer¹²⁸ yang berjudul *The Power of Intention : Learning to Co-create Your World Your Way*, Menurutnya, niat berpengaruh pada perubahan tingkah laku dalam bekerja. Wayne W. Dyer menyatakan bahwa terdapat hubungan gambaran seseorang dengan niat. Beliau meneliti dengan berbagai macam niat, seperti Mengamalkan niat dalam bekerja di antaranya “Niat saya untuk menghargai diri saya sendiri setiap saat”; “ Niat saya untuk menjalani hidup saya pada tujuan”; “Niat saya untuk damai dengan semua kerabat saya”; “Niat saya untuk merasa sukses pada hidup saya”; “Niat saya untuk menjalani kehidupan tenang yang tanpa tekanan”; “Niat untuk menarik orang ideal dan hubungan ilahi”; “Niat untuk mengoptimalkan kemampuan untuk sembuh”; “Niat untuk menghargai dan mengekspresikan kejeniusan saya”. Caranya, tetap mempertahankan pemikiran tentang apa yang ingin diniatkan, tetap konsisten dengan niatnya.

¹²⁸ Wayne W Dyer, sering disebut “Bapak Motivasi”, beliau adalah seorang penulis, pembicara, dan pelopor internasional yang terkenal di bidang pengembangan diri. Wayne memegang gelar doctor dalam konseling pendidikan dari Wayne State University. Beliau menghargai komitmen seumur hidup untuk belajar dan menemukan diri yang lebih tinggi.

Hasil penelitiannya menyatakan bahwa bergaul dengan orang yang mempunyai niat, berada di sekitar mereka akan merasakan ikut berenergi, memiliki tujuan, terinspirasi dan bersatu, secara tidak sengaja menyebabkan orang lain melakukan hal yang sama. Niat hubungannya tidak hanya dengan sumber energi, tapi juga dengan semua orang dan semua yang ada di alam semesta. Hubungan selaras dengan seluruh kosmos dan setiap artikel di dalam kosmos. Hubungan ini membuat kekuatan niat yang tak terbatas menjadi mungkin dan tersedia. Dengan demikian, Wayne W Dyer menyatakan bahwa dengan kekuatan energy niat dapat mempengaruhi alam semesta dan dapat merubah perilaku seseorang diakses untuk mulai menciptakan kehidupan sehari-hari sehingga dunia selaras dengan pikiran universal niat.¹²⁹

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa niat menurut Wayne W Dyer masih termasuk dalam niat baik berorientasi duniawi (belum/tidak berorientasi ukhrawi). Berbeda dengan niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* walaupun topik pembahasannya sama-sama lingkup pembahasan berupa niat, hanya saja niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* lebih berorientasi akhirat

¹²⁹ Dyer, *The Power of Intention: Learning to Co-Create Your World Your Way*, 255–256.

(keridaan Allah SWT), implementasi niat ikhlas tidak hanya dalam bekerja, akan tetapi dalam semua aktivitas sehari-hari termasuk didalamnya ketika bermain game online, pengaruh yang didapat tidak hanya pada perilaku akan tetapi lebih kepada emosi yang dirasakan sehingga membawa pada perubahan perilaku. Selain itu niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* tidak bergantung pada penyebab akan tetapi lebih bergantung pada sumber penyebab yaitu Allah SWT.

Tabel 6.9

Perbandingan Niat Perubahan Perilaku Menurut Wayne W Dyer dengan Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy*

| Persamaan dan Perbedaan | Uraian | Niat menurut Wayne W Dyer | Niat Ikhlas IGA Family Therapy |
|--------------------------------|-----------------|--|---|
| Persamaan | Pembahasan | Niat | |
| Perbedaan | Orientasi | Orientasi Duniawi | Orientasi Ukhrawi (keridaan Allah SWT) |
| | Fokus | Niat dalam bekerja | Niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari dan juga ketika bermain game online. |
| | Pengaruh | Niat berpengaruh pada perubahan tingkah laku dalam bekerja. | Niat ikhlas berdampak pada perubahan emosi dan perilaku orang tua dan <i>internet gaming addiction</i> |
| | Sumber kekuatan | Energy niat dapat mempengaruhi alam semesta dan dapat merubah perilaku seseorang | Mengakui Allah SWT sebagai sumber kekuatan. Niat ikhlas hanyalah sebagai sarana dalam merubah emosi dan perilaku seseorang. |

6. Perbandingan Teori Perubahan Niat terhadap Hukum *Taklifi* menurut al-Ghazali, Umar Sulayman al-Asyqar dengan Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy*

Menurut al-Ghazali dalam kitabnya *Ihyā' ulum ad-dīn*, perbuatan mubah (diperbolehkan agama) bisa menjadi ibadah dan mencapai derajat yang tinggi jika diniati dalam melakukan perbuatan mubah tersebut karena Allah hanya mengharap keridaan Allah. Sebagai contoh, memakai minyak wangi karena Allah maka kelak datang pada hari akhir baunya lebih harum daripada minyak misik kesturi. Memakai minyak wangi yang pada dasarnya hukumnya mubah (boleh) dengan niat karena Allah hanya mengharap keridaan Allah maka menjadi berpahala dunia dan akhirat. Ini hanya berlaku pada mubah yang tidak tercampur dengan kemakruhan.

Menurut imam al-Ghazali dalam kitab *Ihyā' 'Ulūm al-Dīn* menyatakan bahwa:

وَمِنْ شَيْءٍ مِنَ الْمُبَاحَاتِ إِلَّا وَيَحْتَمِلُ نِيَّةً أَوْ نِيَّاتٍ يَصِيرُ بِهَا مِنْ مَحَاسِنِ
الْقُرْبَاتِ وَيَنَالُ بِهَا مَعَالِيَ الدَّرَجَاتِ. فَمَا أَعْظَمَ خُسْرَانَ مَنْ يَعْمَلُ عَنْهَا
وَيَتَعَاطَاهَا تَعَاطِي الْبَهَائِمِ الْمُهْمَلَةِ عَنْ سَهْوٍ وَعَقْلَةٍ وَلَا يَنْبَغِي أَنْ يَسْتَحْفِرَ
الْعَبْدُ شَيْئًا مِنَ الْخَطَرَاتِ وَالْخَطَوَاتِ وَاللَّحْظَاتِ فَكُلُّ ذَلِكَ يُسْئَلُ عَنْهُ يَوْمَ
الْقِيَامَةِ إِنَّهُ لَمْ فَعَلَهُ وَمَالِدِي قَصَدَ بِهِ هَذَا فِي مُبَاحٍ مَخْضٍ لَا يَشُوبُهُ كِرَاهَةٌ.

“Tidak ada perbuatan mubah melainkan satu niat, atau niat-niat yang menyebabkan perbuatan mubah menjadi termasuk ibadah yang baik dan mencapai derajat yang tinggi. Alangkah besar kerugian orang yang lalai daripada niat dan mengerjakannya seperti perbuatan binatang yang dibiarkan karena kelupaan dan kelalaian. Dan tidak seyogyanya seorang hamba memandang hina/remeh kepada sesuatu dari *krentek* hati, langkah-langkah (kaki) dan lirikan-lirikan (mata) yang demikian itu akan ditanya mengapa mengerjakannya? Dan apa yang menjadi tujuannya?. **Ini untuk perbuatan yang boleh (murni) tidak dicampuri kemakruhan.**”

Dalam Disertasi karangan Umar Sulaiman al-Asyqar yang telah diterjemahkan dan dipublikasikan dengan judul *Niat dan Ikhlas* menyatakan bahwa terdapat perbedaan pendapat mengenai niat dalam perbuatan mubah, dan terdapat kesepakatan pendapat mengenai perbuatan haram tidak dapat dijadikan ibadah dalam keadaan apa pun. Niat tidak bernilai sama sekali/tidak berfungsi/tidak berpengaruh sama sekali.¹³⁰

¹³⁰ Umar Sulayman al-Asyqar, *Maqāshidul Mukallifīn fī mā yata'abbadu bihī li Rabbil'ālamīn*” (*Tujuan Pembebanan Hukum bagi Seseorang dalam Beribadah kepada Allah SWT*) Disertasi Universitas Al-Azhar Kaior Mesir yang kemudian dipublikasikan berjudul *Maqāshid al-mukallafīn (I): An-Niyāt fī al-'Ibādah* yang kemudian dibuat buku tersendiri yang beliau beri judul *al-Ikhlas*, Dar al-Nafais, 2001 cet ke-6 yang kemudian diterjemahkan oleh Abad Badruzzaman, *Ikhlas Memurnikan Niat, Meraih Rahmat*, (Jakarta: Serambi Ilmu Semesta, 2006), 257.

Dalam perbuatan mubah, Al-Haṭṭāb, al-Qurṭūbī dan al-Hajj yang dikutip oleh Umar Sulayman, menyatakan bahwa:

Al-Haṭṭāb berkata mengenai masalah ini :”Secara keseluruhan, syariat meliputi semua yang diperintahkan dan yang dibolehkan. Hal-hal yang dibolehkan ini tidak dapat dijadikan sarana ibadah kepada Allah. Karenanya, niat tidak bernilai sama sekali dalam hal-hal yang mubah.”

Dalam kitab tafsirnya, al-Qurṭūbī mengutip penafsiran Ibn Arabi terhadap ayat al-Baqarah ayat 189. Ia menulis: “Sesuatu yang tidak disyari’atkan oleh Allah, dan tidak disunnahkan, tidak bisa dibuat bernilai ibadah”¹³¹ ”Jika seseorang merasa kesulitan menentukan mana perbuatan baik dan mana yang bukan, hendaklah ia menyelidiki perbuatan itu. Jika perbuatan itu memiliki sisi kesamaan dengan perbuatan

Di antara ulama yang cenderung pada penafsiran ini adalah Fudail ibn Iyādh ibn Mas’ud al-Tamimi, seorang guru di Masjidil Haram Makkah; lahir di Samarkand, tinggal di Makkah dan meninggal juga di Makkah pada tahun 187 H. Beliau berkata: “Sesungguhnya yang dikehendaki Allah darimu adalah niatmu dan motif keinginamu”. Yusuf Qardhawi, *Niat dan Ikhlas dalam Naungan Cahaya al-Qur’an dan as-Sunnah*, 57.

Fudhail ibn Iyadh juga berkata: “Amal yang dimaksud dalam ayat :”Yang menjadikan mati dan hidup, supaya Dia menguji kamu, siapa di antara kamu yang lebih baik amalnya” adalah amal yang ikhlas dan benar. Jika suatu amal perbuatan sudah ikhlas, tetapi tidak benar, maka tidak diterima oleh Allah. Jika amal perbuatan sudah benar, tetapi tidak ikhlas, juga tidak diterima oleh Allah. Amal yang diterima adalah amal yang ikhlas dan benar. Ikhlas artinya berbuat untuk dan karena Allah, sedangkan benar artinya berbuat berdasarkan Sunnah. Abu al-Mahasin al-Husaini, *Dzayl tabaqāt al-Huffāz*, 1381/1962, cet. I, 104.

¹³¹ Al-Asyqar, *Ikhlas Memurnikan Niat*, 237.

wajib atau sunnah, perbuatan itu dapat dijadikan sarana ibadah, Jika tidak, perbuatan itu tidak dapat dijadikan sarana ibadah.”

Al-Hajj dalam *al-Madkhal* berkata: “Dengan menegaskan niat, perbuatan mubah dapat berubah menjadi sunnah. Bahkan, jika kita mampu berniat mengerjakan kewajiban pada setiap perbuatan yang kita lakukan, maka itu lebih utama daripada berniat sunnah.”¹³²

Dalam perbuatan makruh dan mubah, Ibn al-Hajj dan Harits al-Muhasibi yang dikutip oleh Umar Sulayman al-Asyqar menyatakan bahwa:

Ibn al-Hajj berkata: “Dalam perspektif syari’at, perbuatan manusia terbagi menjadi tiga: wajib, sunah, dan mubah. Perbuatan haram dan makruh tidak dapat dijadikan sarana ibadah untuk mendekatkan diri kepada Allah.

Menurut Hariš al-Muhasibi, mengatakan: ‘Ikhlas tidak berlaku untuk perbuatan haram atau makruh.

Selain itu, Umar Sulayman al-Asyqar dalam Disertasinya juga menyimpulkan penggunaan niat dalam perbuatan mubah, haram dan bid’ah, menurut beliau:

Para ulama mengingatkan agar “Setiap tindakan mubah yang kita lakukan senantiasa disertai niat baik, agar kita memperoleh pahala dengan cara yang mudah, praktis dikerjakan dan menyenangkan. Sungguh, ini merupakan rahmat Allah yang luar biasa; karunia yang tak terhingga. Dia memperkenankan kita menikmati segala yang baik dan enak yang kita

¹³² Al-Asyqar, *Ikhlas Memurnikan Niat*, 238.

inginkan, dan Dia ‘memanjakan’ kita dengan pahala. Semua itu dengan syarat kita berniat dengan niat yang baik.”¹³³

Perbuatan haram tidak dapat dijadikan ibadah dalam keadaan apapun.¹³⁴

Niat tidak berlaku untuk perbuatan yang dianggap bid’ah, yang pada masa Rasul tidak diakui sebagai ibadah, maka selamanya tidak akan pernah dianggap ibadah.

Segala ibadah *bid’ah*, yang tidak pernah dilakukan Rasulullah, selamanya sesat dan tidak memberi kebaikan apapun kepada pelakunya.¹³⁵

Menurut Abul ‘Abbas Khalid Syamhudi, suatu perbuatan yang mubah dapat dijadikan amal ibadah dengan syarat tidak menyebabkan pelakunya celaka atau membahayakan dirinya sendiri dengan tujuan agar tidak menghalalkan segala cara dan supaya bernilai di sisi Allah SWT.¹³⁶ Selain itu, para ulama’ juga menyatakan bahwa suatu amal/perbuatan tidak akan diterima kecuali disertai pembersihan niat ikhlas dan sesuai dengan nilai syari’at dan sunnah.¹³⁷

Melihat dari beberapa teori niat di atas mengindikasikan bahwa *game online* tidak bisa

¹³³ Al-Asyqar, *Ikhlas Memurnikan Niat*, 246–247.

¹³⁴ Al-Asyqar, *Ikhlas Memurnikan Niat*, 253.

¹³⁵ Al-Asyqar, *Ikhlas Memurnikan Niat*, 255.

¹³⁶ Abul ‘Abbas Khalid Syamhudi, *Fikih Niat: Peran Niat Dalam Amal* (e-book: Maktabah Abu Salma al-Atsari, n.d.), 20.

¹³⁷ Qardhawi, *Niat Dan Ikhlas*, 55.

dikategorikan sebagai ibadah dalam beribadah kepada Allah dikarenakan (1) niat tidak akan bisa mengubah status kemaksiatan. (2) tidak adanya pemurnian niat ikhlas ketika memainkan *game*; (3) *game* dikategorikan sebagai *bid'ah* karena dimasa Rasul tidak ada; (4) *game* termasuk melanggar syariat karena tidak termasuk dalam hukum wajib dan sunnah; (5) *game* diindikasikan sebagai penyebab gangguan psikis seperti kenakalan dan kebrutalan yang dapat menyebabkan pelakunya celaka atau membahayakan dirinya sendiri;

Berdasarkan uraian tentang penggunaan niat dalam hukum *taklifi* menurut para ulama dan posisi niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy*, maka dapat diketahui perbandingan niat menurut al-Ghazali, Umar Sulayman al-Asyqar dengan niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* dalam tabel dibawah ini:

Tabel 6.10

Perbandingan Niat Menurut al-Ghazali, Umar Sulayman al-Asyqar dan
Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy*

| Persamaan dan Perbedaan | Al-Ghazali | Umar Sulayman al-Asyqar | Niat Ikhlas IGA Family Therapy |
|--------------------------------|---|--|---|
| Persamaan | Niat ikhlas dalam perbuatan wajib, sunnah, mubah yang tidak tercampur kemaruhan dan keharaman | | |
| Perbedaan | Niat ikhlas tidak diperbolehkan dalam perbuatan makruh dan haram | Niat tidak diperbolehkan dalam perbuatan haram | Pembahasan mengenai niat ikhlas dalam perbuatan hukum asal mubah yang tercampur dengan kemakruhan dan keharaman karena <i>'illat</i> , seperti penderita <i>internet gaming addiction</i> |

Al-Ghazali tidak sependapat dengan orang yang berdalil dengan keumuman hadits Rasulullah saw: “Setiap perbuatan tergantung niatnya...” kemudian mengatakan bahwa perbuatan maksiat bisa berubah menjadi perbuatan taat dengan niat.

الْمَعَاصِي وَهِيَ لَا تَتَّعَبِرُ عَنْ مَوْضِعِهَا بِالنِّيَّةِ

“Maksiat tidak dapat berubah dari tempatnya dengan niat”

Al-Ghazali menyebut orang yang demikian merupakan wujud kebodohan. Menurutnya, niat tidak akan bisa melepaskan seseorang dari kezaliman, permusuhan dan kemaksiatan. Bahkan

meniatkan kebaikan pada tindakan kejahatan –yang menyalahi aturan syari’at- adalah kejahatan pula. Jika seseorang sudah mengetahui hal ini, tetapi masih juga melakukannya, berarti ia telah menentang syari’at. Jika tidak mengetahui, berarti ia telah berbuat maksiat karena ketidaktahuannya. Bukankah setiap muslim diwajibkan mencari ilmu?¹³⁸

Menurut peneliti, pendapat al-Ghazali di atas, peneliti menganggap bahwa al-Ghazali masih mendefinisikan niat baik secara umum (niat baik dunia maupun akhirat), sementara peneliti mendefinisikan niat baik tidak sama dengan niat ikhlas atau dengan kata lain niat baik belum tentu ikhlas, akan tetapi niat ikhlas tentu baik. Niat baik masih ada kemungkinan yang berorientasi dunia dan akhirat, sedangkan niat ikhlas yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini yaitu niat ikhlas yang berorientasi keridaan Allah (ini merupakan maqam tertinggi lebih dari dunia dan akhirat). Jika yang dimaksud al-Ghazali niat baik disini adalah niat baik duniawi, peneliti sependapat dengan beliau. Akan tetapi dalam penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan bukan pada niat baik duniawi akan tetapi hanya pada niat ikhlas (yang hanya berorientasi *ukhrawi*) yang memiliki kekhususan tersendiri berupa keridaan Allah SWT.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, niat ikhlas yang dilakukan di dalam hati (bukan di mulut ataupun pikiran)

¹³⁸ Al-Ghazali, *Ihya' Ulumiddin Jilid 4*, 368–69.

menunjukkan terdapat variasi perbedaan hasil antara dengan menyengaja niat ikhlas, menyengaja niat baik duniawi dan tidak menyengaja niat ketika bermain *game online*. Begitu pula dengan implementasi niat ikhlas ketika bermain game online yang dilakukan oleh orang yang tidak mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari dengan yang sudah terbiasa mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari menunjukkan hasil yang berbeda, hal ini dinyatakan dan diakui oleh informan baik orang tua maupun penderita *internet gaming addiction*. yaitu:

1. Seseorang yang terbiasa mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari termasuk juga niat ikhlas ketika bermain *game online* merasakan durasi bermain menjadi secukupnya, keasyikan bermain *game online* berkurang.
2. Seseorang yang tidak terbiasa mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari maka tidak dimampukan untuk mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online.
3. Seseorang yang bermain *game online* dengan niat baik duniawi seperti untuk refreshing, mendapat skor merasakan keasyikan bermain tetap merasakan keasyikan seperti biasa yang dirasakannya.
4. Seseorang yang bermain *game online* tanpa menyengaja niat sama sekali (langsung pegang *gadget* dan bermain *game online*) merasakan melampaui batas (*bablas*) tanpa terkontrol baik dari segi durasi dan emosi yang dirasakan.

5. Ada pula informan yang tidak dapat membedakan apa yang dirasakan.

Perbedaan hasil ini disebabkan karena dalam mengimplementasikan niat ikhlas butuh berkenan untuk mau merasakan *natijah* (efek) niat ikhlas serta dibutuhkan pula *futuh* (keterbukaan hal-hal spiritual) dari Allah SWT. Dari segi zahir memang terkesan sama sebagaimana pendapat al-Ghazali yaitu sama-sama tetap bermain *game online*, akan tetapi dari segi batin-bagi yang sudah mampu membedakan ‘rasa’- akan ada perbedaan emosi yang dirasakannya.

Tabel 6.11

Perbandingan Implementasi Niat ikhlas Menurut Al-Ghazali, Umar Sulayman al-Asyqar dan Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy*

| Persamaan dan Perbedaan | Uraian | Al-Ghazali dan Umar Sulayman al-Asyqar | Niat Ikhlas IGA Family Therapy |
|--------------------------------|-----------------|---|---|
| Persamaan | Tampilan dzahir | Tetap melakukan perbuatan makruh / haram karena ‘ <i>illat</i> | |
| Perbedaan | Sumber data | Disertasi Umar Sulayman al-Asyqar berdasarkan data-data literature para ulama | Berdasarkan data-data realitas di lapangan |
| | Fokus kajian | Pembahasan umum tentang niat dan perbuatan. | Pembahasan khusus tentang niat ikhlas <i>internet gaming addiction family therapy</i> |

| | | | |
|--|---------------------------|--|---|
| | Implementasi | Secara umum niat ikhlas dalam perbuatan makruh dan haram tidak diperbolehkan | Secara khusus, niat ikhlas <i>internet gaming addiction family therapy</i> dianjurkan, sebab niat ikhlas <i>internet gaming addiction family therapy</i> bukanlah dijadikan sebagai tujuan utama akan tetapi hanya dijadikan sebagai sarana, sedangkan hasilnya merupakan pertolongan bentuk penyelamatan yang Allah berikan kepada keluarga yang telah diijinkan istikamah dalam implementasikan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari |
| | Tolok ukur yang digunakan | Keumuman secara zahir dan kepatutan dalam beribadah kepada Allah | Kekhususan secara batin (rasa) dalam beribadah kepada Allah |

C. Perbandingan Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy* dengan Kajian Psikoterapi Spiritual Islam

Untuk mengetahui perbandingan niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* dalam kajian psikoterapi diperlukan pembahasan mengenai: 1) pengertian psikoterapi spiritual Islam; 2) psikoterapi sebagai upaya dalam menangani *internet gaming addiction* sehingga dapat diketahui posisi niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* diantara psikoterapi spiritual Islam yang lain.

1. Pengertian Psikoterapi Spiritual Islam

Istilah psikoterapi (*psychotherapy*) mempunyai pengertian cukup banyak dan kabur, terutama karena istilah tersebut digunakan dalam berbagai bidang seperti psikiatri, psikologi, bimbingan dan penyuluhan (*Guidance and Counseling*, kerja sosial (*Case Work*), pendidikan dan ilmu Agama. Secara harfiah, psikoterapi berasal dari kata *psycho* yang berarti jiwa, dan *therapy* yang berarti penyembuhan.¹³⁹ Dalam Oxford Dictionary, perkataan *Psychotherapy* tidak tercantum, yang ada *Psychoterapeutic* yang diartikan sebagai perawatan terhadap sesuatu penyakit dengan mempergunakan teknik psikologis untuk melakukan

¹³⁹ Iin Tri Rahayu, *Psikoterapi Perspektif Islam Dan Psikologi Kontemporer* (Malang: UIN Malang, 2009), 191.

intervensi psikis.¹⁴⁰ Psikoterapi juga diartikan sebagai pengobatan alam pikiran atau lebih tepatnya pengobatan dan perawatan gangguan psikis melalui metode psikologi mencakup berbagai teknik yang bertujuan untuk membantu individu dalam mengatasi gangguan emosionalnya dengan cara memodifikasi perilaku, pikiran dan emosinya sehingga individu tersebut mampu mengembangkan dirinya dalam mengatasi masalah psikis.¹⁴¹

Menurut Corsini, yang diikuti oleh Iin Tri Rahayu, psikoterapi adalah proses formal dari interaksi antara dua pihak dengan tujuan memperbaiki keadaan yang tidak menyenangkan. Watson dan Morse merumuskan psikoterapi merupakan bentuk khusus dari interaksi antara dua orang, pasien dan terapis.¹⁴² James P. Chaplin memandang psikoterapi dalam dua sudut pandang, yaitu untuk penyembuhan penyakit dan membantu mempertahankan dan mengembangkan integritas jiwa.¹⁴³

Menurut Karl Gustav Jung, psikoterapi telah melampaui asal usul medis, sudah tidak ‘murni’ suatu

¹⁴⁰ Oxford English Dictionary, *Little Oxford English Dictionary* (California: Oxford University Press, 2006), 140.

¹⁴¹ Rahayu, *Psikoterapi Perspektif Islam*, 194–195.

¹⁴² Singgih D Gunarso, *Konseling Dan Psikoterapi* (Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia, 2011), 155.

¹⁴³ Rahayu, *Psikoterapi Perspektif Islam*, 192.

metode perawatan untuk orang sakit, kini digunakan pula untuk orang sehat. Selain digunakan untuk fungsi kuratif, juga berfungsi preventif (pencegahan) dan konstruktif (pemeliharaan dan pengembangan jiwa yang sehat), karena diakui atau tidak, banyak seseorang yang sebenarnya telah mengidap penyakit jiwa, namun tidak sadar akan sakitnya, bahkan tidak mengerti dan memahami bagaimana seharusnya yang diperbuat untuk menghilangkan penyakitnya.¹⁴⁴

Sedangkan spiritual berasal dari bahasa latin, spiritus yang berarti semangat, roh, jiwa, sukma, mental, batin rohani, keagamaan dan nafas kehidupan.¹⁴⁵ Sedangkan Anshari dalam kamus psikologi mengatakan spiritual adalah asumsi mengenai nilai-nilai transcendental.¹⁴⁶ Dalam definisinya, spiritualitas adalah suatu cara untuk menjadi (*being*) dan mengalami (*experiencing*) yang muncul karena adanya kesadaran mengenai dimensi transenden dan

¹⁴⁴ Rahayu, *Psikoterapi Perspektif Islam*, 195.

¹⁴⁵ Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 857.

¹⁴⁶ M. Hafi Anshori, *Kamus Psikologi* (Surabaya: Usaha Kanisius, 1995), 653.

dicirikan oleh nilai-nilai tertentu yang dianggap sebagai ‘Yang Hakiki’ (*The Ultimate*).¹⁴⁷

¹⁴⁷ Spiritualitas terbagi menjadi dua. Spiritualitas agama (*religious spirituality*) dan spiritualitas non agama. Spiritualitas non-agama dibagi menjadi dua yaitu spiritualitas non-ketuhanan (*ateistik*) dan spiritualitas humanistic bersumber dari jiwa atau *mind*. Sedangkan spiritualitas agama dibagi menjadi dua yaitu spiritualitas non-Islam (Kristen, Yahudi, Budha, Hindu dan Konghucu) dan spiritualitas Islam.

Antara spiritualitas dan religiusitas terdapat persamaan dan perbedaan. Kesamaannya dalam hal fungsinya. Religiusitas dan spiritualitas keduanya membantu individu memahami berbagai hal atau persoalan dalam hidupnya, tetapi kerangka yang dipakai untuk memahami persoalan tersebut bisa jadi memiliki perbedaan. Selain itu, kesamaan religiusitas dan spiritualitas secara konseptual dapat saja dipisahkan karena religiusitas memiliki struktur teologi dan formalitas yang tidak dimiliki oleh spiritualitas, tetapi dalam realita kehidupan individu keduanya cenderung saling terkait.

Sedangkan perbedaannya antara spiritualitas dan religiusitas adalah religiusitas memiliki dasar keyakinan teologi (ketuhanan) yang berasal dari ajaran atau doktrin agama tertentu sesuai dengan agama tertentu, memiliki pedoman mengenai cara, metode dan praktek ibadah dan berfungsi membantu individu memahami pengalaman-pengalaman hidupnya. Sedangkan spiritual tidak memiliki dasar keyakinan teologis maupun praktek ibadah tertentu, lebih kepada (1) Proses spiritual dalam pencarian makna personal/eksistensial; (2) Adanya pengalaman spiritual seperti perasaan dekat dengan Tuhan; (3) Adanya rasa keterhubungan dengan alam semesta dan semua makhluk hidup di dalamnya Perilaku-perilaku spiritual seperti meditasi, yoga, dsb. Yulmaida Amir, Diah Rini Lesmawati., “Religiusitas dan Spiritualitas: Konsep yang Sama atau Berbeda?”, *Jurnal Ilmiah Penelitian Psikologi : Kajian Empiris & Non Empiris*, Vol. 2 No. 2, (2016), 67-73.

Spiritualitas non agama dalam pandangan barat tidak selalu berkaitan dengan penghayatan agama. Tujuan spiritualitas yang ada dalam pandangan mereka bukanlah untuk mendekatkan diri kepada Tuhan melainkan

Seiring berkembangnya zaman, dalam Islam berkembanglah psikoterapi Islam. Psikoterapi Islam yang lebih fokus pada syari'at Islam. Psikoterapi Islam didasarkan pada kerangka *psiko-teo-antropo-sentris*, yaitu psikoterapi yang didasarkan pada kemahakuasaan Tuhan dan upaya manusia. Ibarat dua sisi mata uang yang satu sama lain saling terkait.

sebaliknya, menjauhi-Nya. Mereka tidak mempercayai eksistensi Tuhan bahkan mengingkari keabsolutan atau kemutlakan Tuhan. Inilah yang disebut dengan spiritual ateistik. Mereka hanya lebih mengarah pada bentuk pengalaman psikis yang pada akhirnya dapat memberi makna yang mendalam pada individu tersebut, sehingga seorang humanis atau ateis sekali pun dapat memiliki spiritualitas yang tinggi. Hal ini akibat dari penggunaan pikiran semata. Sebaliknya dalam pandangan orang-orang timur tentang spiritualitas lebih mengarah dan terkait pada penghayatan religiusitas terhadap Tuhan dengan berbagai ajaran dan aturan didalamnya seperti spiritualitas Kristen, spiritualitas Budha, termasuk juga spiritualitas Islam. (M. Iqbal Irham., *Menghidupkan Spiritualitas Islam*, 123). Oleh sebab, maksud dalam spiritual disini menggunakan pengertian spiritual menurut pandangan kajian orang Timur.

Spiritual Islam merupakan spiritualitas lebih mengarah dan terkait pada penghayatan religiusitas terhadap Tuhan dengan berbagai ajaran dan aturan didalamnya, dalam hal ini dikhususkan pada agama Islam seperti salat, puasa, zakat, haji. Di dalam spiritual Islam terdapat spiritual sufi dimulai dari maqam taubat, zuhud, tawadhu, ridha, mahabbah, ma'rifah. (M. Iqbal Irham., *Menghidupkan Spiritualitas Islam*, 14). Salah satu syarat diterimanya amal adalah ikhlas. Ikhlas merupakan salah satu kajian dalam tasawuf. Didalam ikhlas butuh niat, akan tetapi niat yang tidak sembarang niat, maksud niat disini adalah niat yang ikhlas, niat yang hanya Allah yang menjadi tujuan dari setiap amalnya, sehingga niat ikhlas merupakan basis/ pondasi awal dalam suatu amal. Oleh sebab itu niat ikhlas yang dijadikan fokus dalam penelitian ini.

Psikoterapi duniawi yang merupakan hasil upaya manusia berupa teknik-teknik pengobatan kejiwaan yang didasarkan atas kaidah-kaidah insaniyah dikaitkan dengan psikoterapi *ukhrawi* yang merupakan petunjuk dan anugerah dari Allah SWT yang berisikan kerangka ideologis dan teologis dari segala psikoterapi.¹⁴⁸ Selain itu, pendekatan holistic yang digunakan dalam psikoterapi Islam adalah bio-psiko-sosio-spiritual.¹⁴⁹

Psikoterapi Islam kini berkembang menjadi Psikoterapi Spiritual Islam. Psikoterapi ini tidak hanya fokus di ritual (agama) Islam, akan tetapi lebih fokus pada ruhani.¹⁵⁰ Dalam psikoterapi spiritual Islam lebih fokus kepada aspek penanganan psikopatologi. Akhlak tercela dalam psikoterapi spiritual Islam dianggap sebagai psikopatologi karena mengakibatkan dosa, baik dosa secara vertikal maupun horizontal (sosial). Dosa inilah yang mengakibatkan kegelapan jiwa dan penderitaan manusia yang merupakan sumber dari penyakit jiwa. Dosa adalah kondisi emosi

¹⁴⁸ Rahayu, *Psikoterapi Perspektif Islam*, 218.

¹⁴⁹ Pendekatan holistic terdiri dari empat dimensi yaitu biologis-psikologis-sosial-spiritual diusulkan dalam siding umum organisasi kesehatan dunia (WHO) pada tahun 1984. Isep Zainal Arifin, *Bimbingan Penyuluhan Islam Pengembangan Dakwah Melalui Psikoterapi Islam* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2009), 25.

¹⁵⁰ Strategi berpikir positif dalam psikoterapi Islam seperti niat ikhlas, sabar, syukur dan berserah diri. Sedangkan unsur relaksasi dan manajemen waktu muncul dalam proses salat, doa dan dzikir. Roy Mayasari, "Islam Dan Psikoterapi," *Al-Munzir: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Komunikasi Dan Bimbingan Islam* 6, no. 2 (2013): 251, <https://doi.org/10.31332/am.v6i2.260>.

seseorang yang dirasa tidak tenang setelah melakukan suatu perbuatan dan merasa tidak enak jika perbuatannya diketahui oleh orang lain. Tidak mengherankan jika pelaku dosa hidupnya selalu sedih, resah, bimbang, gelisah dan dihantui perbuatan dosanya. Emosi negatif ini apabila terus menerus dialami oleh individu maka bisa mendatangkan psikopatologi.

Ada beberapa jenis psikopatologi Islami. Misalnya, boros (*al-isrāf*), mengolok-olok (*al-mann*), pelit (*al-bakhīl*), mengadu domba (*an-namīmah*), apa yang tampak berbeda apa yang diyakini (*an-nifāq*), buruk sangka (*sū'uzan*), menganiaya (*al-zulm*), menceritakan keburukan orang lain (*al-ghībah*), materialisme (*hub al-dunyā*), mengingkari nikmat (*al-kufr*), menyekutukan Tuhan (*al-syirk*), dan lain sebagainya. *Internet gaming addiction* menurut penelitian Fajria Kirana Anggraini menjadi bagian dari psikopatologi budaya modern.

Psikopatologi Islam dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu (1) Psikopatologi yang berhubungan dengan akidah atau ketuhanan seperti syirik, kufur; (2) Psikopatologi yang berhubungan dengan hubungan kemanusiaan seperti *hasud*, *'ujub*, *ghadhab*, *sū'uzan*, dan sebagainya; (3) Psikopatologi yang berhubungan dengan akidah dan hubungan manusia seperti *riyā'*, *nifāq* dan sebagainya. Hampir semua bentuk psikopatologi dalam perspektif Islam bermuara pada syirik dan kufur. Berbagai bentuk

psikopatologi Islam di atas seringkali dikesampingkan oleh para psikiater atau ahli jiwa kontemporer. Padahal disadari atau tidak, diakui atau tidak macam-macam psikopatologi di atas dapat menghambat aktualisasi dan realisasi diri seseorang, bahkan acap kali mendatangkan penyakit fisik.¹⁵¹

Dalam tradisi kaum sufi, seseorang yang saleh (Mursyid) dapat menyembuhkan penyakit ruhani, beliau memiliki ketajaman batin terhadap kondisi penyakit muridnya, beliau dapat memberikan pengobatan dengan dosis yang tepat sehingga muridnya memperoleh kesembuhan dalam penyakit-penyakit ruhani yang dideritanya.¹⁵²

Berdasarkan uraian psikoterapi spiritual Islam di atas, maka dapat disimpulkan bahwa psikoterapi spiritual Islam adalah suatu perlakuan yang ditujukan untuk penyembuhan penyakit mental kepada individu dengan menggunakan kekuatan batin/ruhani yang berorientasi makna tujuan hidup yang terkandung dalam ritual keagamaan Islam.

Adapun tujuan psikoterapi spiritual Islam adalah mencari cara yang sistematis untuk mengetahui, menganalisis dan memahami secara mendalam gejala tentang kehidupan manusia dalam mencari suatu kebenaran dan pencerahan jiwa. Sedangkan

¹⁵¹ Rahayu, *Psikoterapi Perspektif Islam*, 140–141.

¹⁵² Rahayu, *Psikoterapi Perspektif Islam*, 240.

fungsi preventif dalam psikoterapi spiritual Islam yaitu dapat membantu penderita dan memahami dirinya serta mengetahui sumber dan penyebab terhadap sakit yang diderita.¹⁵³

Sasaran atau objek yang menjadi fokus penyembuhan perawatan atau pengobatan psikoterapi spiritual Islam adalah manusia secara utuh, yakni yang berkaitan atau menyangkut dengan gangguan pada:

- a. *Mental*, berhubungan dengan pikiran, akal, ingatan, malas berpikir, tidak mampu berkonsentrasi, picik, tidak dapat mengambil suatu keputusan dengan baik dan benar, bahkan tidak memiliki kemampuan membedakan antara halal dan haram yang bermanfaat dan mudharat serta yang hak dan bathil..
- b. *Spiritual*, berhubungan dengan masalah ruh, jiwa, religious, agama, keimanan, kesalehan dan menyangkut *transcendental*. Syirik (menduakan Allah), nifaq, fasiq, kufur, lemah keyakinan, tertutup/terhijabnya alam ruh, alam malakut, alam ghaib, semua akibat kedurhakaan dan pengingkaran kepada Allah.
- c. *Moral (Akhlaq)*, suatu keadaan yang melekat pada jiwa manusia, yang akan melahirkan perbuatan-perbuatan dengan

¹⁵³ Meisil B Wulur, *Psikoterapi Islam* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), 11–12.

mudah tanpa melalui proses pemikiran, pertimbangan; atau sikap mental atau watak yang terjabarkan dalam bentuk berpikir, berbicara, bertingkah laku sebagai ekspresi jiwa.¹⁵⁴

2. Psikoterapi sebagai Upaya dalam Menangani *Internet Gaming Addiction*

Banyak pihak seperti keluarga, institusi, komunitas, pemerintah, psikolog, psikiater, para peneliti, tokoh agama, semuanya sudah melakukan wujud aksi upayanya dalam menyikapi hal ini, baik itu dengan menggunakan strategi pencegahan melalui *attention switching* (mengalihkan perhatian), *dissuasion* (tindakan pencegahan berupa nasehat, argument, membujuk sampai dalam bentuk paksaan), *education* (pendidikan pada kognisi), *parental monitoring* (pengawasan orang tua) dan *resource restriction* (pembatasan sumber daya),¹⁵⁵ membuat regulasi/kebijakan, pengaturan teknologi.¹⁵⁶ yang semuanya berharap untuk bisa diperhatikan dan dilaksanakan.

¹⁵⁴ Rahayu, *Psikoterapi Perspektif Islam*, 210.

¹⁵⁵ Novrialdy, "Kecanduan Game Online," 152.

¹⁵⁶ Strategi pencegahan melalui pendidikan (membuat pedoman bermain games yang sehat, misal tidak boleh lebih dari 2 jam bermain *game online*; membuat literasi digital agar menjadi lebih produktif; mengkampanyekan aktivitas di luar rumah), Membuat regulasi/kebijakan (mewajibkan pihak berwenang mematikan layanan *game online* beberapa jam dalam sehari; mencegah penjualan *game online* kepada kelompok umur

Strategi penanganan seperti edukasi psikologis (memberikan informasi khususnya tentang gejala *internet gaming addiction* dan strategi untuk mencegah dampak buruk *game online*), pelayanan kesehatan mental dan rawat jalan (penanganan gangguan mental seperti gangguan *mood*, kepribadian, insomnia dan masalah medis seperti rasa nyeri, cidera yang berkaitan dengan masalah *gaming addiction*; Rehabilitasi psikososial (menjalankan *detoksifikasi* melalui program terstruktur yang berfokus pada peningkatan sosialisasi secara tatap muka serta mengembangkan minat). Selain itu, dalam hal terapi pun kini sudah banyak bertebaran terapi dalam mengatasi penderita *internet gaming addiction*, seperti CBT-IA (*Cognitive Behavior Therapy for Internet Addiction*),¹⁵⁷ *Rational Emotive Behavior Therapy for*

tertentu), Teknologi (memanfaatkan teknologi yang dapat dikendalikan orang tua, menyaring konten yang tidak sesuai, menentukan time-limit pada instrument pemain games; ditonton/dilihat bukan di smartphone; dapat memberikan pesan total waktu yang digunakan dalam bermain *game online*), Meningkatkan kesadaran (menentukan 1 hari tanpa teknologi digital atau mematikan / tanpa *game online*; memberikan layanan informasi tentang *internet gaming Addiction* yang tepat), ataupun lingkungan berupa mengurangi akses terhadap perlengkapan games seperti tidak diisi kuota internet.

¹⁵⁷ Elna Yuslimi Siregar and Rodiatul Hasanah Siregar, "Penerapan Cognitive Behavior Therapy (CBT) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu Yang Mengalami Games Addiction," *Jurnal Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau* 9, no. Juni (2013): 17.

Internet Addiction, Hipnoterapi/*Hipnocaring*,¹⁵⁸ terapi psikologi, dll.

Dalam Islam, baik itu secara syari'at maupun spiritual penanganan kecanduan *game online* sudah banyak dilakukan, diantaranya melalui *Spiritual Hypnotivation Therapy*,¹⁵⁹ Bimbingan Konseling seperti metode *conditioning*, *tazkiyah an-Nufus* (penyujian jiwa) dan *tazkiyah an-Nuqud* (penyucian pendapat/ibadah social), Konseling individual,¹⁶⁰ Pendekatan Rasional Emotive Therapy (REBT) Islami dengan Terapi al-Qur'an¹⁶¹, teknik modelling, dll.

Penelitian mengenai menangani permasalahan *internet gaming addiction* di masa pandemic sudah mulai banyak

¹⁵⁸ Hipnocaring atau hipnoterapi merupakan terapi yang diberikan kepada klien dalam keadaan hypnosis yaitu suatu kondisi dimana pikiran bawah sadar (*sub-conscious*) manusia dapat menerima informasi lebih intensif dibandingkan dengan kondisi normal. Kondisi tersebut tercipta melalui proses komunikasi persuasive yang bersifat sangat sugestif. Koernia Nanda Pratama, Rusyanto, and Imaniar Vitasari, "Penerapan Hipnocaring Guna Mengatasi Kecanduan Game Online Yang Berlebihan," *Journal of Community Health Development* 1, no. 1 (2020): 54.

¹⁵⁹ *Spiritual Hypnotivation Therapy* (SHOT) merupakan gabungan empat dimensi meliputi spiritual, hypnosis, motivation dan therapy di Pondok Pesantren Nurul Firdaus Ciamis,

¹⁶⁰ Sofyan Abdi and Yeni Karneli, "Kecanduan Game Online: Penanganannya Dalam Konseling Individual," *Guidance* 17, no. 02 (2020): 9, diakses 25 Juli 2021, <https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>.

¹⁶¹ Akhmad Alim Wadhu Ali Hasan, Imas Kania Rahman, "Pendekatan Rasional Emotive Behavior Therapy (REBT) Islami Dengan Terapi Al-Qur'an," *Fikrah Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2019): 114, diakses 14 Juni 2020, <https://doi.org/10.32832/fikrah.v3i2.580>.

dilakukan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Yeni Elviani, dkk ditemukan hanya sebagian kecil peraturan penggunaan ponsel yang diterapkan pada anak, orang tua masih memberikan kebebasan untuk akrab dengan ponsel terutama sejak pembelajaran online. Hal ini diperberat dengan kurangnya pendampingan dan pemantauan terhadap penggunaan ponsel. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Eva Yuanita Ferdian, untuk menangani masalah kecanduan *game online* dalam upaya mengurangi tingkat kecanduan *game online* peserta didik dilakukan teknik *self control* oleh guru bimbingan konseling dengan menggunakan pendekatan kognitif behavior dan metode *konseling daring*.¹⁶²

3. Perbandingan Teori Psikoterapi Spiritual Islam Menurut Ahmad Rusydi dengan Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy*

Disertasi karya Ahmad Rusydi yang berjudul *Kecemasan dan Psikoterapi Spiritual Islam: Dari Spiritual Disorder hingga Persoalan Eksistensial Menuju Kesehatan Psiko-Spiritual*. Penelitian ini merupakan perpaduan antara spiritualitas Islam dengan teori dasar spiritualitas yang

¹⁶² Ferdian and Wulandari, "Implementasi Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid-19," 6.

dikembangkan oleh John Swinton yang menjelaskan lima aspek spiritualitas yaitu *meaning*, *values*, *transcendence*, *connection*, dan *becoming* yang dilakukan dengan konseling spiritual oleh diri klien menuju *spiritual healing* berupa Allah dijadikan sebagai tujuan hidupnya (*purpose of life*).

Menurut beliau, penderita trauma, kecemasan yang mengalami *spiritual disorder* memiliki ciri-ciri yaitu mengalami *disorientasi* makna (*meaningless*), cenderung menilai negatif atas apa yang terjadi, tidak menyadari adanya dimensi transenden yang memberikan pengaruh dalam kehidupannya, terputusnya hubungan antara sesama manusia, lingkungan dan tuhan. Akan tetapi setelah melakukan proses psikoterapi spiritual Islam, hasil yang terjadi klien dapat menemukan makna hidup yang hakiki dan memiliki arah dan tujuan hidup yang jelas, klien dapat memberikan pemaknaan atas segala sesuatu secara positif, klien dapat menyadari, mengakui dan merefleksikan kekurangan dirinya sehingga muncul kesadaran untuk memperbaikinya, klien menyadari adanya kekuatan tertinggi dengan menyerahkan diri kepada Allah dan klien berkenan melakukan perbaikan diri menjadi lebih baik dan menyikapi segala permasalahan yang ada dengan disikapi lebih baik lagi.

Hasil penelitian Disertasi A. Rusydi membuktikan bahwa semakin rendah spiritualitas pada penderita trauma,

maka kecemasan kroniknya akan menjadi persoalan eksistensial, sehingga perlu penanganan psikoterapi spiritual Islam. Penanganan yang diberikan harus mengikuti kondisi klien dan mengarahkan sesuai dengan individualitasnya.¹⁶³

Psikoterapi spiritual Islam dalam niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* juga terdapat *spiritual healing* yang menjadikan Allah sebagai tujuan hidupnya dalam tataran praktis/aplikatif yang merupakan ‘Buah’ dari implementasi niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari berupa mendapat pertolongan dari Allah dari perbuatan makruh yang melampaui batas (*internet gaming addiction*), metode yang digunakan yaitu bimbingan yang dilakukan oleh keluarga dalam upaya menangani psikis negatif orang tua dan penderita *internet gaming addiction*.

Dibawah ini perbandingan teori psikoterapi spiritual Islam menurut Ahmad Rusydi dengan niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy*:

¹⁶³ Rusydi, *Kecemasan Dan Psikoterapi Spiritual Islam*, 343–345.

Tabel 6.12

Perbandingan Teori Psikoterapi Spiritual Islam Menurut Ahmad Rusydi dengan Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy*

| Persamaan dan Perbedaan | Uraian | <i>Psikoterapi Spiritual Islam Menurut Ahmad Rusydi</i> | <i>Psikoterapi Spiritual Islam dalam Niat Ikhlas IGA Family Therapy</i> |
|--------------------------------|-------------------|---|--|
| Persamaan | Tujuan | Allah menjadi tujuan hidupnya (<i>purpose of life</i>) | |
| | Spiritual Healing | Praktis/Aplikatif | |
| Perbedaan | Konseptualisasi | Perpaduan antara spiritualitas Islam dengan teori dasar spiritualitas yang dikembangkan oleh John Swinton yang menjelaskan lima aspek spiritualitas yaitu <i>meaning, values, transcendence, connection, dan becoming</i> | Implementasi niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari merupakan salah satu bentuk penyelamatan berupa mendapat pertolongan dari Allah dari perbuatan makruh yang melampaui batas (<i>internet gaming addiction</i>) |
| | Metode | Konseling spiritual | Bimbingan |
| | Subjek | Diri sendiri | Diri sendiri dan keluarga |
| | Objek | Kecemasan | Psikis orang tua dan penderita <i>internet gaming addiction</i> |

4. Perbandingan Teori *Sufi Healing* dengan Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy*

Disertasi karya Amin Syukur yang berjudul *Sufi Healing Terapi dalam Literatur Tasawuf*. Penelitian ini bermula dari pengalaman peneliti ketika menderita kanker otak dan *nashoparing* yang dijadikan sebagai bukti tasawuf dalam menyelesaikan penyakit fisik dan psikis yang kemudian dilakukan kajian rasional, empiris dan rujukan ilmiah dalam sebuah disertasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi transpersonal yang merupakan jembatan psikologi dan spiritual.

Inti dari sufi healing yaitu dzikir menjadi landasan awal dari setiap bentuk sufi healing. Hanya saja *krentekan* hati sudah ingin bertaubat menjadi tangga utama dalam menapaki setiap *maqamat* yang dapat menangani psikopatologi secara umum.

Niat Ikhlas *internet gaming addiction family therapy* teknik yang digunakan yaitu Implementasi niat ikhlas *inter spiritual personal* dan *intra spiritual personal* dalam aktivitas sehari-hari termasuk diantaranya ketika bermain game online yang merupakan psikopatologi budaya modern berupa *internet gaming addiction* tergolong dari perbuatan ‘kurang baik’ (syubhat) dijadikan sebagai dasar Pra-Psikoterapi (media awal ‘jembatan’ menuju *maqāmah as-sūfiyyah*)

dengan syarat berkenan *manut* untuk diajak mohon ampun kepada Allah SWT walaupun belum ada keinginan untuk bertaubat.

Tabel 6.13

Perbandingan Teori *Sufi Healing* dengan Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy*

| Persamaan dan Perbedaan | Uraian | <i>Sufi Healing</i> | Niat Ikhlas <i>IGA Family Therapy</i> |
|--------------------------------|---------------|---|---|
| Persamaan | Power | Allah | |
| | Fokus | Psikoterapi Spiritual Islam | |
| Perbedaan | Teknik | Inti sufi healing: Dzikir landasan awal dari setiap bentuk sufi healing | Implementasi niat ikhlas <i>inter spiritual personal</i> dan <i>intra spiritual personal</i> dalam aktivitas sehari-hari termasuk diantaranya ketika bermain game online. |
| | Tujuan | Psikopatologi secara keseluruhan | Psikopatologi budaya modern berupa <i>internet gaming addiction</i> . |
| | Amal | Perbuatan baik | Perbuatan 'kurang baik' (syubhat) |
| | Posisi | Dasar Psikoterapi | Dasar Pra-Psikoterapi |
| | Maqam | Sufi | Implementasi niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari menjadi media awal |

| | | | |
|--|--------------|--|---|
| | | | 'jembatan' menuju <i>maqamah as-Sufiyyah</i> . |
| | Syarat utama | <i>Manut</i> dan sudah ada <i>krentekan</i> hati ingin untuk taubat. Taubat menjadi <i>maqam</i> pertama | <i>Manut</i> , belum ada keinginan untuk bertaubat akan tetapi berkenan mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari an berkenan untuk diajak mohon rahmat dan ampunan Allah |

5. Perbandingan Teori *Huḍūr* Menurut M. Iqbal Irham dengan Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy*

Disertasi karya Muhammad Iqbal Irham yang berjudul *Menghidupkan Spiritualitas Islam: Kajian Terhadap Konsep Huḍūr Ibn al-‘Arabī*, hasil Disertasinya menyimpulkan bahwa ḥuḍūr yang merupakan kehadiran hati kepada Allah dalam hal ibadah, munajat, yang mengantarkan seseorang pada *takhalluq bi akhlaq Allah*, sehingga memberikan dampak positif yang besar pada akhlak, pikiran, jiwa dan hati.¹⁶⁴ Hal ini berbeda dengan ma’rifah yang hanya melalui penalaran akal pikiran (tidak melalui hati) yang tidak meniscayakan perbuatan ibadah, sehingga penalaran sebaik apapun tentang Tuhan, tentu saja tidak serta merta membawa

¹⁶⁴ M. Iqbal Irham, *Menghidupkan Spiritualitas Islam: Kajian Terhadap Konsep Hudur Ibn Al-Arabi* (Ciputat: Semesta, 2016), 123.

pelakunya untuk melakukan penghambaan kepada-Nya. Karena itu, kemampuan penalaran yang baik tidak secara otomatis membuat seseorang tergiring melakukan perbuatan-perbuatan ibadah. Sebaliknya, ia akan melalaikan kewajiban kepada Allah, padahal pengaplikasian syari'at dalam kehidupan merupakan jalan untuk *taqarrub* kepada-Nya. Dengan demikian, jelaslah bahwa terdapat perbedaan yang sangat jauh antara *ḥuḍūr* dengan hati dan *ḥuḍūr* dengan akal pikiran.¹⁶⁵

Dalam implementasi niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* juga terdapat konsep *ḥuḍūr*. *Huḍūr* dalam niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* lebih menekankan kepada pengamalan niat ikhlas di hati menghasilkan 'rasa' yang merupakan 'buah' dari mengamalkan / mengimplementasikan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari termasuk ketika bermain game online. Terdapat perbedaan 'rasa' yang sangat jauh antara implementasi *ḥuḍūr* niat ikhlas dengan hati dan pengetahuan *ḥuḍūr* niat ikhlas dengan akal pikiran. Implementasi *ḥuḍūr* niat ikhlas dalam hati menghasilkan 'rasa' ketenangan, sedangkan pengetahuan/penalaran sebaik apapun tentang niat ikhlas dengan akal pikiran tidak serta merta/tidak secara otomatis dapat merasakan dan membawa pelakunya untuk

¹⁶⁵ Irham, *Menghidupkan Spiritualitas Islam*, 269.

mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud penghambaan kepada-Nya, sebab didalam mengimplementasikan niat ikhlas membutuhkan keyakinan, adab (*manut*), kesungguhan dalam melawan hawa nafsu, setan dan harus *continue*.

Tabel 6.14

Perbandingan Teori *Huḍūr* Menurut M. Iqbal Irham dengan Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy*

| Persamaan dan Perbedaan | Uraian | <i>Huḍūr</i> Menurut M. Iqbal Irham | <i>Huḍūr</i> Niat Ikhlas IGA Family Therapy |
|--------------------------------|---------------|--|---|
| Persamaan | Pembahasan | <i>Huḍūr</i> | |
| Perbedaan | Sumber data | Kajian literature mengenai konsep <i>Huḍūr Ibn al-'Arabī</i> | Kajian lapangan melalui grounded theory mengenai niat ikhlas <i>internet gaming addiction family therapy</i> |
| | Implementasi | <i>Huḍūr</i> dalam beribadah | <i>Huḍūr</i> niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari termasuk ketika mengingatkan dan bermain game online. |
| | Konsep | Terdapat perbedaan yang sangat jauh antara <i>huḍūr</i> dengan hati dan <i>huḍūr</i> dengan akal pikiran | Terdapat perbedaan 'rasa' yang sangat jauh antara implementasi <i>huḍūr</i> niat ikhlas menggunakan hati dengan pengetahuan niat ikhlas <i>huḍūr</i> melalui akal pikiran |

Para ulama sepakat beda dzikrullah, beda pula *natijah* (efek) dzikirnya, seperti dzikir *astaghfirullāh* dengan dzikir *robbighfirlī* ini beda efek di qolbu. Rahasia-rahasia efek dzikir ini hanya bisa dimengerti oleh orang yang mau merasakannya. Begitu pula dengan implementasi niat baik duniawi dengan niat ikhlas *lillāhi ta'ālā* hanya mengharap keridaan Allah SWT juga akan berbeda efek dzikirnya. Sebagaimana kaidah para ulama, “*Lā yafhamuhā illā man dzaqahā* “ yang berarti “Tidak faham hal ini kecuali yang telah merasakannya” (kalau tidak dijalani tidak akan mengetahuinya). *Natijah* yang ada di dalam niat ikhlas yang berupa ‘rasa’ (bagi orang yang mau merasakannya) dalam setiap perbuatan merupakan barang yang sangat berharga dan tak ternilai harganya, karena ini merupakan anugerah khusus yang Allah berikan hanya kepada hamba-hamba-Nya yang ‘merasa membutuhkan’, percaya, adab dan berkenan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari sebagaimana yang ada dalam kesimpulan dari hasil penelitian ini.

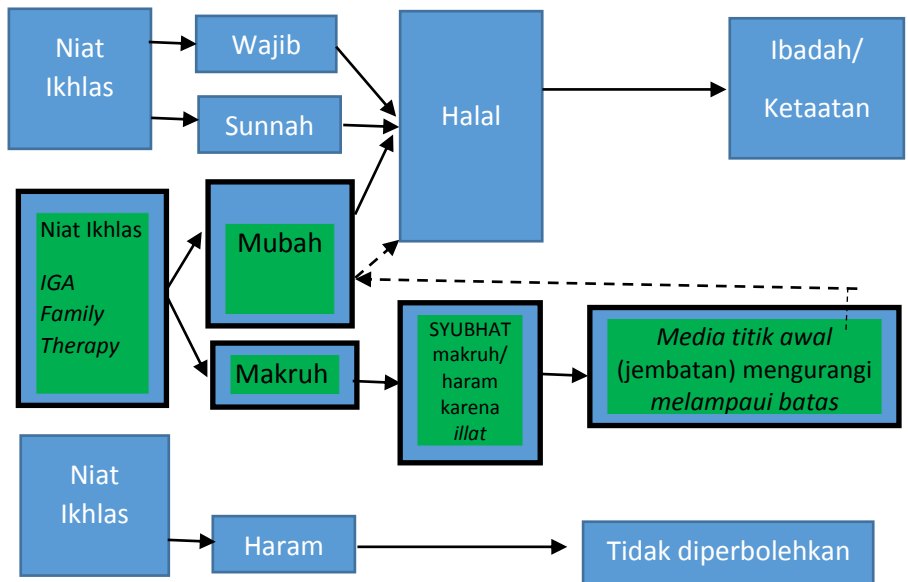
D. Novelty Penelitian

1. Posisi Penelitian

Posisi penelitian niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* dalam hukum *taklifi* dan konsekuensinya dapat digambarkan dalam bagan berikut ini:

Gambar 6.7

Posisi Penelitian Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy* dalam Hukum *Taklifi* dan Konsekuensinya



2. Orisinalitas Penelitian

Melihat dari perbandingan teori-teori di atas dan posisi niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* dalam hukum *taklifi* dan konsekuensinya, maka dapat diketahui yang membedakan penelitian Disertasi ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya sebagai berikut:

Tabel 6.15

Perbandingan Teori-Teori Sebelumnya

| Disertasi | Uraian | Persamaan/ Perbedaan | Orisinalitas <i>IGA Family Therapy</i> |
|----------------------------------|----------------------|--|---|
| Niat Menurut Wayne W Dyer | Pembahasan | Niat | Niat Ikhlas |
| | Orientasi | Orientasi duniawi | Orientasi <i>ukhrawi</i> |
| | Fokus | Niat dalam <i>bekerja</i> | Niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari, ketika mengingatkan dan bermain game online |
| | Pengaruh | Niat berpengaruh pada perubahan tingkah laku dalam bekerja | Niat ikhlas berdampak pada perubahan emosi dan perilaku orang tua dan penderita <i>internet gaming addiction</i> |
| | Sumber kekuatan | Energy niat dapat mempengaruhi alam semesta dan dapat merubah perilaku seseorang | Mengakui Allah SWT sebagai sumber kekuatan. Niat ikhlas hanyalah sebagai sarana dalam merubah emosi dan perilaku seseorang. |
| Kajian Fiqh | Hukum <i>Taklifi</i> | Perbuatan wajib, sunnah, mubah yang tidak tercampur dengan kemakruhan | Perbuatan wajib, sunnah, mubah yang tidak tercampur dengan kemakruhan dan yang |

| | | | |
|---|----------------------|--|--|
| | | (amal baik) | tercampur dengan kemaruhan /keharaman karena <i>'illat</i> |
| | Pengaruh | Sah/tidaknya ibadah | Niat ikhlas dalam aktivitas sehari |
| Niat Menurut Umar Sulayman al-Asyqar | Kajian | Penelitian literature | Penelitian lapangan |
| | Hukum <i>Taklifi</i> | Niat tidak diperbolehkan dalam perbuatan makruh dan haram | Niat dalam perbuatan wajib, sunnah, mubah yang tidak tercampur dengan kemakruhan dan yang tercampur dengan kemaruhan /keharaman karena <i>'illat</i> (aktivitas sehari-hari) |
| | Pengaruh | Pengaruh niat dalam beribadah | Dampak niat ikhlas bagi emosi dan perilaku |
| | Hasil | Dosa/Pahala | Terhindar dari perbuatan melampaui batas |
| Psikoterapi Spiritual Islam Menurut Ahmad Rusydi | Tujuan | Allah menjadi tujuan hidupnya (<i>purpose of life</i>) | Allah menjadi tujuan hidupnya (<i>purpose of life</i>) |
| | Spiritual Healing | Praktis/Aplikatif | Praktis/Aplikatif |
| | Konseptualisasi | Perpaduan antara spiritualitas Islam dengan teori dasar spiritualitas yang dikembangkan oleh John Swinton yang menjelaskan lima aspek spiritualitas yaitu <i>meaning, values, transcendence, connection,</i> dan <i>becoming</i> | Efek dari implementasi niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari berupa mendapat pertolongan dari Allah dari perbuatan yang melampaui batas (<i>internet gaming addiction</i>) |

| | | | |
|--|--------------|--|--|
| | Metode | Konseling spiritual | Bimbingan |
| | Subjek | Diri sendiri | Diri sendiri dan keluarga |
| | Objek | Kecemasan | Psikis orang tua dan penderita <i>internet gaming addiction</i> |
| Kajian Psikoterapi Spiritual Islam: Sufi Healing Menurut Amin Syukur: | Terapi | Inti sufi healing: Dzikir landasan awal dari setiap bentuk sufi healing | Dzikir niat ikhlas dalam kehidupan dan ketika bermain game online |
| | Healing | Healing sufistik dalam <i>maqāmāt</i> dan <i>ahwālnya</i> . | Niat ikhlas dalam perubahan emosi dan perilaku orang tua dan penderita <i>internet gaming addiction</i> |
| | Posisi | Psikoterapi Individual | Pra-Psikoterapi Keluarga |
| | Maqam | Sufi | Implementasi niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari menjadi media awal ‘jembatan’ menuju <i>maqāmah as-Sufiyyah</i> . |
| Ḥuḍūr Menurut M. Iqbal Irham | Pembahasan | <i>Ḥuḍūr</i> | <i>Ḥuḍūr</i> |
| | Sumber data | Kajian literature mengenai konsep <i>Ḥuḍūr Ibn al-‘Arabī</i> | Kajian lapangan melalui <i>grounded theory</i> mengenai niat ikhlas <i>internet gaming addiction family therapy</i> |
| | Implementasi | <i>Ḥuḍūr</i> dalam beribadah | <i>Ḥuḍūr</i> niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari termasuk ketika mengingatkan dan bermain game online. |
| | Konsep | Terdapat perbedaan yang sangat jauh antara <i>ḥuḍūr</i> dengan hati dan <i>ḥuḍūr</i> | Terdapat perbedaan ‘rasa’ yang sangat jauh antara implementasi <i>ḥuḍūr</i> niat ikhlas |

| | | | |
|--|--|---------------------|---|
| | | dengan akal pikiran | menggunakan hati dengan pengetahuan <i>ḥuḍūr</i> niat ikhlas melalui akal pikiran |
|--|--|---------------------|---|

Berdasarkan data-data dilapangan, analisis, pengembangan teori dan perbandingan teori di atas, maka dapat digambarkan temuan hasil penelitian sebagaimana dalam gambar 6.8 berikut ini:

Dengan demikian orisinalitas penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tabel 6.16 : Orisinalitas Penelitian

| NAMA/ JUDUL | ORISINALITAS PENELITIAN |
|---|--|
| <p>Hudiyanti / Implementasi Niat Ikhlas Bagi Orang Tua dan Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i></p> | <p>Implementasi Niat Ikhlas <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kriteria niat ikhlas <i>internet gaming addiction family therapy</i>. 2. Memisahkan niat baik duniawi dengan niat ikhlas 3. Teknik komunikasi mengingatkan niat ikhlas <i>inter spiritual personal</i> dan komunikasi niat ikhlas <i>intra spiritual personal</i> ketika bermain game online. 4. Peneliti mengkaji dampak implementasi niat ikhlas bagi psikis orang tua dan penderita <i>internet gaming addiction</i> 5. Implementasi niat ikhlas dalam perbuatan wajib, sunnah, mubah (murni) dan mubah yang tercampur kemakruhan/keharaman karena <i>'illat</i>. 6. Posisi: Pra-Psikoterapi Spiritual Islam dalam Keluarga <i>Internet Gaming Addiction</i>. (Pertolongan pertama pada keluarga <i>internet gaming addiction</i>). 7. Hanya orang tertentu yang diperkenankan mengimplementasi niat ikhlas dengan bimbingan khusus dan syarat-syarat tertentu. |

Berdasarkan tabel 6.16 orisinalitas penelitian di atas, dapat diketahui bahwa yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah bahwa penelitian ini

memfokuskan pada kajian tentang implementasi niat ikhlas bagi emosi orang tua dan penderita *internet gaming addiction* menggunakan teknik komunikasi niat ikhlas *inter spiritual personal* dan *intra spiritual personal* sehingga muncullah pengembangan teori berdasarkan pembuktian data-data di lapangan berupa implementasi niat ikhlas dalam perbuatan wajib, sunnah, mubah (murni) dan mubah yang tercampur dengan kemakruhan / keharaman karena 'illat dengan syarat dan ketentuan berlaku.

Posisi penelitian ini adalah pra-psikoterapi spiritual Islam dalam keluarga *internet gaming addiction* berupa implementasi niat ikhlas dalam perbuatan mubah yang tercampur kemakruhan/keharaman karena 'illat. Dengan kata lain, niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* dapat dijadikan sebagai Pertolongan Pertama pada Keluarga (P3K) yang mengalami permasalahan *internet gaming addiction* dan dapat dijadikan media 'jembatan' awal dalam meniti *maqāmah as-sūfiyyah* sebagai hasil dari penelitian *grounded theory*.

Di zaman sekarang ini persoalan lebih rumit dibanding zaman dahulu. Pengembangan teori mesti dilakukan sebab kondisi yang ada sekarang ini tidak sebagaimana kondisi zaman dahulu yang dituntut harus

dapat memberikan solusi dari permasalahan yang ada sekarang ini. Sebagaimana prinsip:

المُحَافَظَةُ عَلَى الْقَدِيمِ الصَّالِحِ وَالْأَخْذُ بِالْجَدِيدِ الْأَصْلَحِ

“Mempertahankan hal-hal lama yang baik, dan mengambil/membuat hal-hal baru yang dipandang lebih baik”. Sikap *al-muhāfazah* dan *al-akhzu* ini menafikan dua hal sekaligus yaitu *jumud* dan liberal.

Penelitian ini memperkaya kajian-kajian tentang keikhlasan, penelitian ini juga menjadi varian lain dalam kajian psikoterapi spiritual Islam berupa pra-psikoterapi spiritual Islam. Selain itu, penelitian ini mempunyai keunikan tersendiri yang menganjurkan mengimplementasikan niat ikhlas dalam perbuatan wajib, sunnah, mubah (murni) dan mubah yang tercampur dengan kemakruhan ataupun keharaman karena *'illatnya* yang merupakan bagian dari teori dasar.

Penelitian ini merupakan upaya ijtihad peneliti dalam mengatasi problematika generasi umat saat ini berupa adaptasi terhadap kajian agama khususnya dalam hal niat ikhlas bagi penderita *internet gaming addiction* dengan memberikan sederetan data bukti-bukti di lapangan berupa pengakuan dari sejumlah informan yang disusun menggunakan metode *grounded theory* sehingga menghasilkan teori dasar.

Bagi penderita *internet gaming addiction* yang sudah pada level akut maka butuh penanganan khusus, tidak hanya sekedar implementasi niat ikhlas akan tetapi dibutuhkan pula lingkungan yang mendukung dan menggunakan teknik campuran psikoterapi Islam amal-amal saleh yang lain.

3. Kontribusi Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy* sebagai Solusi Dasar Pra-Psikoterapi Keluarga

Melihat fenomena yang terjadi di masyarakat dan penanganan masalah *internet gaming addiction* di Indonesia masih jarang,¹⁶⁶ padahal penderita yang mengalami *internet gaming addiction* ini semakin hari semakin meningkat munculnya gangguan psikis, terlebih di saat masa pandemic seperti sekarang ini.

¹⁶⁶ Untuk saat ini di Indonesia baru ada satu klinik yang menangani mengenai adiksi perilaku yaitu di RSCM (RS. Cipto Mangunkusumo)¹⁶⁶, ada 3 jenis terapi yang digunakan oleh para praktisi psikiatri, yaitu *Cognitive Behavior Therapy* (CBT)¹⁶⁶, *Motivational Interview*, dan *Terapi Perilaku*¹⁶⁶. Selain klinik di RSCM, RS Jiwa Cisarusa Jawa Barat juga menangani penderita yang mengalami gangguan *game online*. Sejak September 2019 hingga Januari 2020, RSJ Jawa Barat telah menangani 12 pasien rawat inap yang didiagnosis mengalami kecanduan gawai, termasuk *game online*. Sedangkan pasien rawat jalan mencapai 180 orang dalam periode yang sama. Ada peningkatan jumlah pasien rawat jalan dari Januari 2019 hingga September 2019, dari 11 pasien hingga naik lebih dari tiga kali lipat mencapai 35 orang pasien. Hampir setiap hari melayani lusinan pasien dengan diagnosis kecanduan *game online*.

Penyebab utama munculnya gangguan psikis bersumber dari masalah *religious*.¹⁶⁷ Apabila niat ikhlas yang merupakan pondasi suatu amal -yang merupakan bagian inti dari *religious* sekaligus inti dari spiritualitas Islam- tidak diperbolehkan pada perbuatan yang mengakibatkan munculnya gangguan psikis, maka niat ikhlas seakan-akan sudah pupus harapan dalam mengatasi permasalahan ini.

Dari sinilah peneliti merasa menemukan peluang (*gap research*) dan hasilnya dapat menjadi kontribusi dalam menyelesaikan permasalahan keluarga penderita *internet gaming addiction* yang dapat menjadi *preventif* (pencegahan), *kuratif* (penyembuhan) dan *konstruktif* (pemeliharaan dan pengembangan jiwa yang sehat) atas permasalahan yang sedang dihadapi orang tua dan anak pada generasi saat ini dengan persyaratan dan ketentuan khusus.

Kontribusi *preventif* (pencegahan) berupa pengamalan niat ikhlas bagi yang ‘sekedar’ senang bermain *game online*. Fungsi *kuratif* (penyembuhan) bagi yang senang bermain *game online* yang sudah tercampur dengan kemakruhan dan keharaman karena ‘*illat*, sekaligus fungsi

¹⁶⁷ Mubasyaroh, “Pendekatan Psikoterapi Islam Dan Konseling Sufistik Dalam Menangani Masalah Kejiwaan,” *Konseling Religi: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 8, no. 1 (2017): 193, diakses 6 April 2020, <https://doi.org/10.21043/kr.v8i1.2597>.

konstruktif (pemeliharaan dan pengembangan jiwa yang sehat) bagi keluarga yang mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari.

Hal ini sebagaimana menurut pendapat Karl Gustav Jung, yang menyatakan bahwa psikoterapi telah melampaui asal usul medis, sudah tidak ‘murni’ suatu metode perawatan untuk orang sakit, kini digunakan pula untuk orang sehat (fisik). Selain digunakan untuk fungsi kuratif, juga berfungsi preventif (pencegahan) dan konstruktif (pemeliharaan dan pengembangan jiwa yang sehat), karena diakui atau tidak, banyak seseorang yang sebenarnya telah mengidap penyakit jiwa, namun tidak sadar akan sakitnya, bahkan tidak mengerti dan memahami bagaimana seharusnya yang diperbuat untuk menghilangkan penyakitnya.¹⁶⁸

Melalui pra-psikoterapi keluarga yang ditemukan peneliti berupa teknik komunikasi niat ikhlas, “karena Allah hanya berharap keridaan Allah” yang dilakukan didalam hati. Peneliti membimbing orang tua dan penderita *internet gaming addiction* dalam mengimplementasikan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari. Ketika orang tua sudah mengetahui cara mengimplementasikan niat ikhlas dalam hati, selanjutnya niat ikhlas tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam implementasinya terdapat

¹⁶⁸ Rahayu, *Psikoterapi Perspektif Islam*, 195.

perpaduan antara teknik komunikasi mengingatkan niat ikhlas *inter spiritual personal* yaitu komunikasi yang terjadi antara dua orang berupa saling mengingatkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari termasuk didalamnya ketika melihat anak bermain game online dan teknik komunikasi niat ikhlas *intra spiritual personal* yaitu komunikasi yang dilakukan pada diri sendiri yang dilakukan didalam hati berupa implementasi niat ikhlas oleh masing-masing keluarga dalam setiap menjalani aktivitas sehari-hari termasuk didalamnya ketika anak bermain game online.

Dalam niat ikhlas *internet gaming addiction*, implementasi niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari menjadi syarat utama yang mesti dilakukan terlebih dahulu -Setelah hubungan antar anggota keluarga mulai terasa harmonis-spiritualis- selanjutnya orang tua mulai mengingatkan niat ikhlas ketika melihat anak bermain *game online* dan anak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain *game online*. Mengenai hasilnya merupakan salah satu bentuk penyelamatan/pertolongan yang Allah berikan kepada hamba-Nya, tergantung dari kadar keimanan, kesungguhan, dan amal saleh seseorang. Dengan implementasi niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari secara *continue* ditambah dengan penggalan akan pengetahuan ilmu ikhlas yang dilakukan

setiap saat akan menumbuhkan ketenangan dan kebahagiaan dunia dan akhirat.

BAB VII

PENUTUP

A. Kesimpulan¹⁶⁹

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perasaan yang dialami orang tua ketika tidak mengingatkan niat ikhlas adalah penuh kekhawatiran dan kemarahan sedangkan ketika mengingatkan niat ikhlas adanya ketenangan yang bervariasi. Begitu pula dengan penderita *internet gaming addiction* ketika tidak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online perasaan yang dialami yaitu senang, asyik, intensitas bermain game online tak terkontrol dan ketika mengamalkan niat ikhlas mengalami ketenangan dan intensitasnya lebih terkontrol.

¹⁶⁹ Kesimpulan yang dihasilkan dalam penelitian *grounded theory* tidak didasarkan pada generalisasi layaknya penelitian eksperimen ataupun studi kasus, tetapi lebih kepada spesifikasi data yang diperoleh dari informan, yaitu spesifikasi pada: 1) kondisi yang menjadi sebab terjadinya suatu fenomena; 2) tindakan, reaksi atau interaksi yang menjadi respons terhadap kondisi tersebut; 3) konsekuensi-konsekuensi yang timbul dari tindakan atau interaksi tersebut, sehingga teori yang dihasilkan dalam penelitian *grounded theory* tidak dapat diberlakukan kepada populasi, tetapi berlaku untuk situasi dan kondisi tertentu.

2. Teknik komunikasi yang digunakan tanpa mengamalkan niat ikhlas bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction* adalah *interpersonal* dan *intrapersonal* sedangkan teknik komunikasi yang digunakan dalam implementasi niat ikhlas bagi orang tua adalah mengingatkan niat ikhlas *inter spiritual personal* sedangkan teknik komunikasi bagi penderita *internet gaming addiction* adalah niat ikhlas *intra spiritual personal* ketika bermain game online. Orang tua yang mengingatkan niat ikhlas merasakan emosinya lebih positif dibanding dengan yang tidak mengingatkan niat ikhlas. Intensitas bermain game online menjadi lebih berkurang dibanding tidak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online
3. Hubungan yang terjalin tanpa pengamalan niat ikhlas adalah hubungan konflik. Penyebab munculnya konflik antara orang tua dan penderita *internet gaming addiction* disebabkan karena adanya persepsi kebenaran yang berbeda. Masing-masing ‘merasa paling benar’ sehingga masing-masing kurang memahami satu sama lain. Teknik komunikasi yang digunakan orang tua bernuansa emosi negatif sehingga muncullah reaksi berupa tindakan kedua belah pihak yang diluar kewajaran. Setelah dilakukan penyadaran akan kesalahan masing-masing pihak dan perubahan teknik komunikasi yang dilakukan oleh orang tua maupun anak

berupa mengingatkan niat ikhlas (*inter spiritual personal*) dan mengamalkan niat ikhlas (*intra spiritual personal*) dalam aktivitas sehari-hari dan juga ketika anak bermain *game online* secara istikamah, dihasilkan data sebagai berikut:

- a. Orang tua merasakan ketenangan yang bervariasi, mulai agak tenang, tenang, *plong*, bersyukur.
- b. Penderita *internet gaming addiction* merasakan durasi bermain *game online* dan regulasi emosi penderita *internet gaming addiction* sedikit demi sedikit kearah lebih baik dan lebih manut dibanding tanpa mengamalkan niat ikhlas.

Berdasarkan efek di atas, hubungan yang terjalin dengan mengamalkan niat ikhlas adalah hubungan harmonis-spiritualis.

4. Tantangan dan keistimewaan implementasi niat ikhlas bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction* (makruh) hanya dapat diimplementasikan oleh kalangan tertentu, yaitu percaya, adab dan sudah dimampukan istikamah mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari karena dampak niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* merupakan salah satu efek yang Allah berikan (tidak dijadikan sebagai tujuan utama). Tujuan utama tetap keridaan Allah SWT.

Jika Allah sudah menghendaki hamba-Nya menempuh jalan ini, maka Allah akan memberikan rahmat khusus berupa kemampuan untuk mempercayai, adab, manut, berkenan berorientasi akhirat, berkenan mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari termasuk dalam perbuatan mubah yang tercampur kemakruhan/keharaman karena ‘illat seperti bermain hp/game online, berkenan mohon rahmat, ampunan, tawakkal, syukur dan rida akan setiap takdir kehidupan yang dijalani sehingga gerak-gerik kehidupannya akan diatur oleh kasih sayang Allah dan mendapat pertolongan Allah dari perbuatan yang melampaui batas yang merupakan rahmat dan anugerah dari Allah. Akan tetapi bagi orang yang tidak percaya, tidak adab, tidak manut maka tidak diijinkan oleh Allah untuk mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari dan juga dalam perbuatan mubah yang tercampur kemakruhan/keharaman karena ‘illat (bermain hp/game online) sehingga muncullah berbagai macam reaksi, yaitu tidak mau (telah dikuasai dunia, nafsu dan setan), tidak mampu (tidak fokus dan tidak bersungguh-sungguh), tidak memperbolehkan karena perbuatan kurang baik (tidak berkenan mengamalkannya).

B. Implikasi

Hasil dari penelitian ini dapat diimplementasikan secara teoritis maupun secara praktis.

1. Implikasi teoritis

Penelitian ini memperkaya penelitian di bidang tasawuf dan psikoterapi Islam sehingga memunculkan pengembangan teori mengenai niat ikhlas *internet gaming addiction family therapy* dalam perbuatan wajib, sunnah, mubah (murni) dan mubah yang tercampur kemakruhan/keharaman karena ‘*illat/ syubhat/makruh*’ (bukan keharaman yang sudah dinash dalam al-Qur’an) berpengaruh positif terhadap perasaan, emosi dan tindakan orang tua dan penderita *internet gaming addiction* dengan persyaratan tertentu.

2. Implikasi praktis

Apabila syarat dan ketentuan yang ada dalam niat ikhlas dalam *internet gaming addiction family therapy* terpenuhi dan istikamah maka bisa menjadi solusi awal Pertolongan Pertama pada Keluarga (P3K) dalam menghadapi problematika rumah tangga khususnya dalam menangani penderita *internet gaming addiction*. Dengan bimbingan yang khusus dapat dijadikan media ‘jembatan’ awal dalam meniti *maqāmah as-sūfiyyah* sedikit demi sedikit akan terjadi perubahan dan perbaikan akhlak-akhlak lainnya

menjadi lebih baik dari sebelumnya, tidak hanya di dunia akan tetapi juga mulai mempersiapkan untuk bekal di akhirat.

C. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan usulan berkaitan dengan hasil penelitian.

1. Pra-Psikoterapi Spiritual Islam Niat Ikhlas *Internet Gaming Addiction Family Therapy* merupakan pertolongan pertama pada keluarga yang mengalami permasalahan *internet gaming addiction* dan yang menjadi tujuan utama adalah keridaan-Nya. Apabila dilakukan secara istikamah –atas ijin Allah- dapat dijadikan sebagai media dalam mengamalkan ketauhidan generasi saat ini khususnya di zaman pasca Covid-19 ini dan masa yang akan datang serta dapat ‘berbuah’ *problem solving* atas setiap permasalahan yang sedang dihadapi orang tua.
2. Dalam mengimplementasikan niat ikhlas *internet gaming disorder family therapy* dibutuhkan lingkungan keluarga yang saling mendukung mengingatkan niat ikhlas dan dibutuhkan pula keistikamahan serta kekreatifan orang tua dalam memberikan kegiatan lain kepada anak
3. Penelitian ini masih baru tahap awal teori dasar (*grounded theory*). Bagi penderita *internet gaming addiction* yang sudah pada level akut maka butuh penanganan khusus, tidak

hanya sekedar implementasi niat ikhlas akan tetapi dibutuhkan pula lingkungan yang mendukung dan menggunakan teknik campuran psikoterapi yang lain, sehingga masih perlu dilakukan penelitian lanjutan.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak semuanya mengatarkan kebaikan, banyak pula yang justru mengantarkan kepada keburukan dan kejahatan. Dengan hadirnya teknologi (hp) orang saleh pun mulai sudah banyak yang lalai kepada Allah, apalagi yang kurang/tidak saleh maka menjadi bertambah jauh kepada Allah. Oleh sebab itu di zaman sekarang ini dalam menghadapi tantangan keimanan, ketaqwaan dan kehidupan yang sangat luar biasa, sangat dibutuhkan ilmu tentang hati khususnya senantiasa mengamalkan niat ikhlas di hati dalam aktivitas sehari-hari termasuk didalamnya dalam melakukan perbuatan mubah yang tercampur kemakruhan /keharaman karena ‘illat yang dilakukan oleh keluarga muslim sebagai upaya untuk mendapat keridaan Allah berupa pertolongan Allah dari perbuatan yang melampaui batas sehingga setiap saat terwujud pengabdian sepenuhnya kepada ilahi robbi.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan, masih terdapat banyak kesalahan, kekurangan, kekhilafan, bahkan banyaknya maksiat, dosa karena kebodohan dan kepolosan peneliti baik yang disengaja maupun

yang tidak disengaja. Semoga Allah selalu mengampuni, memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kami, khususnya peneliti. Untuk itu, bimbingan yang penuh kasih sayang, nasehat yang mencerahkan dan doa permohonan ampunan kepada Allah yang penuh ketulusan dari semua pihak sangat peneliti harapkan. Semoga Allah senantiasa memberi anugerah dapat istikamah beribadah kepada Allah dalam menjalani kehidupan ini, semoga Allah memberi kebaikan dunia akhirat, memberi anugerah husnul khatimah dalam mengakhiri kehidupan ini dan memberi anugerah pula tetap dapat beribadah kepada Allah dalam kematian dan di akhirat nanti. “Sesungguhnya shalatku, ibadahku, hidupku dan matiku (karena, untuk dan milik) Allah, Tuhan semesta alam.” (QS. Al-An’ām: 163)

رَبَّنَا اغْفِرْ لَنَا ذُنُوبَنَا وَإِسْرَافَنَا فِي أَمْرِنَا وَثَبِّتْ أَقْدَامَنَا وَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ
الْكَافِرِينَ (١٤٧)

“Ya Tuhan kami, ampunilah kami, dosa-dosa kami, dan tindakan-tindakan kami yang berlebihan dalam urusan kami, dan tetapkanlah pendirian kami, dan tolonglah kami terhadap orang-orang yang kafir.” (QS. Ali Imran: 147)

لَا حَوْلَ وَلَا قُوَّةَ إِلَّا بِاللَّهِ الْعَلِيِّ الْعَظِيمِ وَصَلَّى اللَّهُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى
آلِهِ وَصَحْبِهِ وَسَلَّمَ وَالْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ . الفاتحة

DAFTAR PUSTAKA

Disertasi

Al-Asyqar, Umar Sulayman. *Ikhlas Memurnikan Niat Meraih Rahmat*. Jakarta: PT. Serambi Ilmu Semesta, 2006

Driver, James. *Problem Gamer's Perceptions and Experiences of Therapy*. Auckland: Departement of Psychotherapy University of Technology, 2014.

Dyer, Wayne W. *The Power of Intention: Learning to Co-Create Your World Your Way*. India: Hay House Publisher, 2008.

Hadziq, Abdullah. *Rekonsiliasi Psikologis Sufistik Dan Humanistik*. Semarang: RaSAIL, 2005.

Irham, M. Iqbal. *Menghidupkan Spiritualitas Islam: Kajian Terhadap Konsep Hudur Ibn Al-Arabi*. Ciputat: Semesta, 2016.

Kristian, Rune. *Is Game Addiction a Mental Disorder? A Dissertation on the History and Science of The Concept of Internet Gaming Disorder*. Denmark: IT-Universitetet i Kobenhavn, 2017.

Lubis, M. Syukri Azwar. *Pembinaan Kesehatan Mental Santri Melalui Bimbingan Dan Konseling Islami Di Pesantren Sumatera Utara*. Medan: UIN Sumatera Utara, 2017.

Rusydi, Ahmad. *Kecemasan Dan Psikoterapi Spiritual Islam*. Yogyakarta: Istana Publishing, 2015.

Syukur, M. Amin. *Sufi Healing: Literature in Sufism*. Semarang: Walisongo Press, 2019.

———. *Sufi Healing: Terapi Dengan Metode Tasawuf*. Semarang: Erlangga, 2012.

Buku

Al-Baqi, M. Fuad. *Mu'jam Mufradat Li Al-Fadz Al-Qur'an*. Beirut: Dar al Marefah, 2008.

Al-Bukhari. *Shahih Al-Bukhari Jilid 2*. Beirut: Dar Ibn Asasah, n.d.

Al-Ghazali. *Ihya' Ulumiddin*. Kediri: Maktabah Abu Salma al-Atsari, n.d.

———. *Ihya' Ulumiddin Jilid 4*. Kediri: Maktabah D' Ali, n.d.

———. *Mukhtashar Ihya' Ulumiddin*. Semarang: Dar al-Fikr, 1993.

Al-Jailani, Abdul Qadir. *Al-Ganiyyah*. Kudus: Syirkah al-Qudus, n.d.

- Al-Kamsyakhawani, Syekh Ahmad. *Jami' Al-Ushul Fi Al-Auliya'*,
n.d.
- Al-Makki, Syekh Abu Thalib. *'Ilm Al-Qulub: Rahasia Ikhlas*. Jakarta:
Zaman, 2015.
- Al-Munajjid, Syekh M. *Bahaya Game*. Solo: PT. Aqwam Medika,
2016.
- Al-Qusyairi. *Al-Risalah Al-Qusyairiyyah*. Dar al-Khair, n.d.
- Amin, Lasykar. *Bermain Game Online Sebagai Nafkah Keluarga
Pada Masa Pandemi Covid-19 Perspektif Hukum Islam*.
Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2021.
- Anshori, M. Hafi. *Kamus Psikologi*. Surabaya: Usaha Kanisius, 1995.
- Arifin, Isep Zainal. *Bimbingan Penyuluhan Islam Pengembangan
Dakwah Melalui Psikoterapi Islam*. Jakarta: PT. RajaGrafindo
Persada, 2009.
- As-Samarqandi. *Tanbih Al-Ghafilin*. Semarang: al-Alawiyah, n.d.
- Bahasa, Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan.
Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka, 1988.
- Bahrudin, Moh. *Ilmu Ushul Fiqh*. Lampung: Aura, 2019.
- Dictionary, Oxford English. *Little Oxford English Dictionary*.
California: Oxford University Press, 2006.

- Gunarso, Singgih D. *Konseling Dan Psikoterapi*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia, 2011.
- Hakim, Taufiqul. *Fi Khulashah Al-Alfiyah Ibn Malik*. Jepara: PP. Darul Falah, 2002.
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian Grounded Theory*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2021.
- Hornby, Albert Sydney. *Oxford Advance Learner's Dictionary*. New York: Oxford University Press, 1995.
- Khan, Musthafa Ahmad. *Al-Fiqh Al-Manhaji Juz VIII*. Damaskus: Darul Musthafa, n.d.
- Luthfi, Habib M. *Wazifah Yaumiyyah Al-Tariqah Asy-Syaziliyyah Al-Alawiyyah*. Surabaya: H. M. Nuhan Efendi, n.d.
- Mansur, Yusuf. *Kuliah Tauhid*. Jakarta: Zikrul Hakim, 2011.
- Maslim, Rusdi. *Diagnosis Gangguan Jiwa: Rujukan Ringkas Dari PPDGJ-III Dan DSM-5*. Jakarta: PT. Nuh Jaya, 2013.
- Muhadjir, Noeng. *Filsafat Ilmu: Positivisme, Postpositivisme Dan Postmodernisme*. Yogyakarta: Reka Sarasin, 2002.
- Online, Tim Islam. *Seni Belajar Strategi Menggapai Kesuksesan Anak*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2006.
- P, Djaka. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini*. Surakarta:

Pustaka Mandiri, n.d.

Qardhawi, Yusuf. *Niat Dan Ikhlas Dalam Naungan Cahaya Al-Qur'an Dan as-Sunnah*. Surabaya: Risalah Gusti, 2005.

Rahayu, Iin Tri. *Psikoterapi Perspektif Islam Dan Psikologi Kontemporer*. Malang: UIN Malang, 2009.

Sarwiji, Bambang. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Ganeca Exac, 2006.

Setiawan, Otong. *Pedoman Penulisan Skripsi, Tesis Dan Disertasi*. Bandung: Yrama Widya, 2018.

Sumardi, M. Hambali. *Risalah Mubarakah*. Kudus: Menara Kudus, n.d.

Suruali, Husni. *Peran Orang Tua Dalam Memperbaiki Akhlak Pada Remaja Di Desa Ubung Dusun Lubuk Kec. Liliaty Ka. Buru*. Ambon: IAIN Ambon, 2017.

Suwiknyo, Dwi. *Ubah Lelah Jadi Lillah*. Yogyakarta: Genta Hidayah, 2019.

Syamhudi, Abul 'Abbas Khalid. *Fikih Niat: Peran Niat Dalam Amal*. e-book: Maktabah Abu Salma al-Atsari, n.d.

Wulur, Meisil B. *Psikoterapi Islam*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.

Jurnal

Abdi, Sofyan, and Yeni Karneli. "Kecanduan Game Online: Penanganannya Dalam Konseling Individual." *Guidance* 17, no. 02 (2020): 9–20. Diakses 25 Juli 2021, <https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>.

Afifah Chusna Az-Zahra, Krista Insan Dermawan, Chaty Trizka Anggini, Nur Eva. "Problematika Orang Tua Dalam Mendampingi Pembelajaran Daring Anak Selama Pandemi Covid-19 Dan Solusi Pemecahannya." In *Prosiding Seminar Nasional FPPsi Universitas Negeri Malang*, 2021.

Amsori. "Al-Ahkam Al-Khamsah Sebagai Klasifikasi Dan Kerangka Nalar Normatif Hukum Islam: Teori Dan Perbandingan." *Pakuan Law Review* 3, no. 1 (2017). Diakses 7 Maret 2022, <https://doi.org/10.33751/v3i1.400>.

Ardi, Bangun Mukti. "Hubungan Konflik Interaksi Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja." Universitas Airlangga, 2017. <http://repository.unair.ac.id/id/eprint/69582>.

Elna Yuslaini Siregar, and Rodiatul Hasanah Siregar. "Penerapan Cognitive Behavior Therapy (CBT) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu Yang Mengalami Games Addiction." *Jurnal Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau* 9, no. Juni (2013): 17–24.

Feery Hernoyo Budhi, Endang Sri Indrawati. “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Di Game Center X Semarang.” *Jurnal EMPATI* 5, no. 3 (2017): 478–81. Diakses 5 April 2020, <https://doi.org/10.14710/empati.2016.15382>.

Ferdian, Eva Yuanita, and Fitriana Dyah Wulandari. “Implementasi Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid-19.” *Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling Teori Dan Praktik)* 5, no. 1 (2021): 6. Diakses 10 Desember 2021, <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v5n1.p6-12>.

Fikriyah, Khusnul. “Al-Umuru Bimaqasidiha: Bagaimana Implementasinya Dalam Muamalah?” *Nomicpedia: Journal of Economics and Business Innovation* 1, no. 2 (2021): 81–88.

Fitri, Emria, Lira Erwinda, and Ifdil Ifdil. “Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling.” *Jurnal Konseling Dan Pendidikan* 6, no. 3 (2018): 211–19. Diakses 6 Januari 2021, <https://doi.org/10.29210/127200>.

Fitria, N, and S Sholehuddin. “Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Selama Pandemi COVID-19 Di Kelas 3 SD Labschool FIP UMJ.” *Prosiding Seminar Nasional Penelitian ...*, 2020, 1–10. Diakses 10 September 2021,

<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8844>.

Goddard, A. "Budgetary Practices and Accountability Habitus: A Grounded Theory." *Accounting, Auditing & Accountability Journal* 17, no. 4 (2004): 543–77. Diakses 9 September 2021, <https://doi.org/10.1108/09513570410554551>.

Istiqomah, I, and S Suyadi. "Gangguan Sistem Limbik Pada Compulsive Gamer Dalam Pembelajaran Keagamaan Islam." *Tadarus* 8, no. 1 (2019): 1–17. Diakses 6 Mei 2020, <http://103.114.35.30/index.php/Tadarus/article/view/2312>.

Khairiah Asfarudin, Said Nurdin, Rezki Saefan. "Kontrol Diri Mahasiswa Yang Kecanduan Game Online Di Asrama Kaway XVI." *Jurnal Suloh: Jurnal Bimbingan Konseling FKIP Universitas Syiah Kuala* 4, no. 2 (2019): 38–43. Diakses 28 September 2020.

Kirana, Fadjri. "Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern." *Buletin Psikologi* 23, no. 1 (2015): 1–12. Diakses 10 April 2020, <https://journal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/10572/7967>.

Kuss, Daria J, and Mark D Griffiths. "Daria J. Kuss and Mark D. Griffiths Adolescent Online Gaming Addiction." *Education and Health* 30, no. 1 (2012): 15–17.

- Marlaokta, Marlaokta, and Rika Mutiara. "Dampak Internet Gaming Disorder Terhadap Status Kognitif Dan Perilaku Psikopatologis." *Jurnal Keperawatan Jiwa* 7, no. 3 (2019): 333. Diakses 10 April 2020, <https://doi.org/10.26714/jkj.7.3.2019.333-336>.
- Masya, Hardiyansyah, and Dian Adi Candra. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016." *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)* 3, no. 2 (2016): 103–18. Diakses 15 Mei 2020, <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>.
- Mayasari, Roy. "Islam Dan Psikoterapi." *Al-Munzir: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Komunikasi Dan Bimbingan Islam* 6, no. 2 (2013). <https://doi.org/10.31332/am.v6i2.260>.
- Mubasyaroh. "Pendekatan Psikoterapi Islam Dan Konseling Sufistik Dalam Menangani Masalah Kejiwaan." *Konseling Religi: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 8, no. 1 (2017). Diakses 6 April 2020, <https://doi.org/10.21043/kr.v8i1.2597>.
- Mujiburrahman. "Fenomenologi Niat: Antara Al-Ghazali Dan Al-Suyuthi." *Kanz Philosophia Jurnal Filsafat Dan Mistisisme Islam* 1, no. 2 (2011): 215. Diakses 3 Oktober 2020, <https://doi.org/10.20871/kpijpm.v1i2.20>.

Nancy M Petry, Charles P O'Brien, Florian Rehbiein, Chih-Hung Ko.

“Internet Gaming Addiction in the DSM-5.” *Urr Psychiatry Rep*

17, no. 9 (2015) Diakses 5 September 2020,.

<https://doi.org/10.1007/s1192001506100>.

Novrialdy, Eryzal. “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak

Dan Pencegahannya.” *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148.

Diakses 5 April 2020,

<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

Nur Syamsiyah, Andri Hardiyana. “Problematika Pendidikan Anak

Dalam Keluarga Di Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Harkat:*

Media Komunikasi Gender 17, no. 1 (2021): 41–48. Diakses 5

November 2021, <https://doi.org/10.15408/harkat.v17i1.18934>.

Nurkumalasari. *No Title Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online Pada Anak*. Pare-Pare: STAIN Pare-Pare, 2017.

Pratama, Koernia Nanda, Rusyanto, and Imaniar Vitasari. “Penerapan

Hipnocaring Guna Mengatasi Kecanduan Game Online Yang

Berlebihan.” *Journal of Community Health Development* 1, no. 1

(2020): 54–61.

Ruli, Efrianus. “Tugas Dan Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak.”

Jurnal Edukasi Nonformal 1, no. 1 (2020): 143–46. Diakses 9

Oktober 2020, <https://ummaspul.e->

journal.id/JENFOL/article/view/428.

T, Marshall Egan. “Grounded Theory Research and Theory Building: Advances in Developing Human Resources.” *SAGE Publication* 4, no. 3 (2002): 277–95. Diakses 8 Oktober 2021, <https://doi.org/10.1177/1523422302043004>.

Wadhu Ali Hasan, Imas Kania Rahman, Akhmad Alim. “Pendekatan Rasional Emotive Behavior Therapy (REBT) Islami Dengan Terapi Al-Qur’an.” *Fikrah Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.32832/fikrah.v3i2.580>.

Wangsa, Fadhlina Arief. “Konsep Ikhlas Dalam Al-Qur’an: Kajian Tafsir Tematik Surat Al-Ikhlas.” *Jurnal Sulasena* 6, no. 1 (2012): 33–44. Diakses 11 Januari 2020.

Young, Kimberly S. “Understanding Online Gaming Addiction.Pdf.” *The American Journal of Family Therapy*, 2009. Diakses 10 April 2020.

Fatwa

Fatwa MPU tentang Permainan Pada Media/Mesin Permainan yang dikelola Anggota Asosiasi Rekreasi Keluarga Indonesia

Majelis Tarjih Muhammadiyah No. 9 *Hukum Bermain Game Online*

Fatwa Majelis Permusyawaratan Ulama Aceh. *Hukum Game PUBG*
(*Player Unknown's Battle Grounds*)

Lampung, Lembaga Bahtsul Masail Nahdlatul Ulama (LBMNU)
Provinsi. n.d

LAMPIRAN-LAMPIRAN

SUBJEK PENELITIAN

IMPLEMENTASI NIAT IKHLAS BAGI ORANG TUA DAN PENDERITA *INTERNET GAMING ADDICTION*

| No | Nama Penderita IGD | Usia | No | Nama Orang Tua | Usia |
|-----|-----------------------|-------|-----|-------------------------|-------|
| 1. | "Ash" (Ashfia') | 9 th | 1. | Ibu Hudiyanti ("Hy") | 39 |
| 2. | "G" (Gilang) | 13 th | 2. | Ibu Asmanah ("As") | 45 |
| 3. | "S" (Sania) | 6 th | 3. | Ibu Ri'atul K ("RK") | 39 |
| 4. | "H" (Habil) | 8 th | 4. | Ibu Ngatmi ("N") | 39 th |
| 5. | "Dz" (Dziyab) | 10 th | 5. | Ibu Tri ("T") | 53 th |
| 6. | "An" (Anom) | 12 th | 6. | Ibu Heni ("H") | 53 th |
| 7. | "L" (Lana) | 12 th | 7. | Ibu Agnes ("A") | 36 th |
| 8. | "Yf" (Yafi) | 9 th | 8. | Ibu Suci ("Sc") | 30 th |
| 9. | "D" (Dimas) | 13 th | 9. | Ibu Rochimiatusun ("R") | 47 th |
| 10. | "F" (Faisal) | 13 th | 10. | Ibu Kasana ("K") | 40 th |
| 11. | "Ib" (Ibad) | 32 th | | - | |
| 12. | "Ds" (Dessy) | 26 th | | - | |

PEDOMAN WAWANCARA

(Terstruktur)

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara dengan Penyelenggara Majelis Ta'lim Sido Makmur dan Majelis Ta'lim Baitul Hikmah

Nara Sumber : Penyelenggara Majelis Ta'lim

1. H. M. Taufani (MT. Sido Makmur)
2. Bapak Harnoko (Penyelenggara MT. Baitul Hikmah)

| No | Komponen | Substansi Pertanyaan |
|----|----------------------------------|--|
| 1. | Letak geografis majlis ta'lim | Dimana letak posisi majlis ta'lim? |
| 2. | Sejarah berdirinya majlis ta'lim | Bagaimana awal mula berdirinya majlis ta'lim? |
| 3. | Visi misi majlis ta'lim | Apa visi misi majlis ta'lim? |
| 4. | Pengajar majlis ta'lim | Ada berapa tim pengajar majlis ta'lim? |
| 5. | Jumlah santri | Ada berapa jumlah santri yang ikut belajar mengaji di majlis ta'lim? |
| 6. | Materi yang diajarkan | Apa saja materi yang diberikan di majlis ta'lim? |

PEDOMAN WAWANCARA

(Tanpa Mengimplementasikan Niat Ikhlas)

Nara Sumber : Orang tua (Ibu)

| No | Komponen | Substansi Pertanyaan |
|----|-------------------------------------|--|
| 1. | Identitas Orang tua | Siapa nama Anda? Berapa umur Anda sekarang? Apa pekerjaan Anda sehari-hari? |
| | Fenomena keseharian | Bagaimana keseharian anak Anda di rumah? |
| 2. | Intensitas anak bermain game online | |
| | Motivasi | Apakah anak Anda suka bermain game online? |
| | Durasi | Berapa lama Anda bermain game online dalam sekali permainan? |
| | Frekuensi | Sehari berapa kali anak Anda bermain game online |
| | Fokus | Apakah anak Anda terlihat fokus dalam memainkan game online? |
| 3. | Psikis Orang Tua | |
| | Perasaan | Apa yang Anda rasakan ketika melihat anak Anda asyik bermain game online? |
| | Emosi | Emosi apa saja yang muncul ketika Anda melihat anak Anda bermain game online? |
| | Tindakan | Bagaimana tindakan Anda selaku orang tua ketika melihat anak Anda bermain game online? |

PEDOMAN WAWANCARA

(Ketika Mengimplementasikan Niat Ikhlas)

Nara Sumber : Orang tua (Ibu)

| No | Komponen | Substansi Pertanyaan |
|----|--|--|
| 1. | Teknik Implementasi niat ikhlas | Niat ikhlas seperti apa yang Anda ucapkan/lafalkan? Dimanakah Anda melafalkan niat ikhlas? |
| 2. | Dalam aktivitas sehari-hari | Aktivitas apa saja yang sering Anda niati dengan niat ikhlas? |
| | Perasaan | Apa yang Anda rasakan ketika melakukan aktivitas sehari-hari dengan mengimplementasikan niat ikhlas? |
| | Mengingatkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | Aktivitas apa saja yang sering Anda ingatkan niat ikhlas kepada anak Anda? |
| | Teknik | Bagaimana cara Anda mengingatkan? |
| 3. | Mengingatkan niat ikhlas ketika melihat anak bermain game online | |
| | Teknik | Bagaimana cara Anda mengingatkan niat ikhlas ketika anak Anda sedang bermain game online? Bagaimana respon anak Anda? |
| | Frekuensi | Sehari berapa kali anak Anda bermain game online |
| | Fokus | Apakah anak Anda terlihat fokus memainkan game online ketika mengawalinya dengan niat ikhlas? |
| 4. | Psikis orang tua | |

| | | |
|---|--------------|--|
| | Perasaan | Apa yang Anda rasakan ketika anak mengamalkan niat ikhlas ketika sedang bermain game online? |
| | Emosi | Emosi apa saja yang muncul ketika mengingatkan niat ikhlas kepada anak Anda yang sedang bermain game online? |
| | Tindakan | Tindakan apa yang Anda lakukan sesudah mengingatkan niat ikhlas kepada anak yang sedang bermain game online |
| 5 | Tantangan | Apa saja tantangan yang Anda rasakan ketika mengamalkan niat ikhlas? Mengapa? Apa penyebabnya? Bagaimana solusinya? |
| 6 | Keistimewaan | Apa saja keuntungan yang Anda rasakan dari mengimplementasikan niat ikhlas? |

PEDOMAN WAWANCARA

(Tanpa Mengimplementasikan Niat Ikhlas)

Nara Sumber : Penderita *Internet Gaming Addiction*

| No | Komponen | Substansi Pertanyaan |
|----|---|---|
| 1. | Identitas IGD | Siapa nama Anda? Berapa umur Anda sekarang? Sejak kapan Anda bermain game online? |
| 2. | Intensitas bermain game online | |
| | Motivasi | Apakah Anda suka bermain game online? Apa motivasi Anda bermain game online? |
| | Durasi | Berapa lama Anda bermain game online dalam sekali permainan? |
| | Frekuensi | Berapa sering Anda bermain game online dalam sehari? |
| | Fokus | Apakah Anda focus dalam memainkan game online? |
| 3. | Psikis Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> | |
| | Perasaan | Bagaimana perasaan Anda ketika bermain game online? |
| | Emosi | Bagaimana emosi Anda ketika bermain game online? |
| | Tindakan | Tindakan apa saja yang Anda lakukan ketika bermain game online? |

PEDOMAN WAWANCARA

(Ketika Mengimplementasikan Niat Ikhlas)

Nara Sumber : Penderita *Internet Gaming Addiction*

| No | Komponen | Substansi Pertanyaan |
|----|---|--|
| 1. | Teknik Implementasi niat ikhlas | Niat ikhlas seperti apa yang Anda ucapkan/lafadzkan? Dimanakah Anda melafalkan niat ikhlas? |
| 2. | Dalam aktivitas sehari-hari | Aktivitas apa saja yang sering Anda niat dengan niat ikhlas? |
| | Perasaan | Apa yang Anda rasakan ketika melakukan aktivitas sehari-hari dengan mengimplementasikan niat ikhlas? |
| | Mengingatnkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | Aktivitas apa saja yang sering Anda ingatkan niat ikhlas kepada orang tua Anda? |
| | Teknik | Bagaimana cara Anda mengingatkan niat ikhlas kepada orang tua? |
| 3. | Mengingatnkan niat ikhlas ketika bermain game online | |
| | Teknik | Bagaimana cara Anda mengimplementasikan niat ikhlas ketika bermain game online? |
| | Durasi | Berapa lama Anda bermain game online ketika mengawalinya dengan niat ikhlas? |
| | Frekuensi | Sehari berapa kali Anda bermain game online? |
| | Fokus | Apakah Anda fokus memainkan game online ketika mengawalinya dengan niat ikhlas? |

| | | |
|----|---|--|
| 4. | Psikis Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> | |
| | Perasaan | Apa yang Anda rasakan ketika mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online? |
| | Emosi | Emosi apa saja yang muncul ketika mengingatkan niat ikhlas kepada anak Anda yang sedang bermain game online? |
| | Tindakan | Tindakan apa yang Anda lakukan sesudah mengingatkan niat ikhlas kepada anak yang sedang bermain game online |
| 5 | Tantangan | Apa saja tantangan yang Anda rasakan ketika mengamalkan niat ikhlas? Mengapa? Apa penyebabnya? Bagaimana solusinya? |
| 6 | Keistimewaan | Apa saja keuntungan yang Anda rasakan dari mengimplementasikan niat ikhlas? |

WAWANCARA TAK TERSTRUKTUR

1. Permainan game apa saja yang biasa Anda mainkan?
2. Bagaimana teknik permainannya?
3. Sejak kapan Anda menyukai bermain game online?
4. Apa alasan Anda bermain game online?
5. Apa yang Anda rasakan ketika bermain game online?
6. Adakah perbedaan antara menggunakan niat ikhlas dengan tanpa niat ikhlas?
7. Adakah pertentangan batin untuk memilih menggunakan niat *lillāhi ta'ālā* atau niat selain *lillāhi ta'ālā* atau tidak ada niat sama sekali?"
8. Apakah Anda butuh peran orang lain untuk mengingatkan niat ikhlas?
9. Tantangan apa saja yang Anda hadapi ketika mengamalkan niat ikhlas?
10. Apa yang menyebabkan Anda sering lupa mengamalkan niat ikhlas?
11. Lama bermain game lebih lama mana antara mengamalkan niat ikhlas dengan tidak mengamalkan niat ikhlas?
12. Pernahkah ada bisikan untuk tidak usah mengamalkan niat ikhlas?
13. Mengenai pengamalan niat ikhlas ketika bermain game kalau hasilnya tidak sesuai dengan harapan kira-kira tetap bermain game menggunakan niat ikhlas atau tidak?
14. Perlukah ada yang membimbing dalam mengamalkan niat ikhlas?
15. Apa yang Anda rasakan ketika bermain game online mengawalinya dengan niat ikhlas dan *istighfar*?
16. Anda kalau bermain game online diniati *lillāhi ta'ālā* kira-kira waktu bermain berapa menit atau berapa jam?

17. Butuhkah lingkungan yang mendukung untuk mengamalkan niat ikhlas?
18. Apakah ada tolakan batin untuk tidak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online?
19. Menurut Anda, bermain game online dengan niat *lillāhi ta'ālā* bisakah menjadi solusi atau tidak?

**JADWAL PELAKSANAAN BIMBINGAN DASAR NIAT IKHLAS
BAGI PENDERITA *INTERNET GAMING ADDICTION* DAN ORANG TUA**

| Waktu @ 45 menit | Materi Bimbingan Dasar | Metode | Tugas | |
|--------------------------------|--|--------------------------------------|---|---|
| 25 Des 2020 | Psikologis <i>game lovers</i> dan teknik niat ikhlas | Ceramah, kelompok, tanya jawab | Tugas ortu : Mengingatnkan niat ikhlas ketika melihat anak sedang bermain <i>game online</i> | |
| 1 Jan 2021 | Mohon ampun dan saling memaafkan | | | |
| 8 Jan 2021 | Permohonan rahmat, petunjuk, dan ampunan Allah | | | |
| 15 Jan 2021 | Niat ikhlas dan niat tidak ikhlas | | Ceramah, kelompok, tanya jawab | Tugas anak: Mengawali niat ikhlas ketika bermain <i>game online</i> |
| 22 Jan 2021 | Inti ikhlas (kekeliruan dalam memaknai ikhlas; inti ikhlas yang sebenarnya, ikhlas butuh niat, cara praktis menuju ikhlas) | | | |
| 29 Jan 2021 | Niat Ikhlas (5W+1H) | | | Tugas orang tua dan anak : Mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari |
| 4 Feb 2021 | Review semua materi dan memahami al-Qur'an Surat al-Isra': 18-20 | | | |
| Maret – Agustus 2021 | Bimbingan Dasar Niat Ikhlas diliburkan sebab adanya pandemic Covid-19 | | | |
| September – Oktober 2021 | Bimbingan lanjutan (hanya orang tua) seminggu sekali tentang pendalaman pemahaman niat ikhlas dalam al-Qur'an dan kaitannya dalam aktivitas sehari-hari. | Ceramah, kelompok, tanya jawab | Tugas orang tua dan anak : Mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | |

| | | | |
|-------------------------------|---|--|--|
| November – Januari 2022 | Bimbingan lanjutan digabung dengan jamaah majlis ta'lim Baitul Hikmah. (Hanya orang tua) | | |
|-------------------------------|---|--|--|

**KATEGORISASI BIMBINGAN DASAR TENTANG
IMPLEMENTASI NIAT IKHLAS BAGI ORANG TUA DAN
PENDERITA *INTERNET GAMING ADDICTION***

| Kategori | Praktek Niat Ikhlas | | | | |
|----------|---|--|-----------------|-----------------------------|--|
| | Dapat bimbingan dasar secara khusus dan rutin | | Bimbingan Dasar | Tidak dapat bimbingan dasar | |
| Keluarga | Orang tua | Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> | | Orang tua | Penderita <i>Internet Gaming Addiction</i> |
| Hy - Ash | V | V | - | - | - |
| As - G | V | - | - | - | V |
| Ds | - | V | - | - | - |
| Ib | - | - | - | - | V |
| RK - S | - | - | - | V | V |
| N - H | V | - | V | - | - |
| T- Dz | V | - | V | - | - |
| Sc - Yf | V | - | V | - | - |
| A - L | V | - | V | - | - |
| H - An | V | - | V | - | - |
| R Dm | V | - | V | - | - |
| K - F | V | - | V | - | - |

PROSES BIMBINGAN KHUSUS

Pelaksanaan Bimbingan Dasar

Pelaksanaan Bimbingan Dasar dilaksanakan pada tanggal 25 Desember 2020 sampai 4 Februari 2021 dengan cara memberikan bimbingan kepada penderita *internet gaming addiction* dan orang tua (ibu). Bimbingan diberikan sebanyak 7 kali pertemuan dengan rincian 4 kali pertemuan bertempat di Aula Masjid Baitul Hikmah waktu 18.15 WIB – 19.00 WIB dan 3 kali pertemuan bertempat di rumah ibu “R” waktu 13.00 WIB – 13.45 WIB yang masing-masing berlangsung selama 45 menit/pertemuan. Materi yang disampaikan terbagi menjadi tiga bagian yaitu: 1) Materi tentang *internet gaming addiction*; 2) Materi tentang permohonan rahmat, petunjuk dan ampunan Allah; 3) materi tentang niat ikhlas. Dalam penyampaian materi ini, peneliti memberikan materi sebagaimana umumnya majlis ta’lim dengan istilah “*Ji Ping* alias *Ngaji Kuping*” dan menyampaikannya dengan menggunakan bahasa yang sangat sederhana agar mudah difahami oleh subjek penelitian anak-anak dan ibu-ibu. Metode yang digunakan adalah metode ceramah dan tanya jawab.

Dalam proses bimbingan ini tidak mengalami kendala yang berarti. Kehadiran dan partisipasi subjek penelitian terlihat aktif, datang tepat waktu, selesai salat maghrib langsung berkumpul di aula masjid Baitul Hikmah, fokus pada materi, antusias mengikuti, mendengarkan materi bimbingan, mengajukan pendapat, menjawab

pertanyaan, menanyakan hal-hal yang belum jelas dan melaksanakan tugas praktek implementasi niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari di rumah yang dilakukan oleh anak dan orang tua.

Pertemuan pertama pada tanggal 25 Desember 2020, Peneliti mengajak anak-anak dan ibu-ibu mengawali kegiatan bimbingan dengan niat ikhlas “*Lillāhi ta’ālā* mengharap keridhaan Allah *ta’ālā*”. Selanjutnya, peneliti menyampaikan materi bimbingan tentang psikologis *game lovers* di antaranya mengenai pengertian *game online*, hukum bermain *game online*, manfaat bermain *game online* dan bahaya negatif bermain *game online*. Selain itu, peneliti juga memberikan tugas di rumah kepada anak dan orang tua mengenai “Cara Benar Mengingat dan Bermain *Game Online*”

Cara orang tua mengingatkan anak ketika sedang bermain *game online*: “Dek, sudah diniati *lillāhi ta’ālā* mengharap keridhaan Allah *ta’ālā* atau belum?”. Sedangkan niat anak bermain *game online*: “Saya mau main *game online* *lillāhi ta’ālā* mengharap keridhaan Allah *ta’ālā*.”

Pertemuan kedua pada tanggal 1 Januari 2021, Sebelum mengulang materi sebelumnya, peneliti mengajak anak-anak dan ibu-ibu untuk mengawali bimbingan dengan niat ikhlas “*Lillāhi ta’ālā* hanya mengharap keridhaan Allah *ta’ālā*”. Selanjutnya peneliti mengulang kembali materi sebelumnya yaitu tentang psikologis *game online* dan menanyakan tugas di rumah mengenai penerapan niat ikhlas bagi anak dan orang tua serta menambahkan dan

mengaitkannya dengan permohonan rahmat, petunjuk dan mohon ampun kepada Allah serta saling maaf memaafkan antara anak dan orang tua.

Pertemuan ketiga pada tanggal 8 Januari 2021, seperti biasa, peneliti mengawalinya dengan mengajak / mengingatkan anak-anak dan ibu-ibu untuk niat ikhlas “*Lillāhi ta’ālā*, mengharap keridhaan Allah *ta’ālā*”. Selanjutnya peneliti mengajak dan menuntun doa bersama-sama meminta rahmat Allah, petunjuk dan mohon ampun kepada Allah. Adapun permohonan rahmat dengan menggunakan bahasa sederhana “*Ya Allah, paringi kami rahmatipun Panjenengan*” (Ya Allah, beri kami rahmat-Mu) dan memberikan penjelasan mengenai rahmat Allah dengan bahasa yang sangat sederhana agar lebih mudah dimengerti dan difahami semua tingkatan umur. Permohonan rahmat ini penting untuk dimintakan karena perbuatan baik apapun terlebih niat ikhlas (walaupun 1 detik) yang merupakan dasar dan inti dari semuanya tidak akan mampu untuk dilakukan jika belum mendapatkan rahmat Allah SWT.

Begitu juga dengan permohonan petunjuk salah satunya adalah “*Ya Allah, perhatikanlah kami sesuatu yang haq itu haq berilah kami rizki untuk mengikutinya, dan perhatikanlah kami sesuatu yang batil itu batil serta berilah kami rizki untuk menjauhinya*”. Doa ini penting karena untuk mengetahui baik buruk, benar salah yang sebenarnya dibutuhkan pertolongan Allah agar ditunjukkan kesalahan diri sendiri sehingga diberi kemampuan untuk

memperbaiki diri. Sulit untuk dapat memperbaiki diri jika kesalahan yang diperbuat belum dianggap sebagai suatu kesalahan bahkan masih menganggapnya suatu kebenaran yang mutlak.

Permohonan ampun kepada Allah salah satunya dengan mengucapkan “Ya Allah ampuni kami” dengan menggunakan bahasa sehari-hari agar lebih mudah difahami dan diresapi. Peneliti mengajak anak-anak dan ibu-ibu untuk bersama-sama mohon ampun kepada Allah atas semua kesalahan yang telah diperbuat. Selain itu, peneliti juga memberi kesempatan kepada anak-anak dan ibu-ibu untuk saling berjabat tangan, saling menyampaikan permohonan maaf kepada anak maupun orang tua, saling memaafkan karena Allah atas semua kesalahan yang telah diperbuat.

Pertemuan keempat pada tanggal 15 Januari 2021, peneliti mengawali bimbingan dengan mengajak anak-anak dan ibu-ibu untuk niat ikhlas “*Lillāhi ta’ālā* mengharap keridhaan Allah *ta’ālā*” kemudian menuntun doa mohon rahmat, petunjuk dan ampunan kepada Allah. Selanjutnya peneliti menyampaikan materi tentang macam-macam niat yang harus diketahui sebagai introspeksi pelaksanaan niat yang selama ini telah dilakukan.

Peneliti membagi macam-macam niat menjadi 2, yaitu niat ikhlas dan niat tidak ikhlas. Niat ikhlas (niat baik berorientasi Allah / akhirat) sedangkan niat tidak ikhlas (niat baik berorientasi dunia dan niat buruk). Semua niat diijabah dan diberi balasan oleh Allah SWT kepada orang yang Allah kehendaki. Pilihan ada di diri manusia,

manusia diberi kewenangan untuk menentukan pilihannya dengan seperangkat konsekuensi yang akan didapatkan.

Beberapa contoh niat buruk seperti ingin bermain *game* untuk media perjudian, ingin mengambil uang orang tua (mencuri) untuk bermain *game online*. Beberapa contoh niat baik (duniawi) dalam hal *game online* seperti untuk hiburan, agar menang, ingin naik level, ingin mendapat juara, ingin mendapat uang. Walaupun niatnya baik akan tetapi niat seperti ini masih tergolong niat yang berorientasi duniawi, sama seperti niat buruk. Konsekuensi atau hasil dari niat buruk dan niat baik ini keduanya akan Allah beri balasan sesuai dengan niatnya di dunia tanpa dikurangi sedikitpun. Berbeda dengan niat ikhlas. Niat ikhlas berorientasi tujuan akhirat yang hanya mengharapkan keridhaan Allah saja. Sehingga mengenai dunianya nanti akan Allah atur, Allah tatakan sesuai dengan keridhaan Allah (Bukan keridhaan orang lain maupun keridhaan diri sendiri).

Pertemuan kelima pada tanggal 22 Januari 2021. Peneliti menyampaikan materi mengenai “Inti Ikhlas” yang didalamnya peneliti menjelaskan mengenai : 1) Kekeliruan dalam memaknai ikhlas; 2) Inti ikhlas yang sebenarnya; 3) Ikhlas butuh niat; 4) Cara praktis menuju niat ikhlas.

Materi-materi ini perlu untuk disampaikan. Materi ini merupakan hal yang pokok dalam niat ikhlas agar antara peneliti dengan anak-anak dan ibu-ibu berada dalam satu pandangan yang sama. Pemaknaan ikhlas yang dipahami masyarakat awam

kebanyakan memaknai ikhlas dengan arti “tanpa pamrih, *nrimo* (menerima), rela, senang dan sebagainya”. Peneliti menjelaskan bahwa pemaknaan yang demikian bukanlah inti ikhlas yang sebenarnya akan tetapi masih baru dampak / tanda-tanda yang terlihat di luar dari orang yang diberi ikhlas oleh Allah. Belum menuju kepada inti ikhlas yang sebenarnya.

Untuk mengetahui inti ikhlas yang sebenarnya bisa dilihat dari isi kandungan surat al-Ikhlas. “*Katakanlah Dia (Allah) itu Esa, Allah tempat meminta, tidak beranak dan tidak diperanakkan, dan tidak ada yang dapat menyamainya*”. Berdasarkan isi kandungan surat ini menunjukkan bahwa di dalam surat al-Ikhlas lebih mengacu kepada peng-Esa-an Allah dalam segala hal (tidak sebagaimana pemahaman masyarakat awam pada umumnya). Ikhlas dalam beramal dibutuhkan niat yang hanya kepada Allah (bukan kepada selain Allah). Inilah peng-Esa-an yang sebenarnya. Adapun cara praktis dalam mengaplikasikan ikhlas dalam beramal yaitu menerapkan niat ikhlas dalam aktivitas baik dalam hal ibadah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengaplikasikan niat yang hanya karena Allah semata justru akan diberikan oleh Allah rasa ketenangan, menerima, kesabaran tanpa disadari oleh pelakunya.

Pertemuan keenam pada tanggal 29 Januari 2021. Peneliti mengulas kembali tentang niat ikhlas *lillāhi ta’ālā* yang mencakup (5W+1H): 1) inti ikhlas; 2) arti niat ikhlas; 3) Dimana letak niat ikhlas; 4) Mengapa harus niat ikhlas?; 5) Bagaimana menerapkan niat

ikhlas?. Sebelum pemaparan materi-materi ini, peneliti mengajak anak-anak dan ibu-ibu untuk memohon rahmat dan ampunan Allah SWT terlebih dahulu.

Peneliti mengulang kembali bahwa inti ikhlas adalah peng-Esa-an atau mentauhidkan Allah dalam segala sesuatu. Dalam mengesakan Allah ketika beramal dibutuhkan niat yang disengaja yang hanya diperuntukkan untuk Allah semata. Itulah niat ikhlas. Adapun letak niat ikhlas ini ada di hati/kalbu (bukan di lisan). Lisan boleh digunakan hanya sebatas untuk lebih memantapkan saja. Ketika beraktivitas dibutuhkan niat karena Allah agar Allah meridhai setiap aktivitas kita. Seperti ketika bermain *game online*. Bermain *game online* yang merupakan hukum asalnya mubah perlu untuk diniati *lillāhi ta'ālā* terlebih dahulu agar selama bermain *game online* mendapatkan keridhaan Allah SWT. Begitu pula dengan aktivitas-aktivitas harian lainnya.

Pertemuan terakhir, ketujuh pada tanggal 4 Februari 2021. Peneliti mereview kembali materi dari awal hingga akhir serta mengajak mengajak anak-anak dan ibu-ibu untuk membuka dan membaca al-Qur'an surat al-Isra' ayat 18-20 baik melalui mushaf al-Qur'an terjemah maupun melalui aplikasi al-Qur'an yang sudah di download di handphone masing-masing.

Dalam surat al-Isra' ayat 18 – 21 disebutkan:

مَنْ كَانَ يُرِيدُ الْعَاجِلَةَ عَجَّلْنَا لَهُ فِيهَا مَا نَشَاءُ لِمَنْ نُرِيدُ ثُمَّ جَعَلْنَا لَهُ
 جَهَنَّمَ يَصْلُهَا مَذْمُومًا مَدْحُورًا (١٨) وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ وَسَعَىٰ لَهَا
 سَعْيَهَا وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَأُولَٰئِكَ كَانَ سَعْيُهُمْ مَشْكُورًا (١٩) كَلَّا تُمَدُّ هَؤُلَاءِ
 وَهَؤُلَاءِ مِنْ عَطَاءِ رَبِّكَ وَمَا كَانَ عَطَاءُ رَبِّكَ مَحْظُورًا (٢٠) أَنْظِرْ كَيْفَ
 فَضَّلْنَا بَعْضَهُمْ عَلَىٰ بَعْضٍ وَلِلْآخِرَةِ أَكْبَرُ دَرَجَاتٍ وَأَكْبَرُ تَفْضِيلًا
 (٢١)

18. Barangsiapa menghendaki kehidupan sekarang (duniawi), maka Kami segerakan baginya di (dunia) ini apa yang Kami kehendaki bagi orang yang Kami kehendaki. Kemudian Kami sediakan baginya (di akhirat) neraka Jahannam; dia akan memasukinya dalam keadaan tercela dan terusir.

19. Dan barang siapa menghendaki kehidupan akhirat dan berusaha ke arah itu dengan sungguh-sungguh, sedangkan dia beriman, maka mereka itulah orang yang usahanya dibalas dengan baik.

20. Kepada masing-masing (golongan), baik (golongan) ini (yang menginginkan dunia) maupun (golongan) itu (yang menginginkan akhirat). Kami berikan bantuan dari kemurahan Tuhanmu. Dan kemurahan Tuhanmu tidak dapat dihalangi.

21. Perhatikanlah bagaimana Kami melebihkan sebagian mereka atas sebagian (yang lain). Dan kehidupan akhirat lebih besar derajatnya dan lebih besar keutamaannya.

Dalam ayat di atas menerangkan bahwa orang yang berkehendak (niat) yang berorientasi dunia baik itu niat baik apalagi niat buruk Allah SWT akan memberikannya kepada yang Allah kehendaki dan telah disediakan baginya neraka Jahannam (jika tidak

bertaubat). Begitu pula orang yang berkehendak (niat) yang berorientasi akhirat (hanya mengharapkan keridhaan Allah) dan bersungguh-sungguh maka Allah juga akan memberikannya kepada orang yang Allah kehendaki dan bagi mereka akan mendapat balasan yang baik dari sisi-Nya.

Ayat ini disampaikan pada saat bimbingan dengan harapan bisa dijadikan sebagai bahan perenungan, introspeksi dan penyadaran diri atas kekeliruan dan kesalahan selama ini yang telah diperbuat. Adapun jadwal proses pelaksanaan bimbingan niat ikhlas yang telah dilaksanakan sebagai berikut:

Pada tanggal 5-10 Februari 2021 peneliti gunakan untuk kunjungan ke rumah-rumah guna mengetahui kondisi anak dan ibu secara real di rumah sekaligus peneliti membawa beberapa lembar wawancara yang sudah dipersiapkan. Dalam kunjungan ini peneliti gunakan metode *personal approach*. Setiap kali kunjungan ke salah satu rumah ke rumah-rumah berikutnya, peneliti meminta kepada anak dan ibu untuk menjawab tentang berbagai pertanyaan tentang *internet gaming addiction* yang sudah dipersiapkan sekaligus mewawancarai anak-anak dan ibu-ibu mengenai pengalaman di rumah menerapkan niat ikhlas ketika bermain *game online* yang mencakup : 1) Intensitas bermain *game online* dan kondisi psikis penderita *internet gaming addiction*; 2) Mengingatkan niat ikhlas ketika melihat anak sedang bermain *game online* yang mencakup tentang psikis orang tua yang dirasakan ketika mengingatkan niat ikhlas kepada anaknya yang

sedang bermain *game online*. Mengenai data-data yang didapat digunakan untuk mengetahui hasil penerapan niat ikhlas di rumah dan sebagai bahan evaluasi untuk bimbingan berikutnya.

Sebagai bimbingan lanjutan diberikanlah *follow up* berupa pendalaman materi niat ikhlas dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari serta hubungan niat ikhlas dengan ayat-ayat al-Qur'an melalui mentadabburi maksud ayat yang berkaitan dengan niat ikhlas. Bimbingan lanjutan ini hanya diberikan kepada para ibu (anak tidak diikuti), hal ini dimaksudkan untuk memberikan pembekalan kepada para ibu sebagai modal dasar dalam mengingatkan niat ikhlas nanti dalam lingkup keluarga dan sebagai sarana meningkatkan pemahaman niat ikhlas dan belajar istikamah dalam penerapan niat ikhlas.

Bimbingan Lanjutan Mengenai Pendalaman Pemahaman Niat Ikhlas dalam al-Qur'an dan Kaitannya dengan Aktivitas Sehari-hari (Hanya untuk Orang Tua)

Ilmu yang sudah diketahui tentang niat ikhlas di atas, belumlah cukup hanya sekedar mengetahui saja, harus mampu untuk menerapkannya dalam perbuatan/aktivitas sehari-hari. Pepatah menyebutkan ilmu tanpa amal bagaikan pohon yang tidak berbuah menjadikan ilmu tersebut berkurang manfaatnya, sedangkan ibadah tanpa ilmu akan menjadi sia-sia. Maka perpaduan antara ilmu dan amal yang dilaksanakan oleh orang yang beriman akan mampu mengangkat derajat tinggi di sisi Allah.

Mengenai niat ikhlas Lillahi ta'ala kebanyakan orang sudah banyak yang mengetahui, hanya saja biasanya diterapkan pada hal-hal ritual ibadah saja, untuk aktifitas sehari-hari terkadang belum tersentuh oleh niat ikhlas. Ada yang sekedar mengetahui, apapun yang dilakukan harus lillahi ta'ala, akan tetapi hanya batas sekedar tahu saja, ada yang manut saja, ikut-ikutan tapi tidak faham maksudnya, ada yang sudah mulai faham akan tetapi sering lupa.

Dalam aktivitas sehari-hari kita sering terjebak dengan niat yang tidak ikhlas. Seperti apa niat yang tidak ikhlas itu? Seperti niat yang hanya berorientasi duniawi. Sebenarnya amalan dunia dalam hal aktivitas sehari-hari atau kegiatan yang status hukumnya merupakan perbuatan yang diperbolehkan (*al-mubahat*), melalui niat status

hukum berbagai aktivitas yang semula hanya merupakan amalan-amalan yang bersifat kebolehan semata dapat meningkat menjadi amalan yang memiliki aspek nilai ibadah dan bisa menjadi media mendekatkan diri di sisi Allah dan bisa menjadi amalan akhirat jika diawali dengan niat ikhlas karena Allah, hanya mengharap keridhaan Allah. Terlebih lagi dalam hal ibadah, dampak niat ikhlas menjadi suatu keharusan, tidak boleh tidak. Hal ini menunjukkan bahwa niat mempunyai pengaruh yang paling signifikan dalam beramal. Berikut ini beberapa penerapan niat ikhlas dalam beraktivitas sehari-hari:

- **Niat Ikhlas dalam Ibadah Ritual**

Ibadah ritual agama Islam yang sudah kita ketahui banyak jumlahnya, seperti mandi hadats besar, wudlu hadats kecil, tayamum, shalat, baik shalat wajib maupun shalat sunnah. Puasa baik puasa wajib di bulan Ramadhan maupun puasa sunnah, zakat wajib maupun sedekah, melaksanakan haji, umroh wajib maupun sunnah semuanya pasti diawali niat ikhlas *lillahi ta'ala*, hanya mengharapkan keridhaan Allah ta'ala.

Nabi Muhammad Saw bersabda, “Tidak ada shalat bagi orang yang tidak berwudhu dan tidak ada amal bagi orang yang tidak berniat.” Niat dalam amal bagaikan seorang komandan dalam pasukan perang. Kendati pasukan perang itu terdiri dari sejuta tentara, mereka tidak akan menyerang musuh kecuali bila seorang komandan berada di tengah-tengah mereka dan memberi komando

untuk menyerang. Demikian juga amal, meskipun jumlahnya banyak, jika tidak disertai niat yang ikhlas *lillahi ta'ala* hanya mengharapkan keridhaan Allah ta'ala, ia tidak akan beranjak kemana-mana, apalagi sampai ke haribaan Tuhan. Oleh sebab itu, niat ikhlas *lillahi ta'ala hanya mengharapkan keridhaan Allah ta'ala* merupakan fardhunya kefardhuan.

Dalam hal amaliah hati pun kita dituntut untuk tetap diawali niat ikhlas *lillahi ta'ala*. Amalan hati seperti taubat dengan mengucapkan *istighfar* harus diniati *lillahi ta'ala*, mengucapkan pujian kepada Allah seperti *subhanallah* harus diawali dengan niat *lillahi ta'ala*. Ketika mengucapkan shalawat kepada nabi Muhammad saw harus pula diawali niat *lillahi ta'ala*. Ketika membaca al-Qur'an juga harus diawali niat *lillahi ta'ala*. Ketika memaafkan kesalahan orang lain pun harus diawali niat *lillahi ta'ala*.

Rasulullah SAW bersabda, “Jika engkau melakukan amal (ibadah), lakukanlah senata-mata karena Allah dengan ikhlas, karena tidak akan diterima amal ibadah dari hamba-Nya, kecuali yang dilakukan dengan ikhlas.” (HR. Bukhari)

Hanya saja *lillahi ta'ala* yang sudah diketahui ini, masih baru sebatas ikut-ikutan, manut (dengan apa yang disampaikan para guru, kyai), sebatas hafal, sebatas pikiran dan sebatas lisan saja, belum sampai pada pemahaman apalagi essensi dari *lillahi ta'ala*. Hal ini dapat dibuktikan dengan lisannya mengucapkan

lillahi ta'ala akan tetapi di hati dan di perbuatannya masih mengharapkan selain Allah ta'ala. Tampaknya perlu kiranya kita mengevaluasi niat kita, benarkah sudah hanya mengharap ridha Allah saja?.

Sebagai contoh dalam ritual ibadah. Ketika menjalankan shalat fardhu, niatnya terucap *lillahi ta'ala* akan tetapi di dalam hatinya terbesit agar tidak dimarahi orang tua. Ketika puasa terucap *lillahi ta'ala* akan tetapi di dalam hati terbesit dengan puasanya itu bisa menghemat anggaran belanja keluarga. Ketika kita shalat dhuha, niatnya terucap *lillahi ta'ala* akan tetapi di dalam hatinya mengharapkan dengan perantara shalat dhuha ini Allah memberikan kekayaan dan tambahan rizki buat dirinya. Ketika haji di lisan terucap *lillahi ta'ala* akan tetapi di hati terbesit ingin dipanggil pak haji untuk meningkatkan strata di masyarakat.

Contoh dalam amalan hati seperti ketika beristighfar. Seringnya ketika kita langsung *istighfar*, tanpa diawali dengan niat ikhlas *lillahi ta'ala* terlebih dahulu. Selain itu, di dalam hati mengharapkan agar segera disembuhkan penyakit yang sedang dideritanya. Ketika sedekah di dalam hati ingin mendapat sanjungan, biar dianggap baik dan dermawan oleh orang lain, bisa juga karena terpaksa. Ketika membaca al-Qur'an, seringnya kita langsung membaca al-Qur'an tanpa diawali niat ikhlas *lillahi ta'ala* bahkan terkadang terbesit di dalam kalbu tujuan-tujuan duniawi, membacanya pun terkadang penuh akan kesombongan,

ingin mendapat materi dan prestise dari masyarakat, merasa paling lancar membacanya, merasa paling bagus suaranya, merasa paling lanyak hafalannya, padahal memahami ayat yang dibaca saja belum tentu faham apalagi mengkaji dan mengamalkannya - Walaupun demikian, hal seperti ini masih tergolong lebih bagus dibanding yang tidak sempat, tidak bisa atau tidak mau membaca al-Qur'an. Semuanya tergantung dari kadar tingkat keimanan masing-masing orang.

Ini yang namanya agama 'dibalut' dengan tujuan duniawi. Padahal yang Allah inginkan, kita dalam beragama harus benar-benar murni tulus ikhlas hanya *lillahi ta'ala*, hanya mengharap keridhaan Allah ta'ala, bukan keridhaan lainnya, termasuk juga bukan keridhaan dirinya sendiri.

وَمَا أُمِرُوا إِلَّا لِيَعْبُدُوا اللَّهَ مُخْلِصِينَ لَهُ الدِّينَ حُنَفَاءَ وَيُقِيمُوا الصَّلَاةَ
وَيُؤْتُوا الزَّكَاةَ وَذَلِكَ دِينُ الْقَيِّمَةِ ﴿٥﴾

“Dan tidaklah Aku perintahkan kepadamu kecuali untuk beribadah kepada Allah dengan ikhlas dalam beragama, mendirikan shalat dan menunaikan zakat. Itulah agama agama yang lurus”¹⁷⁰

Balasan dari Allah bagi orang yang tergolong kafir dan musyrik (yang telah mengotori jiwanya dengan syirik -menduakan Allah- dan berbuat maksiat serta mengingkari kebenaran nabi

¹⁷⁰ QS. Al-Bayyinah: 5

Muhammad saw) yaitu di neraka Jahannam selamanya. Golongan ini termasuk seburuk-buruknya makhluk.

Akan tetapi bagi orang yang selalu ikhlas dalam beragama dan iman (ikhlas) dalam berbuat baik, hanya mengharapkan keridhaan Allah dalam setiap amal perbuatannya dan menjalankan perintah agama, maka bagi golongan ini termasuk sebaik-baik makhluk. Balasan bagi golongan ini di sisi Tuhan-Nya berupa surga *'Adn* yang mengalir dibawahnya sungai selamanya dan abadi. Allah meridhai golongan ini dan golongan ini pula ridha kepada Allah. Balasan ini diperuntukkan bagi orang-orang yang takut kepada Tuhannya.

Allah SWT berfirman kepada Nabi Dawud a.s, “Wahai Dawud, tidak semua orang yang shalat diterima shalatnya, tidak semua orang yang bersedekah dinaikkan sedekahnya, dan tidak semua orang yang menundukkan kepala menjadi orang shaleh. Aku hanya menerima amal yang diperuntukkan bagi-Ku

- **Niat Ikhlas ketika Mandi, Memakai Pakaian dan Berdandan.**

Ketika mandi, “Sudahkah diniati *lillahi ta’ala*?” atau langsung *gebyar-gebyur* saja? Jawaban ada di hati kita masing-masing. Mandi termasuk aktifitas sehari-hari. Mandi paling tidak sehari 2 kali, pagi dan sore. Aktifitas mandi apabila diniatkan untuk membersihkan badan, menghilangkan keringat, menyegarkan badan boleh-boleh saja karena memang termasuk kebiasaan. Akan tetapi kebiasaan ini bisa bernilai ibadah jika diawali dengan niat ikhlas *lillahi ta’ala* (tidak cuman niat baik saja). Kalau niat baik saja seperti untuk menghilangkan dan menyegarkan bau badan, hasilnya tetap Allah kasih badan menjadi wangi dan segar sesuai yang diharapkan, akan tetapi mandi tersebut nanti tidak bisa menjadi bekal di akhirat. Berbeda jika setiap mandi (biasa) itu sekaligus diniati mandi taubat dan hadats besar (*junub, haid, nifas*) diniati niat ikhlas *lillahi ta’ala* mengharap keridhaan Allah ta’ala, kita bisa mendapat empat keuntungan sekaligus. Keuntungan pertama, badan kita menjadi bersih, segar; Keuntungan kedua, dosa-dosa kita diampuni dan dihilangkan oleh Allah; Keuntungan ketiga, kotoran hadats besar dihilangkan oleh Allah, sehingga kita dapat melaksanakan ibadah dengan kondisi suci; Keuntungan keempat, bisa menjadi bekal di akhirat.

Untuk meyakinkan niat ikhlas *lillahi ta’ala* ini benar-benar bisa menjadi bekal di akhirat ini memang membutuhkan

keyakinan, keimanan, percaya sepenuhnya akan janji Allah yang terdapat dalam al-Qur'an, itu semua tergantung dari kadar keimanan yang ada di kalbu kita.

Begitu juga ketika memakai pakaian. Jika kita memakai pakaian niatnya agar menutup aurat, agar tampil cantik, atau pun agar orang lain segan atau senang melihat kita, atau malah pakaian langsung dipakai saja karena sudah terbiasa, maka itu masih tergolong termasuk niat duniawi, walaupun demikian Allah tetap mengijabahi niat kita berupa menjadi tambah anggun, menutup badan, tambah cantik, gagah, ganteng dan sebagainya. Berbeda jika ketika memakai pakaian niat keikhlasan yaitu memakai pakaian karena Allah hanya mengharap *ridha Allah*, maka langsung mendapat dua hal yaitu mendapat keridhaan Allah, bisa menjadi bekal di akhirat, selain itu balasan di dunia pun Allah berikan berupa tampil lebih berwibawa, anggun, penuh percaya diri, dan tetap penuh kerendahan hati.

- **Niat Ikhlas ketika Belajar, Membaca, Menulis dan Mengajar**

Dalam hal belajar, membaca, menulis ataupun mengajar, sudah seyogyanya setiap melakukannya kita dahulukan niat ikhlas *lillahi ta'ala* mengharap ridha Allah ta'ala (tidak langsung belajar, membaca, menulis dan mengajar tanpa didahului niat). Untuk bisa belajar dengan baik, membaca dengan penuh pemahaman, menulis dengan penuh inspirasi, dan mengajar dengan penuh

wibawa sangat dibutuhkan niat ikhlas, karena Allah lah Sang Pemilik Pengetahuan, Sang Pemilik Pemahaman, Sang Pemilik Ide dan Sang Pengajar Handal. Sebagaimana firman Allah:

إِقْرَأْ بِسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (۱) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (۲) اقْرَأْ
وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (۳) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (۴) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ
(۵)

“Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan, Yang menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan tuhanmu-lah yang paling mulia yang mengajarkan manusia sesuatu yang belum diketahuinya.”¹⁷¹

Dari kelima ayat ini sudah sangat jelas, kita setiap membaca ataupun belajar disuruh Allah untuk selalu menyebut nama-Nya, selalu mengingat-Nya yaitu dengan cara mengawalinya dengan niat ikhlas *lillahi ta'ala mengharap ridha Allah*, agar setiap apa yang kita baca, apa yang kita pelajari, apa yang kita tulis atau apapun yang kita ajarkan senantiasa mendapat bimbingan dan petunjuk dari Allah sehingga diberi kemudahan dalam memahami dan merealisasikannya dalam sehari-hari.

Terlebih lagi ketika belajar, membaca, menghafal, menulis atau mengajar al-Qur'an, niat ikhlas patut diprioritaskan. Tidak boleh tidak, agar diberi kemampuan berbuat kebaikan atas apa yang sudah dipelajarinya. Orang ini sudah termasuk dari kategori

¹⁷¹ QS. Al-Qalam: 1-5

orang yang Allah pilih untuk diberinya warisan berupa al-Qur'an. Sebagaimana firman Allah :

ثُمَّ أَوْرَثْنَا الْكِتَابَ الَّذِينَ اصْطَفَيْنَا مِنْ عِبَادِنَا ۗ فَمِنْهُمْ ظَالِمٌ لِنَفْسِهِ
وَمِنْهُمْ مُقْتَصِدٌ وَمِنْهُمْ سَابِقٌ بِالْخَيْرَاتِ ۗ يُؤْتِي اللَّهُ ۙ ذَلِكَ هُوَ الْفَضْلُ
الْكَبِيرُ

“Kemudian Kami wariskan kitab (al-Qur'an) kepada orang-orang yang Kami pilih. Di antara mereka ada yang mendzalimi diri sendiri, ada yang pertengahan, dan ada pula yang lebih dahulu berbuat kebaikan dengan izin Allah. Yang demikian itu adalah karunia yang besar.”¹⁷².

Ada tiga kategori bagi orang yang mempelajari al-Qur'an. Kategori pertama, *dzalimun linafsih*. Kategori kedua, *muqtashid* dan Kategori ketiga, *sabiqun bil khairat*.

Kategori pertama, orang yang *dzalimun linafsih* (orang yang dzalim pada diri sendiri). Seperti apakah orang ini? Mereka ini orang yang mempelajari al-Qur'an akan tetapi apa yang dipelajari tidak menambah kebaikan bagi dirinya sendiri. Makna *dzalimun linafsihi* merupakan sebutan bagi orang-orang muslim yang berbuat *taqshir* (kurang beramal). Orang ini taat kepada Allah akan tetapi juga berbuat maksiat kepada-Nya. Karakter golongan ini tertuang dalam firman Allah :

¹⁷² QS. Fathir:32

وَآخَرُونَ اعْتَرَفُوا بِذُنُوبِهِمْ خَلَطُوا عَمَلًا صَالِحًا وَآخَرَ سَيِّئًا عَسَى اللَّهُ
 أَنْ يَتُوبَ عَلَيْهِمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ رَحِيمٌ ﴿١٠٢﴾

“Dan (ada pula) orang-orang lain yang mengetahui dosa-dosanya. Mereka mencampurbaurkan amalan yang baik dengan amalan yang buruk. Mudah-mudahan Allah menerima taubat mereka. Sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.”¹⁷³.

Kategori kedua, orang yang *al-muqtashid*. Orang-orang yang termasuk dalam golongan ini yaitu orang yang taat kepada Allah, tidak melakukan kemaksiatan, akan tetapi tidak menjalankan amalan-amalan sunnah untuk mendekatkan diri kepada Allah dan melakukan perkara yang makruh.

Kategori ketiga, orang yang *Sabiqun bil Khairat*. Orang yang termasuk dalam golongan ini yaitu orang yang taat kepada Allah, tidak melakukan sesuatu yang diharamkan dan menjalankan amalan-amalan yang sunnah untuk mendekatkan diri kepada Allah dengan ijin Allah. Orang-orang ini dimudahkan sehingga dapat segera melakukan kebaikan. Yang mendapatkan itu termasuk mendapat karunia besar dari Allah SWT. Balasan bagi golongan ini tertuang dalam ayat selanjutnya, yaitu :

جَنَاتُ عَدْنٍ يَدْخُلُونَهَا يُحَلَّوْنَ فِيهَا مِنْ أَسَاوِرَ مِنْ ذَهَبٍ ۖ وَوُكُورًا ۖ
 وَلِيَّاسُهُمْ فِيهَا حَرِيرٌ ﴿٣٣﴾ وَقَالُوا الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي أَذْهَبَ عَنَّا

¹⁷³ QS. At-Taubah: 102

الْحَزْنَ ۖ إِنَّ رَبَّنَا لَغَفُورٌ شَكُورٌ ﴿٣٤﴾ الَّذِي أَحَلَّنَا دَارَ الْمُقَامَةِ مِنْ
فَضْلِهِ لَا يَمَسُّنَا فِيهَا نُصَبٌ وَلَا يَمَسُّنَا فِيهَا لُغُوبٌ ﴿٣٥﴾

33. “(mereka akan mendapat) **surga** ‘Adn mereka masuk kedalamnya. Di dalamnya mereka di beri perhiasan gelang-gelang dari emas dan mutiara dan pakaian mereka berupa sutera.

34. Dan mereka berkata, “Segala puji bagi Allah yang telah menghilangkan kesedihan dari kami. Sungguh, Tuhan kami benar-benar Maha Pengampun, Maha Mensyukuri

35. yang dengan karunia-Nya menempatkan kami dalam tempat yang kekal (surga), di dalamnya kami tidak merasa lelah dan tidak pula merasa lesu.”¹⁷⁴

Agar diberi oleh Allah kemampuan sebagaimana dalam kategori golongan ketiga ini, dibutuhkan niat ikhlas *lillahi ta’ala* mengharap ridha Allah ta’ala. Dengan niat ikhlas di setiap awal belajar, membaca, menghafal, menulis dan mengajar al-Qur’an ini nanti Allah memberikan ijin-Nya sehingga kita dimudahkan dalam memahami maksud ayat al-Qur’an yang sedang dipelajarinya, dimampukan dalam mentadaburi, mengamalkan dan mentaatinya. sehingga janji Allah dalam ayat 33-35 bisa diraihinya nanti di akhirat.

- **Niat Ikhlas ketika Mengerjakan Pekerjaan Rumah**

¹⁷⁴ QS. Fathir: 33-35

Dalam hal mengerjakan pekerjaan rumah seperti menyapu, mengepel, mencuci baju, menyetrika, mencuci piring, memasak, menanak nasi, menata rumah sudahkah diawali dengan niat ikhlas *lillahi ta'ala mengharap ridha Allah ta'ala?* atau masih tanpa niat beraktifitas seperti rutinitas harian belaka?

Segala aktivitas yang dilakukan dalam rumah tangga yang dijalani seperti setiap makan, minum berpakaian dan mengenakan sesuatu yang indah (*tajammul*), bekerja mencari nafkah, bertani, sekolah, berdagang, bekerja sebagai pegawai, melayani suami/istri, memasak, mencuci awalilah dengan niat karena Allah *lillahi ta'ala* hanya mengharap keridhaan Allah ta'ala, maka semuanya pun bisa menjadi bernilai ibadah dihadapan Allah SWT.

Makanlah karena Allah,
berpakaianlah karena Allah,
menikahlah karena Allah dan
tidurlah karena Allah, maka
tidak ada sesuatu yang
memudharatkanmu

(Abu Sa'id al-Khudri r.a)

- **Niat Ikhlas ketika Menikah**

Pernahkah Anda mendengar lagu ini:

Cintai aku karena Allah
Sayangi aku karena Allah

Kasihi aku karena Allah
Miliki aku karena Allah

Bukan langit, bukan bumi
Bukan bulan matahari
Kau jadikan saksi cinta
Hanya Allah Sang Maha Cinta.

Begitu pula dalam menikah, nikahlah karena Allah. Tidak perlu proses yang panjang dan waktu yang lama untuk menentukan pilihan siapa yang akan menemani hidup di dunia dan di akhirat. Cukup *istikharah*. Allah akan menunjukkan jodoh abadi setiap hamba-Nya. Semua akan menjadi lebih mudah, lebih indah dan melebihi yang diimpikan. Karena pilihan Allah adalah yang terbaik, karena Allah-lah Yang Maha Mengetahui, Maha Pengasih, Maha Penyayang dan Maha Berkehendak.

Dalam hal melayani suami/ istri pun dibutuhkan niat ikhlas *lillahi ta'ala*, seperti ketika memberi uang belanja kepada istri, menyediakan makan minum untuk suami, menata dan merapikan baju suami, ketika bercanda, ketika bermusyawarah, ketika menyuapi makanan, ketika membelai istri, bahkan ketika berhubungan suami istri pun harus diniati *lillahi ta'ala* kemudian berdoa:

اللَّهُمَّ جَنِّبْنَا الشَّيْطَانَ وَجَنِّبِ الشَّيْطَانَ مَا رَزَقْتَنَا

“Ya Allah, jauhkanlah kami dari syaitan, dan jauhkanlah syaitan atas apa yang telah Engkau rizkikan kepada kami”.

Dalam hal hasrat seksual jika disalurkan seorang mukmin dengan cara yang halal, dia akan memperoleh pahala dan ganjaran kebaikan dari Allah.¹⁷⁵ Sebagaimana sabda Rasulullah saw:

وَفِي يُضَعِ أَحَدِكُمْ صَدَقَةً, قَالُوا : يَا رَسُولَ اللَّهِ! أَيَّتِي أَحَدْنَا شَهْوَتَهُ وَيَكُونُ لَهُ فِيهَا أَجْرٌ؟ قَالَ: أَرَأَيْتُمْ لَوْ وَضَعَهَا فِي حَرَامٍ أَكَانَ عَلَيْهِ وَزْرٌ؟ كَذَلِكَ إِذَا وَضَعَهَا فِي حَلَالٍ كَانَ لَهُ أَجْرٌ. (رواه مسلم)

“Dalam aktivitas seksual kalian dengan istri-istri kalian dinilai sebagai amalan ibadah (sedekah),” Sabda Rasulullah. Para sahabat terheran-heran, “Apakah salah seorang dari kami tatkala memenuhi kebutuhan hasrat seksualnya akan mendapat balasan sebagai amal?”. Rasulullah balik bertanya, “Bagaimanakah pendapat kalian, jika seseorang itu melakukan hubungan seksual itu pada tempat yang diharamkan, apakah pelakunya itu akan mendapat dosa?”. Mereka meng-iyakan, “Benar”. Rasulullah kemudian membuat perbandingan, “Demikian juga jika aktivitas itu dilakukan pada tempat yang diharamkan (oleh *syara'*),” tanya Rasulullah, “Bukankah dia itu akan mendapatkan pahala juga?”¹⁷⁶

Sudahkah selalu mengawalinya dengan niat ikhlas? atau masih kadang-kadang, sering lupa atau malah belum sama sekali? Apapun yang kita lakukan, misal menyuapi suami/istri walaupun itu satu sendok apabila diniati *lillahi ta'ala* mengharap keridhaan Allah ta'ala jika Allah meridhai, satu suapan itu bisa menjadi besar dihadapan Allah ta'ala. Sabda Nabi Muhammad SAW:

¹⁷⁵ Yusuf Qardhawi, *Niat dan Ikhlas*, 44

¹⁷⁶ HR. Muslim

عَنْ سَعْدِ بْنِ أَبِي وَقَّاصٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ لَهُ : وَإِنَّكَ لَنْ تُنْفِقَ نَفَقَةً تَبْتَغِي بِهَا وَجْهَ اللَّهِ إِلَّا آجُرْتَ بِهَا حَتَّى مَا يَجْعَلُ فِي فِيَّ امْرَأَتِكَ (متفق عليه)

“Dari Sa’ad bin Abi Waqqosh *radhiyallahu ‘anhu*, bahwasannya Rasulullah SAW bersabda: “Sesungguhnya tidaklah engkau menafkahkan sesuatupun yang dengannya engkau mencari keridhaan Allah, melainkan engkau pasti diberi pahala karena pemberian nafkahmu tersebut, hingga suatu makanan yang kau sukakan ke mulut istrimu.”¹⁷⁷

Oleh sebab itu, jangan remehkan niat ikhlas ini! Walaupun kecil, diucapkan paling satu detik tapi hasil yang akan diperoleh luar biasa, kebahagiaan dunia akhirat dapat kita dapatkan.

مَنْ أَحَبَّ لِلَّهِ, وَأَبْغَضَ لِلَّهِ, وَأَعْطَى لِلَّهِ,
وَمَنَعَ لِلَّهِ فَقَدْ اسْتَكْمَلَ الْإِيمَانَ (رواه ابو
داود والضياء)

“Siapa saja yang **mencintai karena Allah, marah karena Allah, memberi dan menahan karena Allah**, maka keimanannya telah sempurna.”

Rasulullah SAW

¹⁷⁷ HR. Bukhari Muslim

- **Niat ikhlas ketika Menasehati dan Menyuruh**

Dalam hal menasehati, terkadang niat kita agar orang yang dinasehati mau khusyu mendengarkan dan ada perubahan, tapi kenyataannya belum tentu yang dinasehati mau menerima nasehat dari kita, malah bisa berbalik arah memarahi atau memusuhi kita. Ini disebabkan karena adanya perbedaan persepsi, perbedaan sudut pandang dalam melihat sesuatu.

Terkadang nasehat yang disampaikan disadari atau pun tidak masih bercampur kemarahan dan *kegrundelan*. Nasehat yang masih bercampur dengan kemarahan, maka yang muncul adalah penolakan. Mengapa demikian? (kalau kita mau jujur) sudahkah sebelum memberi nasehat diniati ikhlas *lillahi ta'ala* mengharap keridhaan Allah? biasanya langsung saja memberi nasehat tanpa ingat didahului dengan niat ikhlas. Kita selalu merasa diri baik, merasa diri benar, merasa diri mampu sehingga kita lupa Allah, kita lupa akan 'kemampuan' Allah, Maha Kuasanya Allah, Maha membolak-balikkan hati seseorang. Oleh sebab itu dalam memberikan nasehat niat ikhlas itu penting sebab yang dapat mampu membolak-balikkan hati seseorang hanyalah Allah. Oleh sebab itu, dengan didahului niat ikhlas, kita sudah tidak lagi merasa diri mampu, sudah tidak lagi merasa diri paling baik dan benar, tetapi kita sudah terlebih dahulu meminta izin, ridha dengan

memasrahkan segala sesuatunya kepada Allah yang lebih mengetahui segalanya.

Begitu pula dalam hal menyuruh (misal, menyuruh anak) untuk melakukan sesuatu atau berbuat sesuatu seperti belajar, mengaji, membantu orang tua dan sebagainya. Terkadang kita secepat kilat langsung menyuruh tanpa melihat kondisi anak, yang terjadi malah kemarahan karena penolakan dari anak untuk melakukan sesuatu yang diperintahkan. Semestinya, sebelum menyuruh anak, dalam hati kita niat ikhlas terlebih dahulu, *lillahi ta'ala* mengharap keridhaan *Allah ta'ala*, setelah itu baru meminta/menyuruh anak melakukan sesuatu.

- **Niat Ikhlas dalam Bersedekah (manusia, hewan, tumbuhan)**

Bersedekah macamnya banyak sekali. Tidak semua sedekah harus menggunakan uang ataupun barang. Doa, senyum pun bisa menjadi sedekah asalkan diawali niat ikhlas *lillahi ta'ala* mengharap keridhaan *Allah ta'ala*.

Kebanyakan dari kita sudah banyak dan sering sedekah, hanya saja biasanya langsung sedekah saja, tidak diawali niat ikhlas *lillahi ta'ala* mengharap keridhaan *Allah ta'ala*. Hal ini disebabkan bisa karena lupa, bisa pula karena belum tahu, sehingga tanpa disadari didalam sedekah tersebut masih bercampur riya', ujub, sombong. Tidak hanya itu, terkadang motif sedekah masih karena duniawi, seperti masih karena kasihan, masih karena tidak

enak kalau tidak memberi, masih karena takut dibilang kikir, karena takut dimarahi, karena terpaksa, karena ingin mendapat imbalan yang lebih besar dari Allah dan sebagainya.

Kalau kita mau jujur, kalau kita mau mengevaluasi diri, sebenarnya motif sedekah seperti itu menunjukkan bahwa niat kita belum bisa dikatakan ikhlas, belum karena Allah, belum mengharap keridhaan Allah. Akan tetapi ternyata motif kita masih karena kebutuhan diri sendiri, masih mengharap imbalan dan keridhaan orang lain! Buktinya, kalau sedekah kita tidak mendapat respon positif (malah mendapat celaan), kita terkadang spontan tidak terima, marah dan kecewa kepada orang yang diberi sedekah.

Padahal sedekah tanpa diawali niat ikhlas, bisa jadi sedekah tadi hanya berdampak duniawi saja seperti mendapat prestise ‘orang baik’, dermawan, pujian, sanjungan, merasa diri lebih dari yang tidak bersedekah. Sementara nanti di akhirat tidak mendapat bagian apa-apa. Bagaimana, rugi bukan? mau seperti itu? nanggung banget. Yuk sedekah kita tambahi niat ikhlas *lillahi ta'ala* agar Allah selalu meridhoi kita dunia akhirat.

Niat ikhlas ini lebih penting dan menjadi salah satu syarat sah amal. Amal tanpa niat ikhlas tidak sah sedangkan niat ikhlas tanpa amal karena satu dan lain hal sehingga tidak sempat melakukannya adalah lebih baik dari pada amal tanpa niat ikhlas.

Ini sesuai dengan riwayat dalam sebuah hadits bahwa para sahabat datang kepada Rasulullah Saw sambil membawa sedekah

masing-masing. Sementara itu, Abū ḌamḌam telah berniat dalam hati untuk menyedekahkan harta miliknya, tetapi ia belum sempat membawanya kepada Nabi Saw. Keesokan harinya ia menemui Rasulullah Saw, dengan membawa sedekahnya. Belum sempat ia memberikan kepada Nabi Saw, beliau Saw sudah bersabda, “Siapakah orang yang bersedekah dengan harta miliknya kemarin sore? Ketahuilah bahwa Allah telah menerima sedekahnya.” Yang beliau maksud adalah Abū ḌamḌam. Meskipun kemarin sore ia belum sempat memberikan sedekahnya, tetapi karena ia telah berniat dengan hatinya, Allah SWT telah menerima sedekahnya. Nabi Saw kemudian memuji Abū ḌamḌam atas niatnya seraya menyindir para sahabat lain yang secara lahir sudah memberikan sedekah tetapi tanpa niat ikhlas di dalam hati. Beliau Saw bersabda, “Tidak mampukah salah seorang dari kalian berbuat seperti Abū ḌamḌam?” yakni meniatkan amal dalam hati sebelum melakukannya.

Senada dengan riwayat tentang Abū ḌamḌam ini, sebuah riwayat menceritakan bahwa seorang laki-laki berjalan di Padang pasir pada musim kering yang telah menimbulkan paceklik. Terbesitlah dalam hatinya niat seperti ini: “Seandainya aku memiliki sedikit saja tepung, aku akan sedekahkan kepada orang yang memerlukan.” Allah SWT lalu mewahyukan kepada Nabi Saw di zaman itu, “Katakanlah kepada laki-laki itu bahwa Kami telah menerima sedekahnya dan Kami berterima kasih atas

kebaikan niatnya. Kami akan membalasnya dengan pahala dan karunia.”

- **Niat Ikhlas ketika Tidur**

Sudahkah kita ketika hendak tidur diawali niat ikhlas? Kebanyakan kita sebelum tidur diawali berdoa. Ada juga yang langsung tidur tanpa doa, mengenai niat ikhlas *lillahi ta'ala* seringnya lupa dan bahkan tidak pernah.

Awalilah tidur dengan niat ikhlas *lillahi ta'ala* mengharap keridhaan Allah ta'ala setelah itu berdoa:

بِسْمِكَ اللَّهُمَّ أَحْيَيْ وَبِسْمِكَ أَمُوتُ

“Dengan nama-Mu ya Allah aku hidup dan dengan nama-Mu pula ya Allah aku mati”

Setelah itu, mintalah ditutupi jiwa dan raga dari makhluk-makhluk Allah (Jin dan manusia jahat) yang mau mendzalimi kita, terus istighfar hingga terlelap tidur.

- **Niat Ikhlas ketika merasakan penyakit.**

“Sudahkah kita ketika merasakan sakit beristighfar?” Saya yakin banyak yang menjawab “Ya”, akan tetapi pertanyaan berikutnya, “Sebelum beristighfar, sudahkah diniati “LILLAHI TA’ALA” terlebih dahulu?”, kebanyakan jawabannya “Belum”. Itulah kita, sering lupa atau bahkan tidak tahu akan penting dan dahsyatnya niat ikhlas ini. Walaupun apa yang kita perbuat itu

sesuatu yang baik, sunnah, wajib akan tetapi jika tidak didasari dengan niat *lillahi ta'ala*, niat karena Allah ta'ala, niat hanya mengharapkan keridhaan Allah ta'ala maka amalan perbuatan kita hanya berdampak di dunia saja, di akhirat nanti kita tidak mendapatkan bagian apa-apa. Bisa saja diberikan kesembuhan oleh Allah akan tetapi sembuh secara duniawi sehingga dengan sembuhnya itu tidak berdampak untuk mampu mendekatkan diri kepada Allah SWT.

- **Niat Ikhlas dalam Bersosmed dan Bermain Game Online**

Apakah Anda suka bersosial media seperti Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, WhatsApp, TikTok, dll? Di zaman sekarang ini peran internet sangat dibutuhkan dan kini menjadi kebutuhan primer. Tapi pertanyaannya, “Sudahkah sebelum bersosmed, ketika awal pegang android diawali niat ikhlas *lillahi ta'ala mengharap keridhaan Allah ta'ala*?” Jawabannya, “Belum tentu”. Ini yang mengakibatkan terkadang tanpa sadar sudah membuang-buang waktu menjadi sia-sia, memubadzirkan waktu yang ada. Terkadang tugas utama kita terkesampingkan, sementara kesibukan yang sifatnya sekedar hiburan sudah menyita sebagian besar waktu kita. Belum lagi konten-konten kekerasan, pembunuhan, pornografi terkadang muncul tanpa ada filter pengaturan. Oleh sebab itu, peran niat ikhlas *lillahi ta'ala mengharap keridhaan Allah ta'ala* ketika bersosial media sangatlah

penting, karena bisa menjadi pengontrol kegiatan bersosmed agar tidak kebablasan tanpa arah.

Bermain game termasuk dalam kategori perbuatan mubah, sehingga ketika bermain game, semestinya sebelum bermain diawali dengan niat ikhlas *lillahi ta'ala hanya mengharap keridhaan Allah ta'ala*. Tapi yang sering terjadi, biasanya para gamer tidak ada yang mengawali bermain game dengan niat ikhlas. Padahal, dengan mengawalinya niat ikhlas *lillahi ta'ala hanya mengharap keridhaan Allah ta'ala* (di dalam hati) mempunyai efek positif bagi kebaikan dunia dan akhiratnya.

**SUBJEK PENELITIAN: PENGALAMAN AWAL
INFORMAN**

| No | Nama Informan Pengalaman Awal | Usia | Perbuatan | Kategori hukum |
|-----------|--|-------------|-------------------------|---------------------------|
| 1. | “M” (Mamat) | 61 th | Merokok | Makruh |
| 2. | “A” (Atun) | 56 th | Perselingkuhan | Haram |
| 3. | “Au” (Aulia) | 11 th | Nonton video asusila | Haram |
| 4. | “Ds” (Dessy) | 26 th | Investasi bodong | Haram |
| 5. | “F” (Feni) | 29 th | Penyakit | - |

**DAFTAR LAMPIRAN TABEL PERUBAHAN PERILAKU
PENGALAMAN AWAL INFORMAN**

Lampiran Tabel 1 : Data Pengalaman Awal Perubahan Perilaku Merokok Berdasarkan Pengakuan Informan “M”

Lampiran Tabel 2 : Data Pengalaman Awal Perubahan Perilaku Perselingkuhan Berdasarkan Pengakuan Informan Dewasa (Pr) “A”

Lampiran Tabel 3 : Data Pengalaman Awal Perubahan Perilaku Nonton Video Asusila Berdasarkan Pengakuan Informan “Au”

**DATA PERUBAHAN PERILAKU
PENGALAMAN AWAL INFORMAN**

1. Merokok (makruh) mengawali dengan niat ikhlas

Identitas informan

Dewasa (lk) “M” usia 61 tahun. Berprofesi sebagai pedagang. Bermula dari ketidaksengajaan ‘sentilan’ dari anak yang selalu mengingatkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari termasuk didalamnya juga mengingatkan niat ikhlas ketika abahnya sedang merokok. “M” sudah ada keinginan untuk bisa lepas dari merokok tapi sering kambuh lagi. Pengumpulan data ini melalui interview dan observasi.

Lampiran Tabel 1

**Data Pengalaman Awal Perubahan Perilaku Merokok
Berdasarkan Pengakuan Informan “M”**

| Tanggal | Kondisi | Pengakuan Informan |
|--------------------------|----------------|--|
| 10 Agustus 2019 | Motivasi awal | Sejak berangkat haji tahun 2019 sudah ada keinginan untuk tidak merokok |
| Agustus – September 2019 | Masa Peralihan | Selama haji berusaha untuk tidak merokok |
| 1 Oktober 2019 | Kambuh lagi | Sepulang haji kembali merokok kembali |
| 1 Mei 2020 | ‘Ide baru’ | Diingatkan anak untuk diniati mengharap ridha Allah ketika merokok (sebab setiap saat sekeluarga selalu saling |

| | | |
|-------------|-------------------------------------|---|
| | | mengingatnkan niat dalam aktivitas apapun) |
| | Cara niat ikhlas ketika merokok | Ketika merokok didalam hati diniati mengharap ridha Allah |
| | Perasaan niat ikhlas ketika merokok | “Merokok <i>rasane sepet.</i> ” |
| | Observasi istri | Ketika merokok terlihat kurang nyaman, sesekali menghisap rokok, terus rokok ditarus di meja, diambil lagi, rokok dihisap lagi, tidak sampai habis (dapat separuh rokok) dibuang. |
| 5 Juni 2020 | Cara mengingatkan niat ikhlas | Setiap kali merokok diingatkan anak untuk diniati “mengharap ridha Allah” |
| | Pengakuan suami | Terkadang merokok tidak diniati mengharap ridha Allah. Terkadang pula sering diingatkan niat mengharap ridha Allah ketika merokok oleh anak. |
| | Observasi istri | Terkadang habis 1 rokok, terkadang hanya ½ rokok dibuang. Walaupun sudah tahu merokok sudah kurang merasakan kenikmatan, tapi tetap merokok (belum bisa lepas total untuk tidak merokok). |
| Juli 2020 | Titik balik mulai tidak merokok | “Berawal dari sakit, tidak bisa makan, setiap makan langsung muntah, makan lagi muntah lagi. Sudah periksa ke dokter umum berulang kali (3 kali) tetap tidak ada perubahan. Hal ini terjadi selama 1 minggu. Akhirnya minta surat rujukan untuk ke RS Tugu. Malam hari itu langsung ke RS. Tugu masuk |

| | | |
|---------------------------------|------------------|---|
| | | <p>ruang UGD. Setelah diperiksa tensi, rontgent dada oleh dokter UGD hasilnya tidak terlihat kejanggalan dalam tubuh. Akhirnya dokter bertanya, “Bapak merokok?”. “Iya”, jawab “M”. “Tolong tidak usah merokok lagi ya pak?”, saran dokter. “Iya dok”, jawab “M”. Sejak saat itu mulai bertekad untuk tidak merokok lagi.</p> |
| <p>Juli 2020 – Sekarang</p> | <p>Keputusan</p> | <p>Sudah tidak merokok lagi.</p> |

2. Perselingkuhan (haram) mengawali dengan niat ikhlas

Identitas informan

Dewasa (Pr) “A” usia 56 tahun. Berprofesi sebagai pegawai salah satu kantor pemerintahan di Kaliwungu. Bermula dari slentingan dan keprihatinan dari beberapa teman yang merasakan ketidaknyamanan suasana kantor atas perbuatan “A”, akhirnya peneliti tergerak untuk membantu dan bertanya kepada “A” mengenai permasalahan (perselingkuhan)nya. Pengumpulan data ini melalui observasi dan interview.

Lampiran Tabel 2

Data Pengalaman Awal Perubahan Perilaku Perselingkuhan Berdasarkan Pengakuan Informan Dewasa (Pr) “A”

| Tanggal | Kondisi | Pengakuan Informan |
|-----------------------------|---|--|
| Agustus 2017-5 Agustus 2021 | Perselingkuhan | Sejak tahun 2017 saya “A” perempuan (56 th) kenal “W” laki-laki (54 tahun). Saya melakukan perselingkuhan lewat telp, ketika bekerja pun waktu kebanyakan digunakan untuk menerima telp ‘teman istimewa’ sudah diingatkan oleh teman-teman sekantor tidak ada perubahan. |
| 6 Agustus 2021 | Awal mula perselingkuhan 4 tahun terbongkar | Peneliti mengajak ngobrol santai, membuka kesadaran akan kesalahan yang selama ini dilakukan. Atas ijin “A”, peneliti mengubah nama selingkuhan dengan “lillahi ta’ala”. Harapan |

| | |
|-----------------------|---|
| | <p>peneliti agar setiap selingkuhannya telp, yang muncul di layar handphone itu tulisan lillahi ta'ala, sehingga tanpa disadari di dalam hati pasti membaca tulisan lillahi ta'ala.</p> |
| <p>9 Agustus 2021</p> | <p>“A” menceritakan peristiwa yang terjadi sehari sesudah kami ngobrol santai. “Mbak Hudi, <i>aku kan wingi ngomong-ngomong sama njenengan</i> (mbak Hudi, aku kan kemarin hari Jum’at curhat dengan kamu), <i>tau ndak</i> (tahu tidak), <i>ngesok e dino Sabtu aku konangan bojoku</i> (besoknya hari Sabtu aku ketahuan suamiku). <i>Ndilalah aku isih neng kamar mandi</i> (kebetulan aku sedang di kamar mandi), terus ada yang nelp di hpku, terus diangkat suamiku. <i>Akhire konangan suamiku</i> (akhirnya suamiku tahu), suamiku marah-marah sama orangnya, terus aku diajak ke rumah temannya suamiku untuk <i>digolekke tombo semacam koyo banyu dungo</i>. “Mbak, <i>sampeyan tibae pinter yo mbak</i> (mbak, ternyata kamu ‘pintar’ ya mbak), <i>biso ngilangi koyo ngono</i> (bisa menghilangkan pelet seperti itu). Peneliti menjawab, ‘<i>Kulo biasa mawon bu</i> (saya biasa saja bu), <i>gusti Allah mawon bu seng saget ngilangi kados ngoten niku</i> (Allah saja bu</p> |

| | | |
|------------------|----------------|--|
| | | yang bisa menghilangkan seperti itu). <i>Kulo mboten saget.</i> (Saya tidak bisa).” |
| 2 – 3 minggu | Masa Peralihan | Masih sering nelpon, tapi sudah agak berkurang Masih sering nelpon tapi selalu aku tolak telponnya |
| 3 September 2021 | Masa perubahan | “ <i>Wes tak blokir nomere</i> (sudah saya blokir nomernya), <i>aku ora biso mbolkire</i> (saya tidak bisa memblokirnya), <i>aku njaluk tolong koncoku takkon mbolkirke nomore</i> (aku minta tolong sama temanku untuk memblokirkan nomornya).” |
| 5 Oktober 2021 | Penetapan | “Sekarang sudah <i>ndak</i> lagi. Sudah <i>ndak</i> mau. <i>Tak iling-iling terus ucapane njenengan mbak, ‘Sak bagus-baguse wong liyo tetep luwih bagus bojone dewe.</i> (sebagus-bagusnya orang lain, tetap bagus suaminya sendiri).” |

3. Nonton Video Asusila

Identitas informan

Anak (Pr) “Au” usia 11 tahun. Keseharian hobi bermain handphone. Aplikasi yang sering dibuka diantaranya tik-tok dan youtube. Dalam kesehariannya sudah membiasakan mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari, terkadang ingat sendiri, terkadang butuh diingatkan, terkadang pula lupa niat ikhlas. Pengumpulan data ini melalui observasi dan interview.

Lampiran Tabel 3

Data Pengalaman Awal Perubahan Perilaku Nonton Video Asusila Berdasarkan Pengakuan Informan “Au”

| Tanggal | Kondisi | Pengakuan Informan |
|------------------------|-------------|--|
| Sebelum 6 Januari 2022 | Niat ikhlas | Membuka hp terkadang lupa niat, terkadang diniati mengharap keridhaan Allah |
| 6-16 Januari 2022 | Awal mula | Berawal dari nonton youtube salah satu youtober terkenal “RR”. Apalagi dalam youtube apabila satu video ditonton, maka secara otomatis youtube akan menampilkan video-video yang lain yang serupa. Hal ini yang memancing anak menjadi muncul tambah penasaran dengan video-video lain yang muncul. Karena penasaran dan rasa keingin tahunya tersebut akhirnya si |

| | |
|--|---|
| | <p>anak tergerak untuk membeli kuota internet sendiri. (Biasanya cuma pake theatering hp orang tua). Anak lebih suka menyendiri di dalam kamar. Orang tua menyangka anak aman-aman saja karena anteng, tidak gejer. Kebetulan akun email yang digunakan untuk pendaftaran youtube di hp orang tua dan hp anak menggunakan email yang sama, sehingga informasi yang muncul akan sama. Akhirnya tanpa sengaja orang tua membuka menu history yang ada di youtube, disitulah diketahui video-video apa saja yang sudah dilihat anak. Akhirnya anak diintrogasi mengenai apa yang dilihatnya di youtube, dan anak mengakuinya. Saya bertanya, “Kalau buka youtube diniati mengharap ridha Allah <i>ndak sih?</i>” jawab anak. “Ya”. Orang tua balik ke anak, “Kalau diniati mengharap ridha Allah kenapa masih <i>mbuka</i> video yang seperti itu?”, jawab anak, “<i>ndak tau</i>”. Mendengar jawaban polos anak, saya selaku orang tua berusaha untuk tidak memarahinya, karena saya tahu sebenarnya anak ini tidak butuh dimarahi tapi butuh diarahkan. Kemudian saya suruh anak untuk wudhu, salat taubat, sama mohon ampun kepada Allah. Sebagai sanksinya, anak tidak</p> |
|--|---|

| | | |
|------------------|----------------|--|
| | | diperbolehkan memegang dan bermain hp selama 1 bulan. |
| 2 Februari 2022 | Masa Peralihan | <p>Hp anak di sita orang tua, tapi anak masih tetap ingin bermain hp, akhirnya pakailah hp orang tua untuk lihat-lihat konten tik-tok ataupun video youtube yang lain, tapi keinginannya untuk lepas dari nonton video yang 'kurang pantas' masih ada sebab anak belum tahu mana yang baik dan mana yang tidak baik, mana yang cocok dan mana yang tidak cocok untuk seumurannya anak, walaupun demikian nonton youtube sudah tidak seperti sebelumnya.</p> <p>Melihat tingkah anak yang demikian, orang tua sampai memarahi, "Kan sudah dibilangin, tidak usah nonton video orang remaja/dewasa. Kamu belum bisa membedakan mana yang baik mana yang buruk!". Reaksi anak diam sambil <i>mrengut</i>.</p> |
| 16 Februari 2022 | Masa Perubahan | Anak sudah kembali seperti semula (sudah tidak muncul keinginan menonton video asusila) dan lebih manut orang tua. |

4. Investasi Bodong

“Saya “Ds” adalah seorang guru honorer di sekolah swasta dengan gaji yang pas-pasan. Awal saya terjun ke dunia investasi bodong ini, karena dengan gaji yang pas-pasan tidak cukup memenuhi kebutuhan pribadi dan membantu ekonomi orang tua walaupun saat itu saya nyambi ngelesi satu orang siswa. Suatu saat saya cari-cari usaha untuk bisa menambah pemasukan, tp belum ketemu jalan usaha, sampai akhirnya saya sharing sama temen kantor dikenalkan yang namanya investasi, saat itu yang ditawarkan nama investasinya adalah compass. Investasi compass cara kerjanya, agar menaikkan rating suatu barang kita disuruh membeli barang yang ada di platfom tersebut dengan harga dibawahnya modal sampai target harian yang ditentukan. Kita membeli barangnya tidak dengan uang asli, hanya pura-pura membeli barang untuk menaikkan rating produk tersebut. Nah, saat itu saya tertarik tapi tidak langsung ikut saat ditawarkan. Karena banyak pertimbangan dan pergolakan batin, baru pertama kali ikut investasi seperti itu.

Selang dua hari dari penawaran teman, saya ikut investasi tersebut karena tidak mengeluarkan biaya ketika awal ikut. Saat awal ikut investasi compass saya niati “saya niat ikut investasi compass karena Allah hanya Mengharap Ridho Allah”. Setelah itu saya menjalankan compass hampir 1-2 minggu masih aman tidak merasa kendala apapun, saat itu malah keinginan naik level

semakin menggebu-gebu akhirnya saya transfer Rp.100.000,- agar bisa naik level. Sudah naik level keinginan dan nafsu untuk mendapatkan keuntungan semakin tinggi, sampai punya target keuntungan Rp1.000.000 baru tak ambil, ambisi, nafsu materi semakin tak terkontrol sampai merasa kepala pusing, bangun jam 1 agar bisa menyelesaikan target hari itu, situasi seperti itu saya alami hampir 3 minggu.

Saat kejadian itu saya sadar bahwa ada yang beda pada diri, perasaan tidak nyaman, keinginan yang tidak tentu arahnya, sakit kepala, tapi tetap saja dilakukan, sampai suatu saat ada selentingan bahwa compass mau “scam” tetap saja ambisi mendapatkan keuntungan Rp1.000.000 baru diambil. Selentingan diluar tidak saya hiraukan yang penting saya menjalankan sesuai takget keuntungan yang saya inginkan. Tidak lama dari selentingan compass akan scam, teman saya coba menarik uang dimasukan ke rekening banknya tapi tidak bisa, keteranganya proses sampai 5 hari masih proses terus. Saya coba tarik uang, memastikan bisa atau tidak uang keuntungan ditarik, ternyata tidak bisa saya coba berkali- kali tetap tidak bisa. Akhirnya keluar berita bahwa compass scam, nah dari situ ada rasa kecewa karena apa yang saya fikir bisa membantu menambah pendapatan malah scam. Nah dari situ saya mulai intropeksi diri, ternyata sudah diberi sinyal oleh Allah dengan perasan tidak nyaman, sakit kepala tapi saya tidak bisa menangkap sinyal tersebut,

terlalu berambisi mengutamakan nafsu materi dan tidak ingat Allah akhirnya kecewa.

Dari pengalaman yang saya alami tersebut saya banyak belajar bahwa seambisi kita mendapatkan sesuatu jika menurut Allah itu tidak baik untuk kita maka dijauhkan bahkan di beri kekecewaan dulu agar kita belajar, dan seharusnya saya bersyukur mendapat pengalaman ini, karena saya diawal ikut investasi ini berniat untuk sedekah dari hasil keuntungan investasi ini, tapi takdir Allah sangat baik untuk hambanya dengan adanya peristiwa ini malah kita dijauhkan bersedekah dengan hasil yang tidak baik juga. Semoga pengalaman saya bisa bermanfaat bagi yang membaca.

5. Penyakit

Saya “F” (29 tahun). Saya mengalami sakit yang luar biasa, dari tangan kanan saya naik ke punggung sampai dada rasanya berat sekali, seperti ada yang mengganjal, badan rasanya sakit semua, nafas sesak, hati gelisah, pikiran tidak tenang, takut mati, rasanya campur aduk. Sudah berobat ke klinik 3 kali tidak ada hasilnya, sudah ceck up sampai cek darah semuanya normal, tetapi badan saya setiap hari rasanya seperti orang yang menderita asam lambung, dikasih obat asam lambung tidak *mempu*, dan pada akhirnya saya curhat ke Umi (Peneliti) tiap terasa sakit. Saran Umi harus sabar, minta ampun sama Allah, minta rahmat Allah, pasrahkan semua sama Allah, nikmati penyakit yang diberi Allah anggap saja itu rahmat Allah, minta maaf sama orang tua, suami, saudara... Semua yang Umi ucapkan saya lakukan... Tiap hari kata-kata Umi selalu saya ingat-ingat dan jalankan. Selain berdoa saya juga berikhtiar untuk kesembuhan saya, dari salat tepat waktu, salat sunnah, sampai sowak kyai. Alhamdulillah rasa sakit semakin berkurang dan setiap hari membaik. Intinya apapun yang kita lakukan itu harus diniatkan karena Allah, semua pasrahkan sama Allah. Insya Allah kesembuhan dan kebahagiaan akan Allah berikan.

SUBJEK PENELITIAN

IMPLEMENTASI NIAT IKHLAS BAGI ORANG TUA DAN PENDERITA *INTERNET GAMING ADDICTION*

| No | Nama Penderita IGD | Usia | No | Nama Orang Tua | Usia |
|-----|-----------------------|-------|-----|-------------------------|-------|
| 1. | "Ash" (Ashfia') | 9 th | 1. | Ibu Hudiyanti ("Hy") | 39 |
| 2. | "G" (Gilang) | 13 th | 2. | Ibu Asmanah ("As") | 45 |
| 3. | "S" (Sania) | 6 th | 3. | Ibu Ri'atul K ("RK") | 39 |
| 4. | "H" (Habil) | 8 th | 4. | Ibu Ngatmi ("N") | 39 th |
| 5. | "Dz" (Dziyab) | 10 th | 5. | Ibu Tri ("T") | 53 th |
| 6. | "An" (Anom) | 12 th | 6. | Ibu Heni ("H") | 53 th |
| 7. | "L" (Lana) | 12 th | 7. | Ibu Agnes ("A") | 36 th |
| 8. | "Yf" (Yafi) | 9 th | 8. | Ibu Suci ("Sc") | 30 th |
| 9. | "D" (Dimas) | 13 th | 9. | Ibu Rochimiatusun ("R") | 47 th |
| 10. | "F" (Faisal) | 13 th | 10. | Ibu Kasana ("K") | 40 th |
| 11. | "Ib" (Ibad) | 32 th | | - | |
| 12. | "Ds" (Dessy) | 26 th | | - | |

DAFTAR TABEL PERUBAHAN PERILAKU PENGALAMAN AWAL INFORMAN

- Lampiran Tabel 4 : Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “Hy” dan Anak “Ash”
- Lampiran Tabel 5 : Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online Berdasarkan Pengakuan Informan Kakak “E”
- Lampiran Tabel 6 :Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “As”
- Lampiran Tabel 7 :Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online Berdasarkan Pengakuan Informan Dewasa (Pr) “Ds”
- Lampiran Tabel 8 :Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online Berdasarkan Pengakuan Informan Dewasa (Lk) “Ib”
- Lampiran Tabel 9 : Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “N” dan Anak “H”
- Lampiran Tabel 10: Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “T” dan Anak “Dz”
- Lampiran Tabel 11: Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “H” dan Anak “An”

Lampiran Tabel 12: Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “A” dan Anak “L”

Lampiran Tabel 13: Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “Sc” dan Anak “Yf”

Lampiran Tabel 14: Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “R” dan Anak “D”

Lampiran Tabel 15: Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “K” dan Anak “F”

Lampiran Tabel 16: Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “RK” dan Anak “S”

**DATA PERASAAN, CARA KOMUNIKASI, PERILAKU,
TANTANGAN DAN KEISTIMEWAAN IMPLEMENTASI NIAT
IKHLAS BAGI ORANG TUA DAN PENDERITA *INTERNET
GAMING ADDICTION***

1. Orang Tua “HY” dan Anak “Ash”

Dewasa (Pr) “Hy” usia 38 tahun seorang ibu rumah tangga yang mempunyai 1 anak pr (9 th). Tidak ada bimbingan khusus mengenai pengetahuan niat ikhlas kepada anak. Orang tua langsung mengingatkan anak untuk mempraktekkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari termasuk juga ketika anak bermain game online.

Pengumpulan data hanya melalui observasi. Anak sengaja tidak diwawancarai secara khusus mengenai perasaan yang dirasakan ketika bermain game online dengan niat ikhlas ataupun tanpa niat ikhlas. Dengan alasan peneliti sengaja merahasiakan dampak dari niat ikhlas agar dikemudian hari tidak ada penolakan dalam hatinya untuk mengamalkan niat ikhlas, sebab dikhawatirkan jika anak mengetahui efek dari niat ikhlas ketika bermain game online anak enggan untuk mengamalkan niat ikhlas.

Lampiran Tabel 4

Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “Hy” dan Anak “Ash”

| Tanggal | Kondisi | Pengakuan Informan |
|----------------------|--|--|
| Januari – Maret 2020 | Awal mula mengajari implementasi niat ikhlas | Berawal dari keseharian kami setiap anak berangkat masuk sekolah diantar orang tua. Ketika anak pamit berjabat tangan dengan orang tua, orang tua selalu mengingatkan niat ikhlas, ‘Ayo diniati...’ seketika itu juga anak langsung meniatinya di dalam hati “Niat mengharap ridha Allah”. Hal ini berlanjut pula dalam aktivitas di rumah. Yang semula anak selalu diingatkan niat ikhlas, kini anak juga ikut-ikutan selalu mengingatkan niat ikhlas pula kepada kedua orang tuanya. |
| | Niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | “Ketika berangkat sekolah dalam hati mengharap keridhaan Allah ta’ala.” |
| | | “Ketika membaca al-Qur’an dalam hati mengharap keridhaan Allah ta’ala.” |
| 15 Maret 2020 | Anak bermain game online | “Keasyikan bermain game online susah diingatkan orang tua.” |
| | Cara orang tua mengingatkan selain niat ikhlas | “ <i>Nek angel dikandani, wes sesok-sesok ora oleh nyekel hp maneh!</i> (Kalau susah dinasehati, besok tidak boleh memegang hp lagi!).” |
| | Dampak cara orang tua mengingatkan anak selain niat ikhlas | “Masuk kamar sambil mecucu, <i>mrengut</i> menangis, menutup pintu dengan keras.” |

| | | |
|---------------|---|--|
| | Niat ikhlas orang tua dalam aktivitas sehari-hari | “Ya Allah, saya hendak menulis karena-Mu sebagai salah satu wujud ibadahku kepada-Mu, yang kuharapkan hanyalah keridhaan-Mu, Mohon ridha-Mu ya Allah”. |
| 15 April 2020 | Intensitas implementasi niat ikhlas | “Dalam setiap aktivitas saling mengingatkan dan mengamalkan niat ikhlas” |
| | Dampak niat ikhlas orang tua dalam aktivitas sehari-hari | “Ketika saya memegang hp membuka facebook/whatsapp/ youtube mengawalinya dengan niat <i>lillāhi ta’ālā</i> hanya mengharap keridhaan Allah ta’ala, saya merasakan durasi memegang handphone sebentar, seperlunya saja. Akan tetapi kalau saya lupa tidak mengawalinya dengan niat ikhlas, saya merasakan waktu saya banyak yang terbuang sia-sia, tugas rumah banyak yang terbengkalai, pengennya buka-buka aplikasi. Kalau sudah bosan lihat whataspp, buka facebook. Bosan facebook, buka youtube dan itu terus muter seperti itu tanpa terasa bisa habis waktu berjam-jam.” |
| 15 Mei 2020 | Cara orang tua mengingatkan anak ketika bermain game online | “Anak saya suruh untuk niat terlebih dulu, “Fi, sudah diniati, belum?”, kemudian anak niat didalam hati ketika sedang bermain <i>game online</i> dengan niat “ <i>Lillāhi ta’ālā</i> mengharap ridha Allah”. Setelah itu, selang 1 menit saya mengingatkan untuk mengerjakan tugas sekolah, seketika itu juga anak langsung menaruh hpnya, tidak marah dan mengerjakan apa yang disuruh orang tuanya.” |
| | Cara niat | Ketika memegang hp atau ketika lagi |

| | | |
|-------------|---|--|
| | ikhlas bermain game | main game dalam hati mengucapkan “mengharap keridhaan Allah ta’ala.” |
| | Observasi orang tua terhadap perilaku anak ketika niat ikhlas | “Saya melihat anak saya bermain game online, kemudian saya ingatkan untuk niat terlebih dahulu, tampak di raut mukanya tenang, setelah itu saya meminta untuk salat dulu sebentar, seketika itu juga langsung menaruh hpnya dan beranjak berwudlu untuk salat. (Tidak terlihat raut muka <i>nesu</i> , jengkel, marah).” |
| | Perubahan reaksi anak | Setelah anak mengamalkan niat ikhlas tersebut, peneliti merasakan ada perubahan reaksi anak yang berbeda dari biasanya, yang semula anak mudah marah menjadi lebih manut dan nurut dengan orang tua, orang tua pun menjadi lebih tenang dalam menghadapi anak. |
| 2 Juni 2020 | Niat ikhlas orang tua dalam aktivitas sehari-hari | “Musyawarah <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridhaan Allah ta’ala.” |
| | | “Memberi uang saku <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridhaan Allah ta’ala.” |
| | | “Bercanda <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridhaan Allah ta’ala.” |
| | Intensitas mengamalkan dan saling mengingatkan niat ikhlas | “Alhamdulillah dimudahkan oleh Allah. Setiap aktivitas diniati mengharap keridhaan Allah.” |
| | Dampak niat ikhlas orang tua dalam aktivitas sehari-hari | “Merasakan kebahagiaan, tenang, tidak mudah marah dan bersyukur karena sudah tidak mudah marah-marah seperti dulu. |
| | Niat ikhlas anak dalam | Ketika jajan dalam hati “Mengharap keridhaan Allah ta’ala” |

| | |
|--|--|
| <p>aktivitas sehari-hari</p> | <p>Ketika bermain dalam hati “Mengharap keridhaan Allah ta’ala”</p> <p>Ketika menggambar dalam hati “Mengharap keridhaan Allah ta’ala.”</p> <p>Ketika sedang main game dalam hati “Mengharap keridhaan Allah ta’ala.”</p> |
| <p>Dampak niat ikhlas anak dalam aktivitas sehari-hari</p> | <p>“Tenang, gembira. Tidak ada konflik antara anak dan orang tua.”</p> |
| <p>Orang tua bersyukur</p> | <p>“<i>Seng tak syukuri</i> (yang saya syukuri). <i>Anakku wes bedo koyo mbiyen</i> (anakku sudah berbeda dari yang dulu), <i>mbiyen malah ono nggebrak lawang, nangis, ngamuk</i> (dulu ada menutup pintu dengan keras, nangis, marah), tapi sekarang <i>ndak</i> (tidak), Alhamdulillah. <i>Opo meneh sakpele tak ajari Qur’an karo artine ora ketang sak ayat, rong ayat</i> (apalagi setelah saya ajari al-Qur’an beserta artinya walau seayat, dua ayat), tentang berbuat baik sama orang tua <i>dadi maleh kroso</i> (jadi bisa merasa), “Maaf ya mik, aku sering <i>mbantah</i> (membantah) sama umik” <i>bocah ngerti koyo ngono</i> (anak tahu seperti itu), <i>krroso ngono</i> (sudah bisa merasa bersalah seperti itu). “Maaf ya mik, maaf ya mik, maafin <i>ndak</i> mik?, <i>Deknene mulai sering takon</i> (Dia mulai sering bertanya). <i>Sekarang wes beda adoh</i> (Sekarang sudah berbeda jauh), Alhamdulillah gusti Allah wes paring (Allah sudah memberi anugerah-Nya). <i>Ora ketang ngaji sak ayat karo artine,</i></p> |

| | | |
|-----------------|--|---|
| | | <i>dipahamke</i> (Walau mengaji satu ayat, dua yat sambil memahami).” |
| 12 Januari 2022 | Orang tua mencoba 1 hari tidak mengingatkan dengan niat ikhlas | Ketika saya melihat anak bermain game/hp pagi dan sore, <i>hawane pengene jengkel, nyengeni, nyalahke anak</i> , “Dolanan hp terus! <i>Umi e mbok yo direwangi!</i> ” |
| | Reaksi anak | “Iya, (sambil berteriak marah dan mecucu). Umi sudah tidak baik lagi dari tadi marah terus!” |
| | Reaksi orang tua | “Mendengar anak berucap seperti itu, saya langsung introspeksi diri dan mengakui, ‘Iya ya mengapa aku hari ini jadi pemarah seperti ini?’ langsung saya mohon ampun kepada Allah.” |
| | Masa transisi | Butuh waktu 1 minggu untuk mengembalikan kondisi menuju tenang kembali. |
| 13 Januari 2022 | Orang tua mengingatkan niat ikhlas kembali ketika melihat anak bermain game online | “Fi, main hp / game onlinenya sudah diniati belum?” |
| | Perasaan | “Merasakan ketenangan kembali” |
| | Pendapat orang tua tentang niat ikhlas dalam mengingatkan anak bermain game online | “Ketika saya mengingatkan niat ikhlas, saya merasakan hubungan antara aku dan anakku baik-baik saja, akan tetapi ketika saya mengingatkan selain niat ikhlas <i>pas</i> anak sedang bermain game online seperti saya suruh mengaji, saya suruh, mencuci piring, saya suruh mengerjakan tugas, yang terjadi malah penolakan dan kemarahan. Kemudian saya berfikir, |

| | |
|--|--|
| | <p>“Kalau melihat anak dan mengingatkan anak dengan niat ikhlas tidak diperbolehkan, lantas apakah saya mesti meninggalkan niat ikhlas ketika melihat anak bermain game online? Kalau untuk niat ikhlas dalam perbuatan mesti pilih-pilih, terus terang saya tidak bisa, sebab saya tidak tahu yang baik menurut Allah seperti apa. Terkadang baik menurutku belum tentu Allah menganggapnya itu suatu kebaikan, terkadang yang tidak baik menurutku bisa jadi Allah malah menganggapnya suatu kebaikan. Niat ikhlas sudah menjadi bagian terpenting dalam kehidupan saya, sehingga saya hanya bisa berpasrah kepada Allah mana yang terbaik menurut Allah buat saya, saya manut. Jika apa yang saya lakukan itu merupakan suatu kesalahan semoga Allah segera merahmati, mengampuni, menolong dan memberikan petunjuk kepada saya.”</p> |
|--|--|

2. Orang Tua “As” dan Kakak “E”

Kakak (Pr) “E” usia 24 tahun bekerja di salah satu perusahaan swasta di komplek KIW Semarang sebagai karyawan dan anak kedua laki-laki “G” berusia 15 tahun. Berawal dari sang kakak memulai belajar niat ikhlas, kemudian ditularkan kepada adiknya dan kini ibunya pun ikut belajar fokus mengamalkan niat ikhlas. Ibu “As” merupakan janda. Suaminya sudah meninggal kurang lebih 5 tahun yang lalu.

Bimbingan diberikan bukan langsung kepada penderita *internet gaming disorder*nya. Bimbingan implementasi niat ikhlas hanya diberikan kepada kakak dan Ibu. Sedangkan anak “G” Tidak ada bimbingan khusus mengenai pengetahuan niat ikhlas kepada anak. Orang tua langsung mengingatkan anak untuk mempraktekkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari termasuk juga ketika bermain game online.

Pengumpulan data pada keluarga informan ini hanya melalui interview pengakuan dari kakak dan juga orang tua. Anak sengaja tidak diwawancarai secara khusus untuk mengetahui sisi lain tanggapan dari keluarga setelah mengamalkan niat ikhlas. Observasi berdasarkan pengakuan yang dilihat informan atas reaksi yang dilakukan anak laki-lakinya.

Lampiran Tabel 5
Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online Berdasarkan
Pengakuan Informan Kakak “E”

| Tanggal | Kondisi | Pengakuan Informan |
|--------------------|------------------------|--|
| Sebelum April 2020 | Latar belakang | <p>Saya seorang kakak (24 tahun) pasti menginginkan hal yang baik untuk adik saya (“G”, 14 tahun). Belajar dari masa lalu dan keadaan yang ada membuat saya menjadi seorang kakak yang posesif dan cenderung keras kepada adik saya.</p> <p>Sedikit belajar tentang ilmu parenting membuat saya semakin khawatir hal-hal yang belum terjadi di masa yang akan datang. Terlebih setelah bapak meninggal, membuat saya semakin berlebihan terhadap adik saya. Mengarahkan, menuntut, membimbing dengan cara yang menurut saya saat itu paling tepat. Mungkin saat usia anak-anak, dia (adik saya) masih bisa diatur dan diarahkan dengan mudah, namun setelah memasuki usia remaja, saya semakin menemukan kesulitan dalam mendidiknya. Terlebih dengan lingkungan dan teman bermain yang menurut saya kurang baik. Suka <i>nge-game</i>, motor-motoran dan komunitas truck oleng yang sering melalaikan kewajibannya sebagai seorang pelajar.</p> |
| | Perasaan kakak | <p>“Semua itu membuat saya semakin khawatir, bahkan saat jam kerja pun sering khawatir dan memantaunya, bahkan setiap saat menanyakan sampai mana tugas yang sudah dikerjakannya. Itu semua membuat saya lelah, kecewa, dan sering membuat saya <i>muring-muring</i>.”</p> |
| April 2020 | Titik balik pencerahan | <p>Atas kehendak Allah. Allah mempertemukan saya dengan ustadzah Hudiyanti, saya</p> |

| | | |
|-------------------------------|--------------------------|---|
| | | dibimbing dalam meluruskan aqidah dan menyelesaikan setiap permasalahan yang saya hadapi dengan NIAT IKHLAS , niat yang lurus untuk menggapai keridhaan-Nya. |
| April- Agustus 2020 | Perubahan pola parenting | Saya mulai memperbaiki cara mendidik adik saya dengan NIAT, MENDOAKAN DAN MENERIMA SETIAP TAKDIR yang ada. |
| | Perubahan perilaku | Alhamdulillah, Allah memberikan perubahan pada sikapnya, yang awalnya kalau ditegur marah-marah sekarang mulai tidak, yang dulunya kalau dinasehati susah sekarang mulai mau mendengarkan, yang dulunya kalau dimintai tolong susah malah <i>ngajak berantem</i> sekarang sudah tidak lagi, walaupun belum bisa lepas dari game tapi Alhamdulillah intensitasnya mulai berkurang. |
| Agustus 2020 - Sekarang | Belajar tawakkal | Alhamdulillah, saya mulai belajar memasrahkan adik saya kepada Allah. Semula kepasrahan saya kepada Allah masih setengah-setengah (pasrah kepada Allah juga merasa harus ikut bertindak). Kemudian saya berfikir ulang, 'Mengapa saya tidak percaya kepada Allah 100%?', katanya saya sudah pasrah total ke Allah, tetapi kenapa saya masih juga memikirkannya?' |
| | Penyadaran diri | Saya baru tersadar, ternyata selama ini aku salah. Aku lebih menomorsatukan kekhawatiranku, fikiranku, kemampuanku. Padahal saya benar-benar tidak punya kuasa sedikitpun akan hal itu. Semenjak itu, apapun yang dilakukan adik saya, sekarang saya sudah mulai belajar memasrahkan kepada Allah. |
| | Buah kesadaran | Efek yang saya rasakan, saya tidak lagi merasa terlalu terbebani dan memikirkannya, fikiran |

| | | |
|--|--|---|
| | | terasa ringan dan tenang karena kepercayaan sepenuhnya kepada Allah. Mendoakan dan mengingatkan dia untuk senantiasa ingat kepada Allah melalui niat ikhlas-lah yang saya lakukan sekarang, mencoba untuk percaya dan memberikan kepercayaan kepadanya dalam segala tanggungjawabnya. Menerima takdir yang ada dan berbaik sangka kepada Allah. Sesungguhnya hanya Allah Yang Maha Mengetahui atas segala hal yang terbaik untuk hamba-Nya. |
|--|--|---|

Selain kakak, ibu pun menceritakan pengalaman awal-awal mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari serta mengingatkan anak laki-lakinya untuk selalu niat ikhlas dalam aktivitas apa pun termasuk ketika bermain *game online*:

Lampiran Tabel 6

Data Perubahan Perilaku Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “As”

| Tanggal | Kondisi | Pengakuan Informan |
|------------|-----------|---|
| Maret 2021 | Awal mula | <i>“Kulo nggeh waune sering diilikke lare kulo (Saya tadinya sering diingatkan anak saya), Endah ngomong (mengingatkan), “Mak, diniati, diniati... nek meh opo-opo diniati”, (Mak, diniati, diniati, kalau mau apa saja diniati). Saat iku yo aku pernah mbela diri, (Saat itu aku juga pernah membela diri), ‘Yowes diniati, wes dilakoni mosok ora niat?’ (ya sudah diniati, sudah dikerjakan masak tidak niat?). Emang kadang wong mbrontak e koyo ngono</i> |

| | | |
|-----------------|---|--|
| | | (memang terkadang orang membantahnya seperti itu), “ <i>mosok ora niat kok klakon? Aku maune yo ngono</i> (saya tadinya juga seperti itu). <i>Terus aku takon karo Endah, ‘Lha diniatine kepriye?’</i> , Endah jawab, ‘ <i>Saumpamane, seng gampang wae, nek pak masak opo meh nyapu diniati, niat nyapu nyuwun ridhane Allah keron Allah ta’ala lillāhi ta’ālā. Selama iki kan awake dewe ora tau ngono sih?’</i> Jawab aku, ‘ <i>Yo ha a sih’</i> ’. |
| | Sebelum mengetahui niat ikhlas | “ <i>Lare kulo sakderenge ngertos niat, gawean nggih kulo kerjakke piyambak, lare kulo nggeh mboten nate gawean, dolaaan terus niko, nek dolanan hp diundang njawabi, “Sek...sek...(sambil marah), mboten ngadek-ngadek akhire tak panggil, “Lang, iki lho!”</i> (dengan intonasi tinggi), <i>lha terus piyambake emosi.</i> ” (anak saya sebelum tahu niat, pekerjaan rumah saya kerjakan sendiri, anak saya ya tidak pernah mengerjakan, main terus itu anaknya, kalau sedang bermain hp dipanggil menjawab, “ <i>Sebentar...sebentar... (sambil marah)</i> ”. Tidak berdiri-berdiri akhirnya saya panggil, “ <i>Lang, ini lho!</i> (dengan intonasi tinggi), terus anaknya emosi. |
| Mei 2021 | Niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | “ <i>Pokok e sedanten aktivitas kulo niati</i> (pokoknya semua aktivitas saya niati) <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridhaan Allah ta’ala. <i>Kados mangkat kerjo, masak, nyapu, nyuci, sare</i> (seperti berangkat kerja, masak, menyapu, menyuci, mau tidur, dll)” |
| Juni – Desember | Saling mengingatkan | “ <i>Ten ndalem nggih saling ilik-ilikan niat</i> (Di rumah ya saling mengingatkan niat). |

| | | |
|--------------|---|---|
| 2021 | niat ikhlas | <p><i>Terkadang kulo diilikkan lare-lare kulo (terkadang saya diingatkan anak-anak saya), 'Mak, wes diniati durung? (Mak, sudah diniati belum?)'. Terkadang kulo nggih ngilingke lare-lare kulo (Terkadang saya juga mengingatkan anak-anak saya), 'Lang, diniati sek, Lang. (Lang, diniati dulu, Lang).'</i></p> <p><i>Menawi maem, kulo ilingke, 'Nang, wes diniati?' utowo malah aku diilingke, 'Wes diniati, mak?'; sak omah bareng-bareng saling ngilingke niat (satu rumah bersama saling mengingatkan niat)..</i></p> |
| Januari 2022 | Perubahan perilaku anak berdasarkan observasi orang tua | <p><i>"Lare purun nggirahi kumbahan, purun ken nyapu, ken ngepel, ken ngasahi, mboten nate nolak. (Anak mau mencuci pakaian, mau disuruh menyapu, mau di suruh mengepel, mau disuruh mencuci piring, tidak pernah nolak)."</i></p> |
| | Perasaan orang tua | <p><i>"Menawi sakniki kulo bersyukur (kalau sekarang saya bersyukur) alhamdulillah daripada bocah-bocah liyane. Lare kulo nek dikengken manut (Anak saya kalau disuruh manut), meskipun lakmono nek gek dolanan hp, jawabi 'Ngosek', 'yo', kulo mendelke mawon riyen (saya diamkan dulu sebentar). Terus kulo undang maleh, 'Lang...' (terus saya panggil lagi) langsung dijawab, 'Oh yo' (langsung mangkat). Kulo nek ningali bocah-bocah sakumuran lare kulo, mosok cah lanang ken nggirahi kumbahan purun, ken nyapu, ken ngepel, ken ngasahi nggih purun, mboten nate nolak.(Saya kalau melihat anak-anak seumuran anak saya, kok ada anak laki-laki yang mau disuruh nyuci baju, mau</i></p> |

| | | |
|--|--|---|
| | | menyapu, mau mengepel, mau mencuci piring tidak pernah menolak). <i>Dadose antara sakderenge ngertos niat kaleh sampun ngertos niat wonten bedane, diken nopo mawon purun.</i> (Jadi antara sebelum mengerti niat dengan setelah mengerti niat ada bedanya, disuruh apa saja mau).” |
|--|--|---|

3. Dewasa (Pr) “Ds”

Dewasa (Pr) “Ds” usia 24 tahun. Berprofesi sebagai seorang guru swasta di salah satu SMP di Semarang. Bermula dari ikut mengaji seminggu sekali di Majelis Sido Makmur dan mendapat bimbingan rutin seminggu sekali mengenai pengetahuan, pemahaman dan implementasi niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari serta ada keinginan untuk bisa lepas dari bermain game online dan berbagai permasalahan pribadinya lainnya.

Bermula dari ikut ngaji di majlis ta’lim Sido Makmur, mendapat pencerahan mengenai pengamalan niat ikhlas yang diamalkan dalam kehidupan sehari-hari termasuk juga mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online yang menjadi hobinya.

Pengumpulan data hanya melalui interview. Penderita *internet gaming disorder* sengaja tidak observasi secara langsung ketika bermain game online karena penderita *internet gaming disorder* setiap seminggu sekali hadir di majlis ta’lim peneliti dan peneliti mempercayai akan kejujurannya.

Lampiran Tabel 7

Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online Berdasarkan Pengakuan Informan Dewasa (Pr) “Ds”

| Tanggal | Kondisi | Pengakuan Informan |
|---------------|---------|--|
| Sebelum April | Alasan | “Saya senang, nyaman, tertarik, dan menantang karena ketika mengumpulkan |

| | | |
|----------------|--|--|
| 2020 | | point itu disuruh menebak nama benda dalam bahasa Inggris. |
| | Perasaan | “Saya merasa senang, nyaman, tertarik, menantang dan <i>gemas</i> seolah-olah saya harus mendapatkan banyak point agar bisa berganti ke level selanjutnya” |
| | Perilaku | “Saya sering tidur sampai tengah malam, begadang hanya untuk mendapatkan point. Tidak hanya itu, saya sering malas melakukan pekerjaan rumah, betah bermain game berjam-jam, dan yang paling parah dampaknya ketika saya bermain sampai 5 jam lebih”. |
| 7 Agustus 2020 | Titik balik lepas dari bermain game online | <p>Titik balik saya bisa terlepas dari <i>game online</i> adalah ketika saya mengaji dan dari situ saya diajarkan tentang niat ikhlas. Pesan guru saya, “Cobalah melakukan sesuatu dengan diniatkan karena mengharap ridha Allah SAW”.</p> <p>Pada saat itu, saya cerita ke guru saya tentang kecanduan <i>game online</i>. Pada saat itu, saya berfikir saya harus berhenti, saya tidak mungkin begini terus karena pada saat itu saya merasa kosong, gelisah, cemas, ingin berhenti tapi tidak tahu bagaimana caranya?.</p> <p>Pada saat itu, guru saya bilang bahwa ketika kamu ingin membuka HP, khususnya membuka <i>game online</i> diniatkan dulu dalam hati <i>lillāhi ta’ālā</i>.</p> |
| | Cara niat ikhlas | “Pada saat itu saya mulai praktekan ketika membuka game online tersebut saya |

| | | |
|---------------------|---|---|
| | bermain game online | mengucapkan dalam hati <i>lillāhi ta'ālā</i> .” |
| | Perbedaan durasi bermain game online | “Tadinya saya bisa sampai berjam-jam <i>nge-game</i> , saat itu paling lama 1 jam saya sudah menutup game.” |
| | Perbedaan perasaan bermain game online dengan niat ikhlas | “Pada saat saya niat <i>lillāhi ta'ālā</i> ketika membuka game online, saya merasa ada sesuatu yang membuat saya berhenti memainkan game tersebut dengan sendirinya.” |
| 7 – 28 Agustus 2020 | Perubahan perilaku ketika mengamalkan niat ikhlas | “Perubahan sedikit demi sedikit itu bisa saya rasakan setelah 2-3 minggu, saya membiasakan ketika melakukan sesuatu diniati dalam hati " <i>lillāhi ta'ālā</i> ". Alhamdulillah sekarang saya sudah terlepas dari kecanduan <i>game online</i> tersebut. Berawal dari niat dalam hati, sedikit demi sedikit saya merasakan ada perubahan dalam diri saya, dalam hal apapun.” |
| | Pesan | Saya berpesan untuk orang-orang yang diluar sana yang sering <i>nge-game</i> sampai tidak kenal waktu, cobalah meraba hati merasakan ketidaknyamanan, sering gelisah, cemas, bohong ketika terus-terusan <i>nge-game</i> . Cobalah berfikir, “Apakah saya akan melakukan kegiatan seperti ini terus menerus?”. Cobalah untuk berhenti dan diniati dalam hati “ <i>LILLĀHI TA'ĀLĀ</i> HANYA MENGHARAP RIDHA Allah ta'ala”, Insya Allah, Allah SWT akan menuntunmu. |

4. Dewasa (Lk) “Ib”

Dewasa (Lk) “Ib” usia 33 tahun. Berprofesi sebagai seorang karyawan di salah satu kantor pemerintahan sekaligus guru ngaji di salah satu majlis ta’lim di Kaliwungu. Beliau mempunyai kegemaran tidak jauh berbeda dengan orang-laki-laki lainnya yaitu bermain game online. Bermula dari pertemanan akrab dengan peneliti, peneliti menyarankan “Ib” untuk mempraktekkan niat ikhlas ketika bermain game online. Informan “Ib” hanya mempraktekkan niat ikhlas ketika bermain game online dan aktivitas sehari-hari (tanpa mengikuti bimbingan dasar niat ikhlas). Pengumpulan data melalui interview dan observasi.

Lampiran Tabel 8

Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online

Berdasarkan Pengakuan Informan Dewasa (Lk) “Ib”

| Tanggal | Kondisi | Pengakuan Informan |
|----------------------------|----------------------|--|
| Sebelum 15 Juli 2020 | Jenis game online | “Banyak, <i>diantarane koyo</i> (diantaranya seperti) doku, catur, worms zone (cacing). <i>Teknik e, yo....ono panganan, muter-muterke cacing e</i> (tekniknya, ada makanan diputar-putarkan cacingnya). Selain itu aku sering main <i>Shooting ball</i> . <i>Shooting ball</i> itu seperti main billyard tapi satu orang <i>tok</i> tidak ada lawannya. Ada juga game billyard seng ono lawane, terus saya juga sering main “Pocker”. Pocker/Kartu” di situs judi |

| | | |
|--|---|--|
| | | banyak, <i>tapi seng tak mainke</i> (tapi yang saya mainkan) bukan yang judi online, tidak memasang taruhan. Hanya sebatas game.” |
| | Orientasi bermain <i>game online</i> masih karena nafsu | “Sangat langka sekali orang bermain game ingat Allah, karena tujuan game tadi berbeda-beda, ada yang kaitannya dengan nafsu, <i>pengene e ngegame terus nek ora ngegame ora biso</i> (inginnya bermain game terus kalau tidak bermain game tidak bisa), jadi setiap hari <i>nge-game</i> terus bahkan menjadi pekerjaan <i>gamer</i> bahkan <i>saiki</i> (sekarang) pekerjaan <i>gamer akeh</i> (banyak), awalnya karena sudah kecanduan, bahkan sampai mempertaruhkan harta benda, dll.” |
| | Alasan bermain game online | “Cari refreshing, <i>puthek gawe</i> (bingung membuat) PR , <i>puthek mikiri</i> (bingung memikirkan) tugas, <i>nek wes kerjo yo mikir kerjaane</i> (kalau sudah kerja ya memikirkan pekerjaannya), <i>koyo</i> (seperti) pelampiasan lah, <i>ben awake ora terforsir</i> (agar badannya tidak terforsir), kadang-kadang <i>pengen leyeh-leyeh karo dolanan</i> (ingin santai-santai sambil bermain), tapi <i>ndilalah</i> (sama juga) <i>istri podo ntes bali kerjo</i> (istri sama baru saja pulang kerja), <i>ngertine aku dolanan wes suwi</i> (tahunya saya bermain game sudah lama), <i>yo pernah cek-cok goro-goro game kuwi</i> (ya pernah bertengkar gara-gara game itu), <i>opo-opo kok dolanan hp wae!</i> (apa saja kok mainan hp saja!), padahal tujuanku <i>nganggo hp kuwi biar fresh maneh</i> |

| | | |
|--|----------------------------|--|
| | | akan tetapi istri saya seperti itu malah dadi 'panas', <i>akune yo melu 'panas', 'panas tambah panas' yo malihe dadi gontok-gontokan, akhire meneng-menengan, yo koyo kae lah...</i> " |
| | Dampak bermain game online | " <i>Yo nek menang jelas seneng ra.. (ya kalau menang jelas senang kan)...Nek kalah kebanyakan orang nek main game yo nggresulo (kalau kalah kebanyakan orang kalau main game ya mengeluh), bahkan yang esktrim kewan alas metu kabeh (hewan alas keluar semua), itu konsekuensine main game itu sendiri</i> " |
| | Motivasi awal | " <i>Nek (kalau) keinginan lepas game online total, tidak ada. Karena itu bagi saya sudah menjadi solusi untuk hiburan. Butuh refreshing.</i> " |
| | Cara menyelesaikan masalah | Cara seseorang menghadapi suatu masalah berbeda-beda. Ada yang dengan cara main game, ada yang dengan cara refreshing jalan-jalan, ada yang refreshing lihat pemandangan indah, <i>ono seng ngematke bojone tok wes biso fresh (ada yang memperhatikan istrinya saja sudah bisa fresh), ono seng ndelokke anake tok dadi fresh (ada yang memperhatikan anaknya saja menjadi fresh), jadi masing-masing orang tetap berbeda-beda. Lha nge-game bisa masuk dalam hobi agar kembali fresh. Refreshing sholawatan, refreshing salat, juga ada mbak seperti itu, akan tetapi kan kembali ke pribadi masing-masing. Tapi seharusnya refreshing itu kan</i> |

| | | |
|----------------|---|---|
| | | langsung ke sana (Allah), akan tetapi tidak semua orang kan seperti itu. Itu masalahnya. |
| | Awal mula peneliti menyarankan untuk mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online | “ <i>Niate kepriye?</i> ” (Niatnya bagaimana?). Peneliti menjawab, “ <i>Niate yo (niatnya ya) lillahi ta’ala</i> di dalam hati <i>pas dolanan game</i> (ketika bermain game)”. Jawab informan, “ <i>Wes ngono tok?</i> (sudah, begitu saja?)” timpal peneliti, “ <i>Yo (Iya)</i> ”. Jawab informan, “ <i>Oh ngono (Oh begitu), yo (iya) insya Allah mbak</i> ”. |
| 22 Juli 2020 | Peneliti menanyakan kembali, ternyata belum dilakukan. | “ <i>Oh yo, durung tak lakoni. Lali!</i> ” (Oh iya, belum saya lakukan. Lupa!) |
| 7 Agustus 2020 | Cara niat ikhlas bermain game online | “ <i>Main game lillāhi ta’ālā.</i> ” |
| | Perbedaan rasa bermain game antara niat hiburan dengan niat lillahi ta’ala | “ <i>Ono mbak, nek diniati lillahi ta’ala hawane wegah nyekel hp, tapi nek niate hiburan asyik-asyik saja maine</i> (Ada mbak, kalau diniati lillahi ta’ala inginnya naruh hp, tapi kalau niatnya untuk hiburan mainnya asyik-asyik saja).” |
| | Fokus perhatian bermain game online dengan niat ikhlas | “ <i>Tak niati lillāhi ta’ālā kok malah kalah mbak</i> (Saya niati kok malah menjadi kalah), <i>kalah maneh, kalah maneh</i> (kalah lagi, kalah lagi), <i>yo wes tutup hp ne</i> (ya sudah saya tutup hpnya). Pernah <i>mbengi</i> (malam hari) aku <i>pengen</i> (ingin) <i>nge-game</i> tak niati niati <i>lillāhi ta’ālā, e...lha kok malah keturon</i> (ketiduran) <i>mbak.</i> |

| | | |
|-----------------|---|---|
| | | (hehe...sambil tertawa), <i>tangi-tangi wes shubuh.</i> " |
| 29 Juli 2020 | Cara niat ikhlas ketika mengerjakan tugas kantor | " <i>Bismillah meh nggarap gawean</i> (mau mengerjakan pekerjaan) kantor <i>lillahi ta'ala</i> " |
| | Perasaan yang dirasakan | " <i>Gawean cepet kelar</i> (pekerjaan cepat selesai). <i>Biasane kalau langsung ngemek gawean</i> (biasanya kalau langsung mengerjakan pekerjaan) tanpa niat <i>lillahi ta'ala</i> , <i>gaweane ora kelar-kelar</i> (pekerjaannya tidak selesai-selesai). |
| | Cara niat ikhlas ketika mau mengajar | " <i>Bismillah mangkat mulang</i> (berangkat mengajar) <i>lillahi ta'ala</i> ". |
| | Dampak niat ikhlas ketika mau berangkat mengajar | "Pernah, yo rasanya <i>penak</i> , langsung berangkat, tapi itu dapat dilaksanakan kadang cuman beberapa waktu saja, kebanyakannya sering lupa niat ikhlas semua. Untuk mengistikamahkan itu sangat susah, seharusnya istikamah, terus menerus, walaupun sedikit tapi diamalkan." |
| | Kurang focus dan bersungguh-sungguh | " <i>Lali! (LUPA!) Mbuh piye sih, padahal wes di iling-iling mbak, padahal wes diiling-iling, tekan nggone yo lali</i> (padahal sudah diingat-ingat, pada saatnya ya lupa). Jadi, aku pun membutuhkan orang lain untuk mengingatkan aku." |
| 21 Agustus 2020 | Peneliti mengingatkan niat ikhlas ketika informan sedang bermain game | " <i>Mas, wes diniati, durung?</i> (Mas, sudah diniati, belum?)"', dijawab, " <i>Aku wes tak niati kok mbak, tapi aku niate dudu lillahi ta'ala, aku niate main game nggo refreshing</i> (Saya sudah tak niati |

| | |
|--|--|
| online | <i>kok mbak, tapi niatnya saya main game niatnya bukan lillahi ta'ala. Aku nitnya main game untuk hiburan/refreshing.)”</i> |
| Beda niat beda hasil | <i>“Nek main game niate refreshing, hasilnya main game online enak-enak wae, bedo nek diniati lillāhi ta’ālā main game e hawane pengene nggletakke hp. Apalagi kalau langsung main game online (tanpa niat sama sekali), main game e sering kebablasan sakkarepe dewe, ora terkontrol (kalau main game niatnya refreshing, hasilnya main game onlinenya menyenangkan, berbeda jika saya niati lillāhi ta’ālā main game rasanya ingin segera menaruh hp. Apalagi kalau langsung main game online (tanpa niat sama sekali), main gamenya tidak terkontrol)”</i> |
| Pertentangan Batin antara diniati lillahi ta’ala dengan tidak diniati lillahi ta’ala | <i>“Pertentangan batin jelas ada, antara pilihan mau memulai niat dengan tanpa niat ikhlas, cuma kita kalah dengan nafsu. Kita kalahe karo nafsu (Kita kalahnya dengan nafsu). Awakku dewe pun (diriku sendiri pun) kadang-kadang tidak bisa mengendalikan diriku sendiri. Susah!”.</i> <i>“Sering-sering e (sering-seringnya) masalahe (permasalahannya) langsung nyekel hp mau kae, dadi coro setan e kae mau (jadi seakan-akan setan membisikkan), “Wes, ora usah bismillah-bismillahan, ora usah lillāhi ta’ālā-lillāhi ta’ālānan! Langsung wae</i> |

| | | |
|-------------------|--|---|
| | | <i>nyekel hp</i> (Langsung saja pegang hp) <i>dolanan game</i> (bermain game). Pernah <i>ono bisikan koyo ngono iku</i> (ada bisikan seperti itu).” |
| | Kecewa karena hasil yang ada tidak sesuai dengan harapan/ tujuan (duniawi) | “Buat pecinta game itu bukan menjadi solusi, malah menjadi penghambat bahkan menjadi bencana bisa, karena kalau semua sudah disandarkan kepada Allah maka kembalinya kepada Yang Maha Kuasa sendiri. Ternyata Yang Maha Kuasa kepada hal-hal yang syubhat tidak meridhai. Jadi kebanyakan para gamer tidak ada niat, karena kalau diniati <i>lillāhi ta’ālā</i> malah kalah besar, jadi malah kebangkrutan yang diterima sebab sering kalahnyalah.” |
| | Belum bisa ‘membaca’ sinyal-sinyal Allah | “Mungkin sering kalahnya itu juga ‘peringatan’ (diingat) oleh Yang Maha Kuasa. Akan tetapi kebanyakan orang pemain game itu kalah malah justru <i>ngamuk-ngamuk</i> tidak ingat sama Yang Maha Kuasa.” |
| 12 September 2021 | Pendapat tentang Mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | “Pengamalan niat ikhlas itu kan sebenarnya tahapan paling <i>ngisor pol</i> (mendasar).” |
| | Perasaan bermain game online dengan niat ikhlas | “Pada saat saya niat <i>lillāhi ta’ālā</i> ketika membuka game online, <i>rasane wegah nyekel hp</i> (rasanya tidak mau memegang hp). <i>Yo koyo ono seng ngilingke</i> (seperti ada yang mengingatkan). <i>Iki wayahe salat ndang shalat sek</i> (ini waktunya salat cepat shalat dulu), <i>game</i> |

| | | |
|---|--|--|
| | | <i>e tinggal sek</i> (gamenya tinggal dulu), <i>mengko gampang dilanjut neh ora popo</i> (nanti bisa dilanjut lagi tidak apa-apa), <i>koyone ki</i> (sepertinya itu) seakan-akan <i>ono</i> (ada) suara seperti itu.” |
| Durasi tanpa niat ikhlas dengan niat ikhlas | | “Main game <i>nek ono niate</i> (kalau ada niatnya) <i>lillāhi ta’ālā</i> itu bisa <i>ngerem</i> (terkontrol). Paling main game 1 menit, 3 menit, 5 menit <i>rampung</i> (selesai) terus <i>nggletakke</i> (menaruh) hp ganti nyekel kerjaan (ganti mengerjakan pekerjaan). <i>Umpamane niate liyo ora lillāhi ta’ālā</i> (seandainya niatnya lain, bukan <i>lillāhi ta’ālā</i>), <i>koyo</i> (seperti) refreshing, ingin menang lebih besar lagi, main game setengah jam sampai 1 jam, kadang-kadang bisa melupakan waktu. Kalau <i>ndak</i> (tidak) ada niat, langsung megang hp <i>kepengene</i> (inginnya) terus main game <i>wae</i> (saja), <i>bablas sakkarepe dewe</i> (tak terkontrol), kadang-kadang <i>wes wayahe</i> (sudah waktunya) maghrib, <i>wes wayahe</i> (sudah waktunya) salat <i>yo pengene</i> (ya inginnya) terus main sampai lupa. Kadang seperti itu. <i>Dadi yo tetep bedo lah mbak</i> (jadi ya tetap berbeda lah mbak) antara diniati <i>lillāhi ta’ālā karo ora</i> (dengan tidak diniati <i>lillāhi ta’ālā</i>) <i>tetep bedo</i> (efeknya tetap berbeda).” |
| Perubahan perilaku | | “ <i>Yo tetep parah yang dulu to mbak</i> (ya tetap parah yang dulu mbak), <i>nek saiki paling parah-parahe yo kuwi diilekke bojoku kon iling wektu</i> (kalau sekarang parah-parahnya ya itu diingatkan disuruh ingat waktu).” |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>Susah mengamalkan dan istikamahkan niat ikhlas</p> | <p>“Padahal niat <i>wes tak iling-iling</i> (sudah saya ingat-ingat) mbak, <i>tekan nggone yo lali!</i> (ketika pelaksanaannya ya lupa!). Yang paling susah cara mengamalkannya. menjalankannya, karena lebih mementingkan duniawinya tidak mementingkan akhiratnya. Saya sendiri sudah bisa membedakan mbak, akan tetapi tidak bisa mengamalkannya.”</p> |
| | <p>Mengetahui niat belum tentu mampu melaksanakan niat ikhlas dalam kehidupan sehari-hari</p> | <p>“<i>Nek koyo aku</i> (kalau seperti aku) kan belum bisa <i>nglaksanakke</i> (melaksanakan) niat. <i>Sebenere wes ono keinginan pengen nglakoni niat ikhlas</i> (sebenarnya sudah ada keinginan untuk menjalankan niat ikhlas), tapi kalah <i>karo</i> (dengan) nafsu, <i>karo</i> (dengan) setan. Setan <i>ngenggokke neng lali mau kae lho</i> (Setan membelokkan di lupa tadi itu lho), <i>dadi coro menggokke nek ora nafsu yo lali, nek ora lali yo males</i> (Jadi, cara membelokkannya kalau tidak nafsu ya lupa, kalau tidak lupa ya malas). Njenengan (Anda/peneliti) tetap bersikeras untuk mengajak saya seperti Anda, seperti itu kan yang Anda inginkan?. Akan tetapi pada kenyataannya tidak demikian. Saya tetap <i>mleho</i> walaupun saya sudah dikasih tahu, walaupun tentang niat ikhlas saya sudah mengerti dan sudah dimengerti sampai hati sekali pun, akan tetapi <i>yo kuwi isih tetep mleho.</i>”</p> |
| | <p>Saling mengingatkan niat ikhlas antar</p> | <p>“<i>Lha kerik-kerik seng dadi imam</i> (keluarga) <i>aku, padahal awakku dewe lali, dadi tetep kangelan ra mbak.</i></p> |

| | | |
|--|--|---|
| | anggota keluarga | (Ternyata yang jadi imam keluarga itu saya, padahal saya sendiri lupa, jadi tetap kesulitan mbak).” |
| | Belum pernah mengingatkan dengan niat ikhlas | “ <i>Ora</i> (tidak), <i>ora pernah</i> (tidak pernah), <i>durung pernah</i> (belum pernah) <i>ngilingke</i> (mengingatkan) niat ikhlas <i>pas</i> aku lagi <i>nge-game</i> . Cuma aku <i>wes ngomong karo bojoku</i> (sudah bilang sama istriku), “ <i>Yang, tulung nek aku nek meh nge-game nek pas sampeyan weruh aku nge-game, sampeyan ngilekno aku</i> (Yang, tolong kalau aku main game, kalau pas kamu lihat aku main game, kamu ingatkan aku)”, aku pernah <i>ngomong ngono...</i> (bilang seperti itu...) |
| | Yang diingatkan niat ikhlas tidak ada respon balik | “ <i>Nek ono</i> (kalau ada) tanggapan dengan baik sih tidak apa-apa, <i>kadang-kadang seng diilingke cuek, kuwi seng marai males ngilingke</i> . (Kadang-kadang yang diingatkan cuek, itu yang menjadikan malas mengingatkan niat lagi. Ini dialami semua orang, tidak hanya dialami oleh diri saya.” |
| | Lingkungan kurang mendukung. | “ <i>Awake dewe pengene koyo ngono</i> (kita inginnya bisa seperti itu), tapi lingkungan tidak mendukung, seperti <i>awake dewe pengene ngetan tapi lingkungane seng dipengeni ngulon, kan tetep kres mbak, gontok-gontokan</i> (kita inginnya barat, tapi lingkungan inginnya ke timur, <i>kan</i> tetap tidak bertemu), <i>seng paling angel coro nglakonane</i> (yang paling susah itu cara menjalankannya). |

| | | |
|--|---|--|
| | Mengajak niat ikhlas dan kebaikan | “ <i>Sulit kabeh, podho</i> karena ada malas, lali dan nafsu.” |
| | Penolakan batin | “Penolakan batin jelas ada, seperti ada yang melawan mbak, “tidak usah diniati <i>lillāhi ta’ālā</i> ” itu tetep ada, cuman <i>ora dirasakke</i> (dirasakan), tidak disadari. Itu masuk dalam dorongan setan, nafsu dan malas. Yang menjadikan susah itu disitu. Saya sendiri pun kadang-kadang tidak bisa mengendalikan diriku sendiri, susah! ada musuhnya tadi yaitu nafsu, setan, dan malas.” |
| | Adanya musuh berupa setan, nafsu dan malas. | “ <i>Ono seng nglawan mbak</i> (ada yang melawan mbak), <i>ono musuhe mau kae</i> (ada musuhnya tadi itu) yaitu nafsu, setan, dan malas. Musuh-musuh ini <i>biso ketahan nek ono guru</i> (bisa tertahan kalau ada guru), <i>makane kudu ono gurune</i> (makanya harus ada gurunya), tanpa ada guru <i>yo wes ucul sakkarepe dewe</i> (ya sudah lepas semaunya sendiri), bahkan <i>biso luwih</i> (bisa lebih) parah. Yang saya maksud guru bukan guru youtuber, bukan... Yang saya maksud guru disini yaitu guru spiritual, guru yang ada hubungan spiritual. |
| | Tidak/belum adanya ‘keterikatan batin’ antara pembimbing dan yang dibimbing | “Membuat ikatan guru itu <i>angel</i> (susah), <i>ora gampang</i> (tidak mudah), karena butuh tertanam dari kecil, sementara <i>awake dewe</i> (kita), <i>sampeyan ketemu aku umur piro?</i> (Anda dan saya umur berapa?) |

| | | |
|--|--------------------------------|--|
| | | <p>Seharusnya <i>kan</i> lebih lama lagi, karena butuh ikatan batin. Selain ada ikatan batin ada satu lagi yaitu <i>seneng</i> (senang). Lha rasa <i>seneng mau kae</i> (senang tadi) yang mengakibatkan ada ikatan batin tadi, <i>gara-gara seneng gelem manut</i> (gara-gara senang mau patuh). Ada ikatan lahiriah dan batiniah. Ikatan secara lahir seperti sering mengikuti <i>pengajiane</i> (pengajiannya), <i>nek ono acara-acara kaitane karo guru ikut datang</i> (kalau ada acara kaitannya dengan guru ikut datang). Secara batiniahnya <i>nglakoni opo seng dilakoni gurune</i> (melakukan apa yang dilakukan gurunya). <i>Ilmu kayak gini nek disampaiké ke orang awam</i> (ilmu seperti ini jika disampaikan ke orang awam) bisa <i>amburadul</i> (salah faham) karena bukan tarafnya, itu taraf waliyullah, mutlak <i>peparinge</i> (anugerah) dari gusti Allah itu nanti <i>nyambunge</i> (hubungannya) ke nur Muhammad. Oleh sebab itu ilmu ini <i>ora perlu diiklan-iklanke</i> (tidak perlu diklankan) sebab itu mutlak <i>peparinge</i> (pemberiannya) gusti Allah. <i>Sopo seng karep kuwi seng diparingi</i> (Siapa yang menginginkan itu yang diberi). <i>Nek gusti Allah ora paring meh opo?</i> (Kalau Allah tidak memberi mau apa?), <i>rasa seneng mau seng ngasih gusti Allah</i> (rasa senang tadi yang memberi Allah).”</p> |
| | Tidak merespon nasehat, kurang | “ <i>Sampeyan ngilingke aku wes peng piro?</i> (Kamu mengingatkan aku sudah |

| | | |
|--|----------------------------------|--|
| | berkenan diingatkan niat ikhlas. | berapa kali?) <i>Sampeyan ngilingke aku wes peng piro mbak?</i> (Kamu mengingatkan aku sudah berapa kali mbak?) <i>Nek aku ngitung wes peng piro wae</i> (Kalau aku menghitung sudah berkali-kali, <i>tapi nyatane isih mbalik maneh kan?</i> (tapi nyatanya aku masih kembali seperti semula kan?) <i>Sebab antara aku karo njenengan durung ono chemistryne.</i> (antara aku dan kamu belum ada perasaan yang bertaut dan terkoneksi) <i>Haha.....</i> ” |
| | Kurang menerima takdir yang ada | “Ya mungkin kalau sering ketemu, bisa ada <i>chemistry</i> , tapi berhubung <i>njenengan</i> perempuan, aku laki-laki, <i>nek</i> (kalau) sering ketemu <i>kan</i> mesti dianggap <i>wong liyo kan seng ora-ora</i> . Tidak semua orang seperti <i>njenengan</i> bisa mengajarkannya secara santun dan halus. Aku butuh <i>wong seng kepribadiane koyo sampeyan</i> tapi aku <i>pengene seng lanang.</i> ” |
| | Harapan | “ <i>Seharuse ngilingke niat ikhlas tok ki jan-jan e gampang mbak</i> (seharusnya mengingatkan niat ikhlas saja itu sebenarnya mudah mbak), cuma antara <i>njenengan karo aku kuwi bedo banget</i> (Cuma antara Anda dan saya itu beda sekali). <i>Njenengan</i> (Anda) sudah bisa mengatur. Dari segi alamiahnya juga sudah berbeda. <i>Njenengan</i> (Anda) perempuan saya laki-laki. Mungkin yang dibutuhkan orang yang seperti <i>njenengan</i> (Anda) tapi yang laki-laki, itu yang dibutuhkan saya |
| | Mendapat | “Kalau dari sisi orang tua, niat ikhlas |

| | | |
|--|----------------------------|---|
| | bantahan/tolakan dari anak | bisa menjadi solusi. Tapi itu pun belum tentu juga karena kembali ke anaknya, bukan ke orang tua, saya belum bisa menjamin 100%, karena orang tua mengingatkan anak niat ikhlas kadang-kadang anak membantah. Kembalinya orang tua bisa menormalkan anak satu <i>ndongakke</i> (mendoakan) kepada Yang Maha Kuasa.” |
|--|----------------------------|---|

5. Orang Tua “N” dan Anak “H”

Anak “H” (lk) 12 tahun, anak dari Ibu “N” (Pr) 39 tahun seorang ibu yang berprofesi sebagai ibu rumah tangga yang setiap hari kegiatannya hanya di rumah mengurus anak dan suami. Informan “N” dan “H” mengikuti bimbingan dasar niat ikhlas dan mempraktekkan niat ikhlas ketika bermain game online dan aktivitas sehari-hari. Pengumpulan data melalui interview dan observasi. Untuk bimbingan lanjutan hanya diikuti orang tua.

Lampiran Tabel 9

Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online

Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “N” dan Anak “H”

| Tanggal | Kondisi | Pengakuan Informan |
|--------------------------------|---|---|
| Sebelum 25 Desember 2020 | Alasan anak bermain game online | “Karena dapat teman banyak, hiburan, mengurangi main di luar rumah.” |
| | Perasaan | “Main game itu senang, asyik, seru, banyak teman” |
| | Pengakuan orang tua tentang keseharian anak | “Anak saya (Habil) setiap hari anaknya selalu bermain <i>game online</i> Free Fire (FF) karena libur sekolah sebab adanya Corona Covid-19 |
| | Pengakuan orang tua intensitas anak bermain | “Sekali main game online bisa sampai 3-4 jam memakai hp saya (ibu)”. |
| | Pengakuan orang tua tentang | “Kalau main sering berteriak-teriak membuat saya (ibu) <i>kaget</i> dan sering juga bertengkar dengan sesame |

| | | |
|-----------------|--|---|
| | perilaku anak ketika bermain game online | <p>pemain <i>game online</i>. Apalagi kalau kalah sering menyalahkan temannya dan mengucapkan kata ‘Bodoh!’. Tugas sekolah sering lupa tidak dikerjakan, lupa makan, lupa salat”</p> <p>Kadang disuruh berhenti sering menjawabnya, “<i>Sek ah</i> (sebentar).” Tetap bermain game online. Kadang membuat saya marah.</p> <p>“Kalau pun anak bisa berhenti bermain game karena baterai hp habis baru bisa berhenti bermain <i>game online</i>.”</p> |
| | Cara orang tua mengingatkan selain niat ikhlas | “Kalau tidak nurut, hp saya sita!” |
| | Tindakan orang tua | “ <i>Nek ora mandek-mandek, Hp tak sita!</i> (Kalau tidak berhenti hp akan di sita.” |
| | Reaksi anak | Biasanya anak saya marah sambil ngucap, “ <i>Ibu pelit!, ibu nakal!</i> (karena tidak boleh bermain game online) |
| | Dampak bermain game online menurut orang tua | “Menurut saya, bahaya bermain game online itu membuat anak saya jadi malas belajar, membuat anak berkarakter keras, membuat anak bertutur kata tidak sopan.” |
| | Bimbingan Dasar <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | |
| 25 Januari 2020 | Psikologis <i>game lovers</i> dan Teknik praktis niat ikhlas | |
| 1 Januari 2021 | Mohon ampun dan saling memaafkan | |
| 8 Januari 2021 | Mohon rahmat, petunjuk dan ampunan Allah | |
| 15 Januari | Niat ikhlas dan niat tidak ikhlas | |

| | | |
|------------------------------------|---|--|
| 2021 | | |
| 12 Januari 2021 | Inti ikhlas - Kekeliruan dalam memaknai ikhlas - Inti ikhlas yang sebenarnya - Ikhlas butuh niat - Cara praktis menuju ikhlas | |
| 29 Januari 2021 | Niat Ikhlas (5W + 1 H) | |
| 4 Februari 2021 | Memahami Surat al-Isra' ayat 18-20 | |
| Kunjungan ke rumah infroman | | |
| 7 Januari 2021 | Orang tua mengamalkan niat ikhlas | Belum mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari karena lupa |
| 14 Januari 2021 | Cara anak mengingatkan orang tua niat ikhlas | "Terus terang, saya sering lupa niat <i>lillahi ta'ala</i> , saya malah sering diingatkan anak". " <i>Bu, wes diniati durung?</i> (Bu, sudah diniati belum?)" |
| | Niat ikhlas anak dalam aktivitas sehari-hari | "Nonton TV <i>lillāhi ta'ālā</i> mengharap keridhaan Allah ta'ala." "Mau makan <i>Bismillāhirrahmanirrahīm</i> (di mulut), <i>lillāhi ta'ala</i> mengharap keridhaan Allah ta'ala (di hati), terus membaca doa makan <i>Allāhumma bāriklanā fīmā razaqtanā wa qinā 'adzābannār.</i> " |
| 21 Januari 2021 | Pengalaman implementasi niat ikhlas ketika membaca novel | "Saya suka membaca novel lewat handphone. Biasanya saya tidur jam 21.00 WIB terbangun jam 24.00 WIB. Ketika bangun saya tidak bisa tidur lagi, saya gunakan untuk membaca novel. Saya memang senang sekali dan betah membaca novel. Terkadang membaca novel dari jam 24.00WIB |

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>sampai pagi jam 06.00 WIB (6 jam baru selesai).</p> <p>Saat itu saya coba niati <i>lillāhi ta'ālā</i> ketika memulai membaca novel. Awalnya sih terasa asyik membaca novel tapi asyiknya tidak seperti sebelumnya. Sebelumnya 6 jam saya betah membaca novel. Setelah saya niati <i>lillāhi ta'ālā</i>, setelah 3 jam keasyikannya menjadi berkurang dan cenderung bosan, terus saya matikan handphonenya. Besoknya lagi saya saya baca novel kembali, akan tetapi saya lupa niat <i>lillāhi ta'ālā</i>, saya merasakan keasyikan membaca novel muncul kembali dan bisa betah lagi membaca novel sampai pagi.”</p> |
| | <p>Niat ikhlas orang tua dalam aktivitas sehari-hari</p> | <p>“<i>Lillāhi ta'ālā</i> mengharap keridhaan Allah <i>ta'ālā</i> mau megang hp (membaca novel), bangun tidur, mencuci piring, memasak.”</p> |
| | <p>Cara orang tua mengingatkan niat ikhlas bermain game online</p> | <p>“<i>Le, main game e wes diniati durung le?</i>”. (<i>Le, main gamenya sudah diniati atau belum, Le?</i>). Anak menjawabnya, “<i>Wes (sudah)</i>”. Untuk memastikannya ibu menanyakan kembali, “<i>Emang niate opo?</i>” (memang niatnya apa?) tanya ibu. “<i>Lillahhi ta'ala</i>”, jawab anak. Ibu menyahutinya kembali, “<i>Opo iyo? Sambil berpura-pura</i> Tanya. <i>Ibu kok ora krungu?</i> (ibu kok tidak mendengar?) tanya ibu. “<i>Yo iyo lah ibu ora krungu, kan ning njero ati (ya iya lah ikut tidak mendengar, kan di dalam hati)</i>”, jawab anak. Ibu pun</p> |

| | | |
|-----------------|---|---|
| | | tersenyum. Malah terkadang main <i>game online</i> sambil baca shalawat.” |
| 5 Februari 2021 | Dampak niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | “Aktivitas keseharian di rumah setelah saya mengawalinya dengan niat <i>lillāhi ta’ālā</i> , saya merasakan menjalani semua tugas rumah menjadi terasa tenang, ringan, senang, berbeda dengan yang sebelumnya (tidak diawali niat <i>lillāhi ta’ālā</i>). Sebelumnya saya sering menyalahkan suami, menyalahkan anak. Pekerjaan rumah seakan-akan dikerjakan sendiri, merasa tidak ada yang membantu. Apalagi sekarang kondisi pandemic Covid-19, keuangan seadanya. Jadi perasaan <i>gnggrundel, jengkel, wes pokoke ora karuan rasane, campur aduk dadi siji</i> (semua perasaan negative seakan-akan bercampur jadi satu).” |
| | Fokus perhatian anak bermain game online dengan niat ikhlas | “Kalau diniati <i>lillāhi ta’ālā</i> main <i>game</i> e malah enak, fokus, asyik, seru tapi <i>mung sedilut</i> (durasi bermainnya jadi cuman sebentar).” |
| | Perasaan orang tua tentang perubahan perilaku anaknya | “ <i>Kulo ngraoske sampun tenang, larene sakniki sampun jarang dolanan game, malah sakniki kathah dolane</i> ” (Sudah tenang, anaknya sudah jarang mainan <i>game</i> , malah sakniki banyak main di luar rumah), sekarang sudah tidak mudah marah seperti dulu lagi, karena anak bermain <i>game onlinenya</i> sudah jarang, hanya saja setelah bermain game online anak menjadi lebih sering bermain di luar rumah, |

| | | |
|--------------------------|--|---|
| | | <p>entah itu main ke rumah teman, atau main sepeda-an ataupun main yang lainnya, karena anak juga bingung mau <i>ngapain</i>, main game online terus bosan, tidak ada kesibukan, sekolah libur, anak banyak waktu luang, hanya sekolah sore (TPQ) nya saja yang berangkat.”</p> |
| Maret – Agustus 2021 | Bimbingan dasar rutin diliburkan sebab adanya pandemic covid-19 | |
| Agustus 2021 | Implementasi niat ikhlas orang tua dan anak | <p>“<i>Ngajine libur nggehe niate maleh lali. Mboten wonten seng ngilingke.</i> (Mengajinya libur ya niat ikhlas menjadi lupa, tidak ada yang mengingatkan).”</p> |
| | Dampak | Anak kembali seperti semula |
| September – Oktober 2021 | Bimbingan dasar mengenai pendalaman pemahaman niat ikhlas dalam al-Qur’an dan kaitannya dalam aktivitas sehari-hari (Hanya orang tua) | |
| November – Sekarang | Bimbingan umum digabung dengan jamaah majlis ta’lim Baitul Hikmah yang lain mengenai pendalaman pemahaman niat ikhlas dalam al-Qur’an dan kaitannya dalam aktivitas sehari-hari (Hanya untuk orang tua) | |

6. Orang Tua “T” dan Anak “Dz”

“Dz” umur 10 tahun, anak dari ibu “T” (53 tahun) seorang ibu rumah tangga yang setiap hari kesibukannya mengurus anak-anak dan suami yang berprofesi sebagai supir. Beliau tamatan SMA. Informan “T” dan “Dz” mengikuti bimbingan dasar niat ikhlas dan mempraktekkan niat ikhlas ketika bermain game online dan aktivitas sehari-hari. Pengumpulan data melalui interview dan observasi. Untuk bimbingan lanjutan hanya diikuti orang tua.

Lampiran Tabel 10

Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online

Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “T” dan Anak “Dz”

| Tanggal | Kondisi | Pengakuan Informan |
|--------------------------|---|--|
| Sebelum 25 Desember 2020 | Alasan anak bermain game online | “Karena hobi, banyak teman. Seringnya main bertiga bareng ‘An’ dan ‘L’ ” |
| | Cara anak mengawali bermain game online | “Biasannya kalau main ya langsung main saja” |
| | Intensitas anak bermain game online | “Main game paling 2 jam.” |
| | Alasan anak bermain game online menurut pengakuan orang tua | “Anak saya, ‘Dz’. Sering bermain <i>game online</i> , anak saya sebelum adanya corona sudah suka main <i>game online</i> , tapi cuman sebentar, setelah adanya Corona <i>kan</i> tidak ada kegiatan apa-apa, ingat slogan “pesan ibu” suruh di rumah terus, main keluar tidak boleh, kumpul-kumpul tidak boleh, daripada anaknya <i>ngamuk pengen main</i> |

| | | |
|--|---|---|
| | | <i>ya tak biarke main game online terus.”</i> |
| | Pengakuan orang tua tentang Intensitas anak bermain game online | “Biasanya anak saya main <i>game online</i> pagi setelah sarapan sekitar jam 8 pagi sampai jam 12 siang, makan lanjut main lagi jam 1 siang sampai sore terus sekolah sore, shalat dhuhur sama ashar kadang lupa, kalau shalat Maghrib tetap shalat Maghrib di Masjid, tapi setelah Maghrib lanjut main <i>game online</i> sampai jam 10 atau 11 malam, Isya' lupa shalat lagi, kadang sampai saya sudah tertidur, anak saya masih main <i>game online</i> , shubuh belum bangun tidak shalat.” |
| | Cara orang tua mengingatkan selain niat ikhlas | “ <i>Leren sek, mengko mripate rusak!</i> (Berhenti dulu, nanti matanya rusak!).” |
| | Tindakan orang tua | “Saya mengingatkannya dengan menakut-nakuti.” |
| | Reaksi anak | “Kalau sedang main game dipanggil malah diam (tidak menjawab). “Terkadang menjawab sambil marah, ‘ <i>Ngosek-ngosek, Bu! Jek main mengko nek mati. Nek mati mbaleni maneh!</i> (Sebentar –sebentar, Bu! Lagi main, nanti kalau mati. Kalau mati nanti mengulang lagi). |
| | Cara orang tua mengingatkan selain niat ikhlas | “ <i>Ora leren tak banting, tak guwak hpmu!</i> (Tidak berhenti, aku banting, aku buang hpmu!), <i>tujuane yo nggo meden-medeni ben gelem mandek dolanane.</i> (tujuannya untuk menakut-nakuti biar mau berhenti bermainnya).” |
| | Reaksi anak | “Kalau kalah hp dibanting, boros, habisin kuota.” |
| | Perasaan orang tua | “Saya sering kesal, jengkel dan memarahi anak sebab anak lupa semuanya, lupa makan, lupa mandi, lupa shalat gara-gara asyik bermain <i>game</i> |

| | | | |
|--|--------------------|---|---|
| | | <i>online.</i> ” | |
| | Tindakan orang tua | “Saya pernah banting hpnya di atas kasur. Selain di kasur saya <i>ndak</i> berani. Kalau sudah seperti itu, biasanya anak saya <i>nesu</i> , sambil <i>mecucu</i> , marah, <i>ngamuk</i> , masuk kamar, <i>nyikep</i> guling terus nangis.” | |
| | Pendapat orang tua | “Melihat perilaku anak saya yang demikian, sehingga saya beranggapan bahwa bermain <i>game online</i> itu tidak ada kebenarannya sama sekali, yang ada suatu kesalahan karena membuat anak malas, marah.” | |
| Bimbingan Dasar <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | | | |
| 25 2020 | Januari | Psikologis <i>game lovers</i> dan Teknik praktis niat ikhlas | |
| 1 2021 | Januari | Mohon ampun dan saling memaafkan | |
| 8 2021 | Januari | Mohon rahmat, petunjuk dan ampunan Allah | |
| 15 2021 | Januari | Niat ikhlas dan niat tidak ikhlas | |
| 12 2021 | Januari | Inti ikhlas <ul style="list-style-type: none"> - Kekeliruan dalam memaknai ikhlas - Inti ikhlas yang sebenarnya - Ikhlas butuh niat - Cara praktis menuju ikhlas | |
| 29 2021 | Januari | Niat Ikhlas (5W + 1 H) | |
| 4 2021 | Februari | Memahami Surat al-Isra’ ayat 18-20 | |
| Kunjungan ke rumah infroman | | | |
| 8 2021 | Januari | Mengamalkan niat ikhlas | Belum mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari karena lupa |
| 15 2021 | Januari | Cara orang tua mengamalkan niat ikhlas ketika shalat | Setelah saya tahu maksud <i>lillāhi ta’ālā</i> , mulai saat itu ketika dalam salat saya mengucapkan niat <i>lillāhi ta’ālā betul-betul</i> saya mulai belajar fokus niat. Sebelumnya ya sudah biasa |

| | | |
|-----------------|--|---|
| | | mengucapkan <i>lillāhi ta'ālā</i> ketika salat, <i>tapi yo masih asal ngucap ora mudeng karepe, ora faham maksude</i> (tapi ya masih asal mengucapkan tidak faham tujuannya juga tidak faham maksudnya) |
| | Cara orang tua mengingatkan niat ikhlas game online | “ <i>Yab</i> (panggilan sehari-hari), <i>main game e diniati sek!</i> (<i>Yab</i> , main gamenya diniati dahulu!)”. Seketika itu juga ia langsung meniat main gamenya “ <i>Main game lillāhi ta'ālā mengharap keridhaan Allah ta'ālā</i> ”. Terkadang ibu mengingatkan, “ <i>Yab, main game e wes diniati?</i> ”. Dijawab, “ <i>Wes</i> ” (sudah). Terkadang ibu cuman mengingatkan <i>tok</i> . “ <i>Main game e diniati dulu</i> ”. Begitu pula ketika mau PS-an (Play Station -an). |
| | Cara anak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online | “Kalau diingatkan ibu niat, baru niat. Kalau ndak diingatkan, lupa.” |
| | Perasaan ketika diniati niat ikhlas | “ <i>Podo wae</i> (sama saja).” (Belum bisa membedakan rasa antara bermain game dengan niat <i>lillahi ta'ala</i> dengan tanpa niat <i>lillahi ta'ala</i>). |
| | Perilaku anak ketika bermain game online | “ <i>Wonten sih bedane, tapi sekedhik, larene nggeh taseh dolanan game mawon</i> (Ada sih perbedaannya, tapi sedikit, anaknya ya masih tetap senang main game)”. |
| 22 Januari 2021 | Niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | “Sekarang saya dalam aktivitas sehari mulai berusaha untuk menerapkan niat <i>lillāhi ta'ālā</i> , seperti ketika mau makan mengucapkan, “ <i>Bismillahirrahmanirrahim lillāhi ta'ālā</i> mengharap <i>ridha Allah ta'ala</i> ”. Begitu pula ketika hendak tidur, ketika mau mengaji dan ketika mau baca yasin tahlil.” “Berangkat mengaji <i>lillāhi ta'ālā</i> mengharap keridhaan Allah ta'ala.” |

| | | |
|-----------------|--|---|
| | | <p>“Mau tidur <i>Bismillāhirrahmanirrahīm, lillāhi ta’ala</i> mengharap keridhaan Allah ta’ala”, terus membaca doa hendak tidur “<i>Bismika Allāhumma ahyā wa bismika amūt.</i>”</p> |
| | <p>Cara mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari</p> | <p>“Mau makan <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridhaan Allah” “Mau tidur <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridhaan Allah <i>ta’ālā</i>” “Mandi lillahi <i>ta’ālā</i> mengharap keridhaan Allah <i>ta’ālā</i>”</p> |
| | <p>Cara mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online</p> | <p><i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridhaan Allah <i>ta’ālā</i> main <i>game</i> (di dalam hati) <i>Lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridhaan Allah <i>ta’ālā</i> mau PS (Play station) –an</p> |
| | <p>Teknik mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online</p> | <p>“Saya ketika bermain game online mulai mengucapkan di dalam hati niat lillahi ta’ala mengharap ridha Allah ta’ala, terkadang pula niat diucapkan di mulut, kadang ingat niatnya ketika di tengah-tengah main game, kadang pula lupa, <i>bablas</i> tidak niat, jadi main game <i>enak-enak wae</i>. hehe... Kadang ingat niat sendiri, tapi seringnya diingatkan ibu.”</p> |
| | <p>Pengalaman niat ikhlas ketika bermain game online</p> | <p>“Main game online pernah saya niati <i>lillahi ta’ala</i> tapi gamenya malah kalah, main game jadi berkurang. Semula sekali duduk bisa 3 jam. Sekarang paling cuman 1 jam.”</p> |
| 5 Februari 2021 | <p>Intensitas implementai niat ikhlas</p> | <p>“Dalam setiap aktivitas saling mengingatkan dan mengamalkan niat ikhlas”</p> |
| | <p>Dampak niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari</p> | <p>“Rasanya tenang, lebih mudah <i>nrimo</i>, sudah jarang marah, sudah berkurang tidak seperti dulu yang gampang marah.”</p> |
| | <p>Munculnya kesadaran</p> | <p>“<i>Ternyata kabeh kuwi nek langsung nglakoni (ora diniati karena Allah) kuwi termasuk amal</i></p> |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>orang tua tentang pentingnya implementasi niat ikhlas</p> | <p><i>duniawi. Iyo neng dunyo diparingi Allah, tapi neng akhirat ternyata ora enthuk opo-opo malah enthuke sikso. Astaghfirullah....</i> (Ternyata semua aktivitas kalau langsung dikerjakan tidak diniati karena Allah itu termasuk amal duniawi. Iya di dunia diberi/diijabah Allah, tapi di akhirat ternyata tidak dapat apa-apa malah dapatnya siksa. Astaghfirullah....)</p> <p><i>Lillāhi ta'ālā paling nek arep salat wajib utowo sunnah tok, liyane ora tau tak niati lillāhi ta'ālā, langsung nglakoni wae. Mangkat ngaji yo langsung mangkat ngaji njero ati ora tau nyengajakke niat ngaji karena Allah, kadang isih karena ewuh karo gurune. Sedekah yo podho, biasane sedekah langsung sedekah wae, kadang yo sedekahe sebab ora penak karo kanca, kadang karena kasihan, kadang yo terpaksa. Aku ora tau sedekah sengojo niat karena Allah lillāhi ta'ālā. Opo maneh gawean omah, blas ora tau aku niati karena Allah, langsung wae gawean omah, kadang yo karo kemrungsung atine. (Lillāhi ta'ālā hanya ketika mau shalat wajib atau sunnah saja, lainnya tidak pernah saya niati lillāhi ta'ālā, langsung dikerjakan saja. Berangkat mengaji juga langsung berangkat mengaji di dalam hati tidak pernah menyengajakan niat mengaji karena Allah, terkadang masih karena ewuh dengan gurunya. Sedekah juga sama, biasanya sedekah langsung sedekah saja, kadang juga sedekahnya sebab tidak enak dengan teman, kadang karena kasihan, terkadang juga karena terpaksa. Aku belum pernah sedekah menyengaja niat karena Allah lillāhi ta'ālā. Apa lagi pekerjaan rumah, blas tidak pernah aku niati karena Allah,</i></p> |
|--|--|--|

| | | |
|--|----------------------------------|--|
| | | <p>langsung saja dikerjakan pekerjaan rumah tangga, terkadang juga sambil <i>kemrungsung</i> hatinya).</p> <p><i>Padahal aku yo sering melu pengajian, sering krungu pak kyai ngendikan tentang niat tapi yo mboh, mung krungu, sekedar ngerti tapi ora tau tak lakoni sebab durung ngerti kepriye carane. Matur suwun mbak kaji Hudyanti, sampun diparingi ngertos ngoten niki, awale mung niat kagem lare main game online, Alhamdulillah sakniki maleh sampun saget sumrambah tek aktivitas lintu-lintune. Menawi saget ampun amargi penelitian mawon njenengan mbimbing kami, tapi njenengan tetep purun mbimbing kami ingkang taseh bodho niki.”</i> (Padahal aku sering ikut pengajian, sering mendengar pak kyai berbicara tentang niat tapi ya tidak tahu, hanya mendengar, sekedar mengerti tapi tidak pernah dijalani sebab belum mengerti bagaimana caranya. Terima kasih mbak Hj. Hudyanti sudah memberi tahu mengenai hal ini, awalnya hanya niat untuk anak bermain game online. Alhamdulillah sekarang sudah dapat mengamalkan dalam aktivitas-aktivitas lainnya. Apabila berkenan, jangan hanya sebab penelitian saja membimbing kami, tapi tetap terus berkenan membimbing kami yang masih bodoh ini).”</p> |
| | <p>Ungkapan syukur orang tua</p> | <p>Setelah saya mempraktikkan dan menerapkan niat <i>lillāhi ta’ālā</i> dalam aktivitas sehari-hari dan mengetahui begitu pentingnya niat <i>lillāhi ta’ālā</i> dalam setiap amal perbuatan agar amal itu diterima Allah dan tidak menjadi siksa di akhirat nanti, saya merasakan bersyukur sekaligus <i>gelo</i> (menyesal), <i>nangopo ngerti koyo ngene ki kok</i></p> |

| | | |
|-------|---|--|
| | | <i>nembe saiki, lha seng tak lakoni sakdurung2 e pirang-pirang taun kuwi kepriye? (mengapa mengerti seperti ini itu kok baru sekarang, lha yang saya lakukan sebelumnya bertahun-tahun bagaimana? Tidak pernah diniati dulu).</i> |
| | Frekuensi bermain game online dengan niat ikhlas menurut orang tua | <i>“Lare taseh tetep dolanan game (Anak masih tetap bermain game online), tapi maine mboten koyo winginane (tapi mainnya tidak seperti sebelumnya).”</i> |
| | Frekuensi bermain game online menurut anak ketika diniati niat ikhlas | <i>“Saya masih sering bermain game online, apalagi diajak teman untuk bermain game online bareng.”</i> |
| | Observasi orang tua akan perubahan perilaku anaknya | <i>“Anak saya sudah jarang nesu, jarang ngamuk, kadang bisa berhenti sendiri, tugas sekolah dikerjakan tapi kadang janji sendiri mau dikerjakan nanti malam, dipanggil orang tua sudah mulai menyahuti dan lebih manut kepada orang tua.”</i> |
| | Emosi orang tua | <i>“Jengkel rodo kendo, maine mboten koyo wingenane (marah agak berkurang, bermain gamenya sudah tidak seperti sebelumnya).”</i> |
| | Niat ikhlas ketika memberi makan ayam | <i>“Kebetulan suami memelihara ayam di rumah, saya sarankan kepada suami, ketika memberi makan ayam diniati dulu lillāhi ta’ālā. Jawaban suami malah begini, “Makani ayam kok lillāhi ta’ālā, lillāhi ta’ālā iku nek salat, makani ayam yo ora”. Mendengar jawaban suami seperti itu, aku terdiam, bingung, tidak tahu mau jawab apa, akhirnya “Yo wes lah sakkarepe (ya sudah lah terserah).”</i> |
| Maret | – | Bimbingan dasar rutin diliburkan sebab adanya pandemic |

| | | |
|------------------------------|--|---|
| Agustus 2021 | covid-19 | |
| Agustus 2021 | Implementasi dan dampak niat ikhlas Orang tua dan anak dalam aktivitas sehari-hari dan bermain game online | “Ngajine libur nggeh niate maleh lali. Mboten wonten seng ngilingke. (Mengajinya libur ya niat ikhlas menjadi lupa, tidak ada yang mengingatkan). <i>Nopo maleh wingi pas ngajine libur kulo yo keno covid-19, rasane wes ora karuan</i> (Apalagi kemarin ketika ngajinya libur saya juga terkena Covid-19, rasanya gelisah sekali” |
| | | “lare njih sami, seng biasa ngilingke lali, bocah yo malah blas, lali niat. (Anak juga sama, yang biasanya mengingatkan lupa, anak ya tidak/lupa niat lagi).” |
| September - Oktober 2021 | Bimbingan lanjutan mengenai pendalaman pemahaman niat ikhlas dalam al-Qur’an dan kaitannya dalam aktivitas sehari-hari (Hanya orang tua) | |
| November 2021 – Januari 2022 | Bimbingan lanjutan digabung dengan jamaah majlis ta’lim Baitul Hikmah yang lain mengenai pendalaman pemahaman niat ikhlas dalam al-Qur’an dan kaitannya dalam aktivitas sehari-hari (Hanya untuk orang tua) | |

7. Orang Tua “H” dan Anak “An”

“An” umur 12 tahun, anak dari ibu “H” (53 tahun) seorang ibu rumah tangga yang setiap hari berjualan di warung kecil-kecilan pinggir jalan, beliau tidak tamat sekolah SD, tidak bisa baca tulis huruf latin maupun huruf hijaiyah namun bisa menghitung uang. Informan “H” dan “An” mengikuti bimbingan dasar niat ikhlas dan mempraktekkan niat ikhlas ketika bermain game online dan aktivitas sehari-hari. Pengumpulan data melalui interview dan observasi. Untuk bimbingan lanjutan hanya diikuti orang tua.

Lampiran Tabel 11

Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online

Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “H” dan Anak “An”

| Tanggal | Kondisi | Pengakuan Informan |
|--------------------------|--|---|
| Sebelum 25 Desember 2020 | Game yang dimainkan | Free Fire |
| | Alasan | Karena asyik, menantang, banyak teman. |
| | Pengakuan anak ketika bermain game online | Kadang jengkel, <i>jek main kok dikongkon-kongkon</i> (masih main <i>kok</i> disuruh-suruh). |
| | | Kalau kalah bermain game sering terucap, “Asem mati!” |
| | Durasi bermain game menurut orang tua | “Bermain game bisanya pagi sama malam, kalau siang jarang. Kurang lebih sehari bisa 4 jam bermain <i>game online</i> .” |
| Pengakuan orang tua | “Kalau pun anak bisa berhenti bermain game karena baterai hp habis | |

| | | |
|--|--|---|
| | tentang perilaku anak | baru bisa berhenti bermain <i>game online</i> .” |
| | | “Sering lupa mengerjakan tugas, lupa shalat, lupa makan” |
| | Cara orang tua mengingatkan selain niat ikhlas | “ <i>Nang, mbok yo ojo dolanan hp terus, leren, eman mripate, sak jam maneh leren ya?</i> (Nang, jangan mainan hp terus, berhenti, kasihan matanya, satu jam lagi berhenti ya?)”. |
| | Cara orang tua mengingatkan selain niat ikhlas | Saya sering juga terucap kata kasar karena <i>wes kadung jengkel</i> , “ <i>Dolanan hp (game) terus! Ora ono lerene, delokke, hp ne tak banting!</i> (Main game terus!, tidak berhenti-berhenti, hpnya aku banting!)” |
| | Perasaan orang tua | “Hampir setiap hari saya sering marah, <i>rasane kemrungsung, jengkel</i> , Kalau disuruh tidak langsung dikerjakan, sering dijawab, “ <i>Ngosek</i> (sebentar).” |
| | Tindakan orang tua | “Terkadang hp <i>tak umpetke</i> (saya sembunyikan).” |

Bimbingan Dasar *Internet Gaming Addiction Family Therapy*

| | |
|-----------------|---|
| 25 Januari 2020 | Psikologis <i>game lovers</i> dan Teknik praktis niat ikhlas |
| 1 Januari 2021 | Mohon ampun dan saling memaafkan |
| 8 Januari 2021 | Mohon rahmat, petunjuk dan ampunan Allah |
| 15 Januari 2021 | Niat ikhlas dan niat tidak ikhlas |
| 12 Januari 2021 | Inti ikhlas <ul style="list-style-type: none"> - Kekeliruan dalam memaknai ikhlas - Inti ikhlas yang sebenarnya |

| | | |
|------------------------------------|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Ikhlas butuh niat - Cara praktis menuju ikhlas | |
| 29 Januari 2021 | Niat Ikhlas (5W + 1 H) | |
| 4 Februari 2021 | Memahami Surat al-Isra' ayat 18-20 | |
| Kunjungan ke rumah infroman | | |
| 8 Januari 2021 | Mengamalkan niat ikhlas | Belum mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari karena lupa |
| | Kondisi keseharian | “Saya tiap hari dagang di warung, menyiapkan makanan-makanan buat pembeli, jadi waktu lebih banyak di warung. Mengingat niat kalau ingat saja, kalau tidak ingat ya tidak mengingatkan, hehe...(tertawa).” |
| 15 Januari 2021 5 Februari 2021 | Niat ikhlas ketika bermain game online | “Ketika mau bermain game online, saya mengucapkan niat ‘lillahi ta’ala mengharap ridha Allah (di dalam hati).” |
| | Cara mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online | “Kadang ingat niat sendiri. Kalau main game siang hari, seringnya lupa (niat). Kalau malam hari terkadang ingat niat, tapi biasanya diingatkan ibu. Ketika sudah terlanjur main kadang tidak niat.” |
| | Membedakan ‘rasa’ | “Antara diniati lillahi ta’ala dengan tidak diniati lillahi ta’ala, <i>podho wae</i> . (belum bisa membedakan rasa).” |
| | Hasil ketika bermain game online diniati niat ikhlas | “Masih sering main game online.” “Kalau diniati lillahi ta’ala main gamenya malah bisa fokus, asyik, seru, tapi lama main gamenya berkurang karena langsung tertidur |

| | | |
|-------|--|--|
| | | malam hari.” |
| | Anak niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | “Saya ketika mau tidur dan mau mencuci piring pun mengawalinya dengan niat <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridhaan Allah ta’ala.” |
| | Perasaan anak ketika niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | “ <i>Kalem, penak, ora gampang emosi.</i> ” |
| | Observasi orang tua terhadap perilaku anak ketika niat ikhlas | “ <i>Lare menawi main game kulo kengken niat riyen nggeh maine tenang, mboten gembar-gembor.</i> ” |
| | Perasaan orang tua mengingatkan niat <i>lillāhi ta’ālā</i> ketika melihat anak sedang bermain <i>game online</i> , | “ <i>Rodo kendo, mboten kados wingen-wingenane</i> (agak berkurang, tidak seperti sebelumnya).” |
| | Orang tua mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | “Saya juga sering menerapkan niat <i>lillāhi ta’ālā</i> dalam aktivitas sehari-hari seperti ketika ke kamar mandi, mau ganti baju, mau makan, mau tidur, mau masak, mau buka warung, mau sedekah.” |
| | Dampak Niat Ikhlas dalam Aktivitas sehari-hari | “Pikiran agak adem, tenang, <i>nrimo</i> , sebelumnya sering <i>nesunan/neng-nengan</i> sama suami.” |
| Maret | – | Bimbingan dasar diliburkan sebab adanya |

| | | |
|------------------------------|---|---|
| Agustus 2021 | pandemic covid-19 | |
| Agustus 2021 | Implementasi niat ikhlas Orang tua dan anak dalam aktivitas sehari-hari dan bermain game online | “Niat ikhlas <i>taseh tak lampahi, tapi menawi iling mawon</i> (niat ikhlas masih saya jalani tapi kalau ingat saja), <i>tapi kathah laline</i> (tapi banyak lupakan).” |
| | | “ <i>Sakniki main game e sampun jarang</i> (sekarang main gamenya sudah jarang).” |
| September - Oktober 2021 | Tidak ikut bimbingan lanjutan mengenai pendalaman pemahaman niat ikhlas dalam al-Qur’an dan kaitannya dalam aktivitas sehari-hari karena waktunya siang untuk jualan di warung | |
| November 2021 – Januari 2022 | Tidak ikut bimbingan lanjutan digabung dengan jamaah majlis ta’lim Baitul Hikmah karena waktunya siang untuk jualan di warung | |

8. Orang Tua “A” dan Anak “L”

Ibu “A” (39 tahun) seorang ibu yang berprofesi sebagai guru kelas di salah satu Sekolah Dasar. Kebetulan saya tinggal tidak bareng dengan anak saya, anak saya lebih suka tinggal di rumah mbah untuk menemaninya. Anak “L” (12 tahun), Saya main *game online* biasa main bareng sama “An” dan “Dz” pakai WiFi rumah mbah (kebetulan tinggal bareng sama mbahnya). “L” suka bermain *game online* sejak saya kelas 5 SD (2 tahun yang lalu), sejak libur sekolah sebab adanya Corona main gamenya tambah lama. Informan “A” dan “L” mengikuti bimbingan dasar niat ikhlas dan mempraktekkan niat ikhlas ketika bermain game online dan aktivitas sehari-hari. Pengumpulan data melalui interview dan observasi. Untuk bimbingan lanjutan orang tua tidak dapat mengikuti.

Lampiran Tabel 12

Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online

Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “A” dan Anak “L”

| Tanggal | Kondisi | Pengakuan Informan |
|-----------------------------------|----------------------------|--|
| Sebelum 25 Desember 2020 | Game yang sering dimainkan | Free Fire |
| | Alasan bermain game online | Karena bisa membuat saya senang, gamenya asyik banget |
| | Durasi bermain game online | “Sehari saya bisa main 5 jam, biasanya siang 2 jam, malam 3 jam bisa lebih.” |
| | Efek bermain game | “Main game kalau terlalu lama mata perih” |

| | | |
|--|--|--|
| | Pengakuan orang tua tentang anaknya | <p>“Anak saya hampir setiap hari bermain <i>game online</i>. Anaknya susah disuruh. Apalagi kalau sedang asyik bermain game online disuruh berhenti untuk membantu mbah seringnya <i>mecucu</i>, marah, kadang <i>ngamuk</i>.”</p> <p>“Untuk berhenti bermain game online harus diingatkan, kalau tidak diingatkan tidak berhenti-berhenti.”</p> <p>“Terkadang sering bertengkar dengan adiknya kalau mengganggu.”</p> <p>“Terkadang jam 10 malam masih main game online.”</p> |
| | Perasaan orang tua | Saya sering jengkel, tidak pernah mendengar kalau dipanggil. |
| | Cara orang tua mengingatkan selain niat ikhlas | “Jangan main game terus, nanti matanya sakit!” |
| | Tindakan anak | “Terkadang <i>nurut</i> , terkadang pula membantah.” |
| Bimbingan Dasar <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | | |
| 25 Januari 2020 | Psikologis <i>game lovers</i> dan Teknik praktis niat ikhlas | |
| 1 Januari 2021 | Mohon ampun dan saling memaafkan | |
| 8 Januari 2021 | Mohon rahmat, petunjuk dan ampunan Allah | |
| 15 Januari 2021 | Niat ikhlas dan niat tidak ikhlas | |
| 12 Januari 2021 | Inti ikhlas <ul style="list-style-type: none"> - Kekeliruan dalam memaknai ikhlas - Inti ikhlas yang sebenarnya - Ikhlas butuh niat - Cara praktis menuju ikhlas | |
| 29 Januari | Niat Ikhlas (5W + 1 H) | |

| | | |
|------------------------------------|---|--|
| 2021 | | |
| 4 Februari 2021 | Memahami Surat al-Isra' ayat 18-20 | |
| Kunjungan ke rumah infroman | | |
| 8 Januari 2021 | Mengamalkan niat ikhlas | Belum mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari karena lupa |
| | Cara niat ikhlas ketika bermain game online | "Saya niati bermain game di dalam hati." |
| | Niat ikhlas ketika bermain game online | "Main game lillahi ta'ala mengharap keridhaan Allah ta'ala." |
| | Kondisi niat ikhlas | "Seringnya ingat sendiri, jarang diingatkan orang tua karena tempat tinggalnya berbeda." |
| | Perasaan niat ikhlas ketika bermain game online | "Biasa saja." |
| 5 Februari 2021 | Niat ikhlas bermain game online | "Main game sering diniati lillahi ta'ala." |
| | Perasaan niat ikhlas ketika bermain game online | "Kadang bosan, berhenti sendiri, sebelumnya agar berhenti harus diingatkan atau dimarahi orang tua dahulu." |
| | Durasi bermain game online ketika niat ikhlas | "Lama bermain game online menjadi berkurang, kadang tidak ada 1 jam sudah tutup hp terus main di luar rumah." |
| | Psikis | "Kepikiran tentang game online sudah berkurang, tapi kadang muncul lagi kalau diajak bermain game online bersama teman." |
| | Cara orang tua mengingatkan niat ikhlas | "Sudah diniati?" |

| | | |
|----------------------|--|--|
| | Respon anak | “ <i>Sampun.</i> ” |
| | Alasan berkenan niat ikhlas | “ <i>Nek ora diniati mengko aku doso (kalau tidak diniati nanti saya berdosa).</i> ” |
| | Perasaan orang tua ketika setelah mengingatkan niat ikhlas | “Saya merasakan hati saya menjadi tenang, anak lebih manut orang tua.” |
| | Niat ikhlas orang tua dalam aktivitas sehari-hari | “Saya berusaha untuk selalu niat seperti setiap saya mau berangkat mengajar mesti saya niati dulu, ketika mau masak pun saya niati dulu.” |
| | | “Mengajar <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridhaan Allah ta’ala.” |
| | | “Mencuci piring <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridhaan Allah ta’ala.” |
| | Perasaan ketika niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | “Saya merasakan emosi saya menjadi lebih berkurang, tidak seperti sebelumnya, <i>hawane pengen nyengeni wae</i> (rasanya ingin memarahi terus) |
| | Perasaan ketika niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | “Terasa ringan, bisa focus, sebelumnya pikirannya <i>ora karuan</i> (tidak terkontrol).” |
| | Perasaan orang tua kepada anak | “Saya merasakan hati saya menjadi tenang, anak lebih manut orang tua.” |
| Maret – Agustus 2021 | Bimbingan dasar diliburkan sebab adanya pandemic covid-19 | |
| Agustus 2021 | Implementasi niat ikhlas Orang tua dalam aktivitas sehari-hari | “Niat ikhlas <i>taseh tak lampahi</i> (niat ikhlas masih saya jalani)” |
| | Perasaan orang tua | “ <i>Rasane penak, neng ati wes porah,</i> |

| | | |
|------------------------------|---|---|
| | ketika niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | <i>seng penting aku wes niat ora pan meri karo kancane, waune kemrungsung, mboten saget santai.”</i> (Rasanya enak, di hati sudah menerima, yang penting aku sudah niat tidak akan iri dengan teman. Tadinya <i>kemrungsung</i> , tidak bisa santai.” |
| | Implementasi niat ikhlas anak ketika bermain game online | “Main game sudah jarang diniati” |
| | Dampaknya | Anak tetap sering bermain game online |
| September - Oktober 2021 | Tidak ikut bimbingan lanjutan mengenai pendalaman pemahaman niat ikhlas dalam al-Qur’an dan kaitannya dalam aktivitas sehari-hari. | |
| November 2021 – Januari 2022 | Tidak ikut bimbingan lanjutan digabung dengan jamaah majlis ta’lim Baitul Hikmah. | |

9. Orang Tua “Sc” dan Anak “Yf”

Ibu “Sc” (30 tahun) seorang yang berprofesi sebagai bidan puskesmas. Beliau selaku orang tua yang mempunyai pemahaman agama lebih, dan mengetahui karakteristik anak, ia memberi kesempatan anak untuk bermain *game online*. Ibu “Sc” tetap memberikan batasan waktu, karena ia mengetahui anak apabila sedang main game merasakan keasyikan tersendiri, kalau disuruh langsung berhenti memainkan *game online* pasti anak tidak mau, jadi ia memberikan kelonggaran batasan waktu berdasarkan kesepakatan bersama. “Yf” (10 tahun) tinggal bersama ibu dan neneknya serumah, akan tetapi dalam kesehariannya lebih sering dengan neneknya. Informan “Sc” dan “Yf” mengikuti bimbingan dasar niat ikhlas dan mempraktekkan niat ikhlas ketika bermain game online dan aktivitas sehari-hari. Pengumpulan data melalui interview dan observasi. Untuk bimbingan lanjutan hanya diikuti orang tua.

Lampiran Tabel 13

Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online

Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “Sc” dan Anak “Yf”

| Tanggal | Kondisi | Pengakuan Informan |
|--------------------------|----------------------------|---|
| Sebelum 25 Desember 2020 | Game yang sering dimainkan | “Free Fire dan Mobile legends.” |
| | Alasan | “ <i>Game e</i> (gamenya) asyik banget” |
| | Durasi bermain game | “Sehari bisa main 8 jam, kadang kalau baterai hp habis tetap bermain sambil |

| | | |
|---|--|--|
| | online | <i>nge-charge</i> meneruskan permainannya.” |
| | Respon orang tua | “Saya jarang memarahi “Yf” karena saya memberi batasan waktu untuk bermain game online. Saya cuman sering menasehati, “jangan menghabiskan banyak waktu untuk game online, tetap ibadah, belajar, melakukan kegiatan lain yang bermanfaat.” |
| | Pendapat orang tua tentang game online | “ <i>Lha</i> anak kalau saya larang main game online, terus anak mau <i>ngapain?</i> Sekolah diliburkan gara-gara Corona, kebanyakan waktu luang. Mau diikutkan club renang, club’ renangnya diliburkan karena Corona, begitu juga mau diikutkan main sepak bola, sepak bolanya juga diliburkan. Jadi anak saya kasih kesempatan bermain game online yang penting kewajiban sekolah dan agama tetap dikerjakan”. |
| | Orang tua memberikan kelonggaran dan batasan waktu | “Main game nya mau selesai berapa menit lagi?”. Anakpun menjawab, “setengah jam lagi”. Setelah setengah jam anak pun menghentikan main gamenya.” |
| Bimbingan Dasar Internet Gaming Addiction Family Therapy | | |
| 25 | Januari 2020 | Psikologis <i>game lovers</i> dan Teknik praktis niat ikhlas |
| 1 | Januari 2021 | Mohon ampun dan saling memaafkan |
| 8 | Januari 2021 | Mohon rahmat, petunjuk dan ampunan Allah |
| 15 | Januari | Niat ikhlas dan niat tidak ikhlas |

| | | |
|------------------------------------|---|--|
| 2021 | | |
| 12 Januari 2021 | Inti ikhlas <ul style="list-style-type: none"> - Kekeliruan dalam memaknai ikhlas - Inti ikhlas yang sebenarnya - Ikhlas butuh niat - Cara praktis menuju ikhlas | |
| 29 Januari 2021 | Niat Ikhlas (5W + 1 H) | |
| 4 Februari 2021 | Memahami Surat al-Isra' ayat 18-20 | |
| Kunjungan ke rumah infroman | | |
| 8 Januari 2021 | Mengamalkan niat ikhlas | Belum mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari karena lupa |
| 15 Januari 2021 | Cara orang tua mengingatkan niat ikhlas | " <i>Le, diniati sek le</i> " |
| | Orang tua mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | "Saya mulai menerapkan niat <i>lillāhi ta'ālā</i> seperti ketika memasak." |
| | Perasaan orang tua ketika mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | "Terasa ringan, bisa fokus, sebelumnya fikiran <i>ora karuan</i> ." |
| | Anak mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | " <i>lillāhi ta'ālā</i> ketika mandi dan keluar rumah." |
| | Perasaan anak ketika mengamalkan | "Biasa saja." |

| | | |
|-----------------|--|---|
| | niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | |
| | Perilaku anak | “Anak masih suka dan sering bermain <i>game online</i> apalagi didatangi teman ke rumah untuk main <i>game online bareng.</i> ” |
| | Perasaan orang tua | “ <i>Wes rodo lego.</i> ” |
| | Niat ikhlas ketika bermain game online | Saya kalau main game diniati dengan niat “ <i>Bismillahirrahmanirrahim lillāhi ta’ālā</i> ” |
| | Dampak niat ikhlas ketika bermain game online | Main gamenya terasa asyik, bahkan kalau tidak diniati lillahi ta’ala malah tidak bisa main, kalah terus. Walaupun gamenya terasa asyik tapi main gamenya cuman sebentar, berbeda kalau tidak diniati lillahi ta’ala main gamenya lama.” |
| | Perilaku | “Sekarang kalau kalah sudah tidak nangis, sudah tidak bertengkar dengan teman sepermainan game online.” |
| | Dampak niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | “Biasa saja” |
| 7 Februari 2021 | Cara niat ikhlas bermain game online | “ <i>Bismillāhirrahmānirrahīm lillāhi ta’ālā</i> main <i>game</i> (di dalam hati).” |
| | Frekuensi bermain game online dengan niat ikhlas | “Masih tetap senang dan bermain game online, tapi main gamenya cuman sebentar berbeda kalau tidak diniati <i>lillāhi ta’ālā</i> main gamenya lama.” |
| | Cara orang tua mengingatkan | “Jangan menghabiskan banyak waktu untuk game online, tetap ibadah, |

| | | |
|----------------------|---|--|
| | selain niat ikhlas | belajar dan melakukan kegiatan lain yang bermanfaat”. |
| | Perilaku anak | “ <i>Dolanan (bermain) game online karo (sambil) nge-charge hp</i> ” |
| | Perasaan orang tua | “Saya jarang memarahi Yafi karena saya memberi batasan waktu untuk bermain game online.” |
| | Tindakan orang tua | “Saya cuman sering menasehati.” |
| | Cara orang tua mengingatkan niat ikhlas bermain game online | “Le, diniati sek, le!” |
| | Perasaan orang tua | “ <i>Wes rodo lego</i> ” (sudah agak tenang).” |
| Maret – Agustus 2021 | Bimbingan dasar diliburkan sebab adanya pandemic covid-19 | |
| Agustus 2021 | Implementasi niat ikhlas Orang tua dalam aktivitas sehari-hari | “Niat ikhlas <i>taseh tak lampahi</i> (niat ikhlas masih saya jalani)” |
| | Perasaan orang tua ketika niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | “ <i>Rasane penak, neng ati wes porah, seng penting aku wes niat ora pan meri karo kancane, waune kemrungsung, mboten saget santai.</i> ” (Rasanya enak, di hati sudah menerima, yang penting aku sudah niat tidak akan iri dengan teman. Tadinya <i>kemrungsung</i> , tidak bisa santai.” |
| | Orang tua mengingatkan | “ <i>Sampun jarang ngingetke niat, kan larene sampun ngertos niat.</i> (sudah |

| | | |
|------------------------------|---|--|
| | niat ikhlas ketika anak bermain game online | jarang mengingatkan niat ikhlas, karena anaknya sudah tahu niat)” |
| | Implementasi niat ikhlas anak ketika bermain game online | “Main game sudah jarang diniati” |
| | Dampaknya | Anak tetap sering bermain game online |
| | Pendapat tentang implementasi niat ikhlas | “ <i>Ngertose kulo main game ngangge niat lillāhi ta’ālā nggeh mboten sae, mboten angsal. Niat lillāhi ta’ālā kagem ingkang sae-sae mawon.</i> (Setahu saya main game menggunakan niat <i>lillāhi ta’ālā</i> ya tidak baik, tidak boleh. Niat <i>lillāhi ta’ālā</i> untuk yang baik-baik saja). |
| | Harapan orang tua | “ <i>Menawi bocahe sampun kadung nge-game, menawi ngangge lillāhi ta’ālā kersane mboten bablas ingkang mboten sae, yo mugi-mugi saget ngilangi.</i> ” (Kalau anaknya sudah terlanjur main game, kalau menggunakan <i>lillāhi ta’ālā</i> biar tidak kebablasan yang tidak baik, semoga bisa menghilangkan.” |
| September - Oktober 2021 | Ikut bimbingan lanjutan mengenai pendalaman pemahaman niat ikhlas dalam al-Qur’an dan kaitannya dalam aktivitas sehari-hari. | |
| November 2021 – Januari 2022 | Ikut bimbingan lanjutan digabung dengan jamaah majlis ta’lim Baitul Hikmah. | |

10. Orang Tua “R” dan Anak “D”

“D”(13 tahun), anak dari ibu Rochimiatus (47 tahun) seorang ibu rumah tangga yang setiap hari berjualan di rumah yang sekaligus dijadikan toko kelontong. Awal-awal saya suka bermain *game online* sekitar 2 tahun yang lalu karena diajak kakak. Saya bermain *game online* pakai hp punya sendiri. Informan “R” dan “D” mengikuti bimbingan dasar niat ikhlas dan mempraktekkan niat ikhlas ketika bermain game online dan aktivitas sehari-hari. Pengumpulan data melalui interview dan observasi. Untuk bimbingan lanjutan hanya diikuti orang tua.

Lampiran Tabel 14

Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online

Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “R” dan Anak “D”

| Tanggal | Kondisi | Pengakuan Informan |
|---|--|--|
| Sebelum 25 Desember 2020 | Game yang sering dimainkan | “PUBG, <i>Mobile Legends</i> , Free Fire.” |
| | Alasan | “Senang aja” |
| | Kebiasaan sehari-hari | Biasanya saya kalau mau main <i>game online</i> ya langsung main aja, kadang pernah juga mengawali dengan <i>basmallah</i> . |
| | Tujuan bermain game membaca <i>basmallah</i> | “Biar menang, sebab aku ingin sekali ikut turnamen game online dan dapat uang.” |
| Mengawali dengan niat <i>lillāhi ta’ālā</i> | “Belum pernah sama sekali.” | |

| | | |
|--|--|--|
| | main <i>game onlinenya</i> biar mendapat Ridha Allah | |
| | Pengakuan orang tua tentang intensitas anak | “Anak saya kalau sudah bermain <i>game online</i> lupa sama sekitarnya. Lama bermain sehari bisa 3 sampai 4 jam. Biasanya pagi setelah mandi, setelah maghrib, setelah tutup took jam 12 malam. Terkadang main <i>game online</i> sampai jam 2 malam, kadang jam 3 malam. Saya bangun lihat anak saya lagi bermain game, terus tidur nanti bangun jam 9 pagi, <i>ora tau subuhan</i> . Kalau salat harus diingatkan terus, tapi sering nya <i>bablas</i> tidak salat.” |
| | Reaksi anak jika dipanggil orang tua | Jika dipanggil selalu menjawab, “ <i>Iyo</i> ”, tapi <i>iyo iyo tok, ora ngadek-ngadek (tidak berdiri)</i> . |
| | Perasaan orang tua | “Saya sering jengkel gara-gara <i>nek dipanggil ora mangkat-mangkat game-an terus</i> .(kalau dipanggil tidak datang menghampiri tetap terus <i>nge-game</i> ” |
| | Tindakan orang tua | “ <i>Hp ne sudah berapa kali aku banting, mungkin sudah 2 kali tapi saya nyesel dewe juga, hpne aku banting ternyata aku yo malihe nukokke hp maneh. Winginane aku yo arep mbanting hp neh tapi yo aku mikir mengko nek tak banting aku yo mengko kudu nukokke maneh</i> (Hpnya sudah berapa kali saya banting, mungkin sudah 2 kali tapi saya menyesal sendiri, hpnya saya banting |

| | | |
|--|--|---|
| | | ternyata saya harus membelikan hp lagi. Kemarin aku juga mau membanting hp lagi tapi saya mikir nanti kalau saya banting lagi saya ya harus membelikan lagi.)” |
| | Cara orang tua menasehati anak | “Saya pernah sampai bicara seperti ini sama anak saya, “ <i>Kamu itu lho, mbok yo IQ mu dhuwur percuma. IQ dhuwur kudu dibarengi tanggap karo lingkungan. Nganti ibumu tibo yo awakmu ora ngerti. Kowe ora perhatian karo wong liyo. Kowe gur perhatian karo hp tok!</i> (Kamu itu lho, seandainya IQmu tinggi percuma. IQ tinggi harus ada peduli dengan lingkungan. Sampai ibumu jatuh saja kamu tidak tahu. Kamu tidak perhatian dengan orang lain. Kamu hanya perhatian dengan hp saja!)” |
| | Tindakan orang tua | “Hp saya ambil. Pernah sehari setengah hp <i>tak umpetke</i> (saya sembunyikan), saya lihat wajah anak saya kasihan, <i>larene njih tangklet</i> (anak bertanya), “ <i>Bu, weruh hpku?</i> (Bu, lihat hpku?), <i>tak jawab</i> (jawab ibu), ‘ <i>ora ngerti</i> ’, <i>padahal aku seng ngumpetke</i> (padahal saya yang menyembunyikan).” |
| | Reaksi anak | “Tidak marah tapi biasanya menangis.” |
| Bimbingan Dasar <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | | |
| 25 Januari 2020 | Psikologis <i>game lovers</i> dan Teknik praktis niat ikhlas | |
| 1 Januari | Mohon ampun dan saling memaafkan | |

| | | |
|------------------------------------|--|---|
| 2021 | | |
| 8 Januari 2021 | Mohon rahmat, petunjuk dan ampunan Allah | |
| 15 Januari 2021 | Niat ikhlas dan niat tidak ikhlas | |
| 12 Januari 2021 | Inti ikhlas <ul style="list-style-type: none"> - Kekeliruan dalam memaknai ikhlas - Inti ikhlas yang sebenarnya - Ikhlas butuh niat - Cara praktis menuju ikhlas | |
| 29 Januari 2021 | Niat Ikhlas (5W + 1 H) | |
| 4 Februari 2021 | Memahami Surat al-Isra' ayat 18-20 | |
| Kunjungan ke rumah infroman | | |
| 23 Januari 2021 | Mengamalkan niat ikhlas | Belum mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari karena lupa |
| | Niat ikhlas orang tua dalam aktivitas sehari-hari | “Saya sekarang berusaha menerapkan niat <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap <i>keridhaan Allah ta’ala</i> ketika saat mau buka warung, mau berangkat mengaji, mau tidur.” |
| | Dampak Niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | “ <i>Plong, wes rodo berkurang jengkele</i> (<i>Plong</i> , sudah agak berkurang marahnya). Sebelum tahu niat <i>lillāhi ta’ālā</i> dalam aktivitas sehari-hari <i>hawane jengkel</i> (inginnya marah), berpikiran buruk.” |
| | Cara orang tua mengingatkan niat ikhlas bermain game online | “ <i>Diniati sek lillahi ta’ala</i> (Diniati dulu lillahi ta’ala).” |
| | Cara niat ikhlas bermain | “Terkadang teringat atau diingatkan orang tua <i>pas</i> di tengah-tengah lagi |

| | | |
|----------------------|--|--|
| | game online | asyik main game online. |
| | Niat ikhlas ketika bermain game online | “Pernah niat lillahi ta’ala <i>pas</i> mau <i>nge-game</i> .” |
| | Durasi bermain game online | “ <i>Saiki yo isih main game sih, tapi main game e luwih suwi mbiyen, tapi sekarang ganti mbuka youtube.</i> ” |
| | Pendapat anak tentang niat ikhlas bermain game online | “ <i>Seng penting kan wes diniati, berarti main game e ora popo</i> (Yang penting <i>kan</i> sudah diniati lillahi ta’ala, berarti main gamenya tidak apa-apa).” |
| | Pendapat orang tua tentang niat dalam bermain game online | “Wah, <i>iki goro-goro bu Hudi, bocahe malih sang soyo bebas dolanan game e</i> (Wah ini gara-gara bu Hudi, anaknya menjadi merasa lebih bebas mainan gamenya) |
| Maret – Agustus 2021 | Bimbingan dasar rutin diliburkan sebab adanya pandemic covid-19 | |
| Agustus 2021 | Implementasi niat ikhlas Orang tua dalam aktivitas sehari-hari | “ <i>Kadang iling, kadang mboten, tapi kathah mboten ilinge</i> (kadang ingat, kadang tidak ingat, tapi sering tidak ingatnya).” |
| | Perasaan orang tua ketika niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | “ <i>Sakniki sering kemrungsung maleh</i> (sekarang sering <i>kemrungsung</i> lagi).” |
| | Implementasi niat ikhlas anak ketika bermain game online | “ <i>Ora tau</i> (tidak pernah). Lupa.” |
| | Dampaknya | “ <i>Tetep main game koyo biasane</i> (tetap main game seperti biasanya).” |

| | | |
|--------------------------|---|--|
| | Arti lillahi ta'ala menurut anak | " <i>ndak tau</i> (tidak tahu)." |
| | Perbedaan rasa tanpa niat ikhlas dengan niat ikhlas | " <i>Diniati opo ora podo wae</i> (diniati lillahi ta'ala atau tidak, sama saja). <i>Asyik opo ora e tergantung biso main opo ora e.</i> (Asyik atau tidaknya tergantung bisa main atau tidakna)." |
| September - Oktober 2021 | Ikut bimbingan lanjutan mengenai pendalaman pemahaman niat ikhlas dalam al-Qur'an dan kaitannya dalam aktivitas sehari-hari. (Hanya orang tua) | |

11. Orang Tua “K” dan Anak “F”

“F” (13 tahun) anak dari ibu “K” (47 tahun) seorang ibu rumah tangga yang setiap hari membantu suaminya berjualan nasi goreng di rumah. “F” tergolong anak yang pendiam jarang bermain sama teman. Sehari-hari kesibukannya hanya di rumah. Apalagi sekolah diliburkan sebab Corona, menjadikan waktu luang yang ada banyak ia pergunakan untuk bermain game. Ia bermain game online ini sejak kelas 6 SD (2 tahun yang lalu). Bermain game online menjadi teman kesehariannya. Informan “K” dan “F” mengikuti bimbingan dasar niat ikhlas dan mempraktekkan niat ikhlas ketika bermain game online dan aktivitas sehari-hari. Pengumpulan data melalui interview dan observasi. Untuk bimbingan lanjutan hanya diikuti orang tua.

Lampiran Tabel 15

Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online

Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “K” dan Anak “F”

| Tanggal | Kondisi | Pengakuan Informan |
|--------------------------------|--|---|
| Sebelum 25 Desember 2020 | Game yang sering dimainkan | “PUBG” |
| | Alasan | “Mengasyikkan.” |
| | Keseharian ketika bermain game online | “Biasanya ia kalau bermain <i>game online</i> langsung bermain aja.” |
| | Durasi bermain game online menurut orang tua | “Anak saya setiap hari bermain game (online) <i>terus</i> , sehari bisa 6 jam, pagi, siang, malam. Terkadang kalau diajak pergi orang tua, ia lebih memilih tetap |

| | | |
|--|--|--|
| | | di rumah bermain <i>game online</i> .” |
| | Cara orang tua mengingatkan anak | “ <i>Ojo dolanan game terus</i> (jangan bermain game terus!).” |
| | Reaksi anak ketika diperintah orang tua | “ <i>Sek..sek...</i> (sebentar..sebentar...) sambil <i>nesu</i> (cemberut).” |
| | Perasaan orang tua | “Saya sering jengkel.” |
| | Bermain game online dengan niat ikhlas | “Belum pernah” |
| Bimbingan Dasar <i>Internet Gaming Addiction Family Therapy</i> | | |
| 25 Januari 2020 | Psikologis <i>game lovers</i> dan Teknik praktis niat ikhlas | |
| 1 Januari 2021 | Mohon ampun dan saling memaafkan | |
| 8 Januari 2021 | Mohon rahmat, petunjuk dan ampunan Allah | |
| 15 Januari 2021 | Niat ikhlas dan niat tidak ikhlas | |
| 12 Januari 2021 | Inti ikhlas <ul style="list-style-type: none"> - Kekeliruan dalam memaknai ikhlas - Inti ikhlas yang sebenarnya - Ikhlas butuh niat - Cara praktis menuju ikhlas | |
| 29 Januari 2021 | Niat Ikhlas (5W + 1 H) | |
| 4 Februari 2021 | Memahami Surat al-Isra’ ayat 18-20 | |
| Kunjungan ke rumah infroman | | |
| 23 Januari 2021 | Mengamalkan niat ikhlas | Belum mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari karena lupa |
| | Orang tua niat | “ <i>Menawi taseh nyambel, nggoreng,</i> |

| | |
|---|---|
| ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | <i>nyuci piring, nyapu semuane tak niati lillāhi ta'ālā</i> mengharap keridhaan Allah ta'ala." |
| Praktek niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | "Sedekah <i>lillāhi ta'ālā</i> mengharap keridhaan Allah ta'ala." (didalam hati). |
| Dampak niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | "Pekerjaan rumah cepat selesai, tidak <i>kemrungsung</i> , terasa tenang, sebelumnya sering <i>kemrungsung</i> ." |
| Cara orang tua mengingatkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | " <i>Diniati riyen, le</i> ", aku sering bilang ke anak saya, " <i>Le, ibu ki opo-opo diniati lillāhi ta'ālā</i> mengharap keridhaan Allah ta'ala, <i>arep nyambel, diniati lillāhi ta'ālā, arep mandi diniati lillāhi ta'ālā, arep ngliwet diniati lillāhi ta'ālā, pokoke kabeh diniati lillāhi ta'ālā, rasane gawean kroso enteng, malih cepet kelar</i> ". Begitu pula ketika saya melihat anak saya belajar, saya selalu mengingatkan, " <i>Sampun diniati lillāhi ta'ālā, le?</i> ", biasanya anak menjawab, " <i>Sampun</i> " |
| Niat ikhlas anak dalam aktivitas sehari-hari | "Belajar <i>lillāhi ta'ālā</i> mengharap keridhaan Allah ta'ala." |
| Perasaan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | "Tugas sekolah cepat selesai" |
| Perasaan orang tua setelah mengingatkan | " <i>Kulo ngraoske radi tenang, enteng. Waune kemrungsung hawane pengen ngamuk.</i> " (Saya merasakan agak |

| | | |
|-------|---|---|
| | niat ikhlas | tenang, ringan, tadinya inginnya marah terus).” |
| | Bersyukur setelah mengetahui efek niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | “ <i>Rasanya alhamdulillah, sampun diparingi ngertos (sudah diberi tahu), riyen mboten ngertos (dulu belum tahu), ngertose paling bismillah (tahunya hanya bismillah).</i> ” |
| | Perbedaan ‘rasa’ antara basmallah dengan niat ikhlas. | “ <i>Njih, raose benten (iya, rasanya berbeda). Menawi riyen maose bismillah raose njih biasa (Kalau dulu membacanya bismillah rasanya ya biasa), tapi menawi ngagem (tapi kalau menggunakan) lillāhi ta’ālā mengharap keridhaan Allah ta’ala dalam menjalankan aktivitas rasane gawean terasa cepet rampung, umbah-ubah cepet rampung (rasanya pekerjaan terasa cepat selesai, nyuci baju cepat selesai). Beda dengan yang sebelumnya saya belum tahu niat lillāhi ta’ālā rasanya sering kemrungsung banget.</i> ” |
| | Mengingatkan niat ikhlas kepada suami | “Bermula saya merasakan efek dari niat lillāhi ta’ālā di hati ini, akhirnya sekarang yang saya ingatkan niat mboten lare mawon (tidak hanya anak), suami nggeh sami (suami juga sama). Suami juga saya kasih tahu mengenai niat lillāhi ta’ālā, “Pak, kabeh (semuanya) ternyata kudu (harus) diniati lillāhi ta’ālā, Bapak nek meh dodol (kalau mau jualan) diniati lillāhi ta’ālā”. Suami menjawab, “Iyo” (Iya).” |
| Maret | – | Bimbingan dasar rutin diliburkan sebab adanya |

| | | |
|------------------------------|---|---|
| Agustus 2021 | pandemic covid-19 | |
| Agustus 2021 | Implementasi niat ikhlas Orang tua dalam aktivitas sehari-hari | “ <i>Niat taseh kulo lampahi</i> (Niat masih saya jalani).” |
| | Perasaan orang tua ketika niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | “ <i>Menawi diniati raose tenang</i> Kalau diniati rasanya tenang), <i>menawi mboten kemrungsung maleh</i> (kalau tidak diniati gelisah lagi).” |
| | Intensitas Mengingatnkan niat ikhlas | “ <i>Terkadang lare kulo ilingke niat</i> (terkadang anak saya ingatkan niat ikhlas).” |
| September - Oktober 2021 | Ikut bimbingan lanjutan mengenai pendalaman pemahaman niat ikhlas dalam al-Qur’an dan kaitannya dalam aktivitas sehari-hari. (Hanya orang tua) | |
| November 2021 – Januari 2022 | Ikut bimbingan lanjutan digabung dengan jamaah majlis ta’lim Baitul Hikmah. (Hanya orang tua) | |

12. Orang Tua “RK” dan Anak “S”

Anak “S” (Pr) 6 tahun anak dari Ibu “RK” (39 tahun) seorang ibu yang berprofesi sebagai guru di salah satu Sekolah Dasar. Kebetulan saya tinggal bersama anak saya yang kedua (6 th) dan ketiga (1 bulan). Sedangkan anak pertama ikut neneknya di Nganjuk. Pengumpulan data hanya berdasarkan observasi dan interview orang tua dengan alasan anak masih umur 6 th belum bisa mampu memberikan jawaban yang komplit dari setiap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Langsung praktek niat ikhlas tanpa mengikuti bimbingan dasar niat ikhlas.

Lampiran Tabel 16

Data Perubahan Perilaku Bermain Game Online

Berdasarkan Pengakuan Informan Orang Tua “RK” dan Anak “S”

| Tanggal | Kondisi | Pengakuan orang tua tentang anaknya |
|-------------------|-------------------------------------|--|
| Sebelum Juli 2020 | Game yang sering dimainkan anak | Sakura |
| | Intensitas anak bermain game online | “Sania tiap hari hp terus.” |
| | Efek bermain game | “ <i>Nek dikandani angel meni mbak (Kalau dinasehati susah sekali mbak) Sakdurunge kenal (sebelum kenal) hp dikongkon gampang (disuruh mudah), barang kenal (setelah kenal) hp njawabe (menjawabnya) “Sek bun... (sebentar, Bun), lingkungan sebelae</i> ” |

| | | |
|--|--------------------|--|
| | | <i>niku mboten dinggalbo</i> (lingkungan sebelahnya tidak disadari).” |
| | | “ <i>Lare mboten mbentak, mung semoyo</i> (Anak tidak membentak, hanya saja sering menunda), <i>tur</i> kedekatan sama ibune kan berkurang mbak. Pernah umpet-umpetan main hp alasannya di kamar, “Bunda, adik neng kamar”. <i>Tak kiro turu</i> (saya kira tidur). <i>Pas tak inceng etok-etok bobok</i> (ketika saya intip pura-pura tidur), <i>merem-merem mrepet ngene . Hp ku yo ora ono tak goleki tibae dingo deknen</i> (Hp ku juga tidak ada saya cari ternyata dipakai anak). “Ayah kerja ndak sih bun.” Nek ayah kerjo kan hpne ditinggal.” |
| | Tindakan anak | “ <i>Nek sekolah sore telat mergo hp, jan...</i> (kalau sekolah sore terlambat gara-gara hp, jan....). Padahal <i>riyen niku</i> (dulu itu) <i>sania termasuk anak yang disiplin. Neng omah maem anteng yo mergo hp</i> (Di rumah makan, tenang yak arena hp). |
| | Perasaan orang tua | “ <i>Jengkel kulo.</i> (marah saya). <i>Wah mben dino gedreg wae</i> (Wah tiap hari marah-marah terus). <i>Murang muring saben dino</i> (marah-marah setiap hari), <i>saben wayah</i> (setiap waktu), <i>saben wengi</i> (setiap malam), <i>saben isuk</i> (setiap pagi), <i>saben sore</i> (setiap sore). <i>Dadi aku ring-uringan wae karo bocah</i> (jadi aku marah-marah terus dengan anak) |
| | Reaksi orang tua | “ <i>Wes yo dek, dek, ojo ngaboti hp ne!</i> Sudah dek, dek, jangan mentingkan hpnya!) <i>Bunda tak seng mangkat</i> |

| | | |
|-------------------------------|--|--|
| | | <i>dewe!</i> (Bunda mau berangkat sendiri), <i>Bunda ora pan ngongkon adik neh!</i> (Bunda tidak akan menyuruh adik lagi!) <i>Aku mbek mbededeg, terus terang.</i> ” |
| | Tindakan orang tua | “Pernah <i>hp tak tarik</i> (diambil), <i>soale niku kan hp kulo</i> (karena itu hp saya), <i>hpne piyambake kan rusak</i> (HP nya anak kan rusak). <i>Hp ne rusak kulo ayem mboten tan dandakke</i> (HP nya rusak saya tenang tidak saya serviskan) |
| | Reaksi anak | “ <i>Bocah neng sebelahku ngenteni hpne.</i> (Anak di sebelahku menunggu hpnya) <i>Aku meh Whatsapp sampeyan mbarang kan ora tenang</i> (Aku mau Whatsapp Anda /peneliti juga tidak tenang) |
| | Pendapat orang tua | “ <i>Jatahe aku maune sayang mbek Sania</i> (Sebenarnya saya tadinya sayang sama Sania). <i>Bocah njaluk opo wae tak turuti mergo manut</i> (Anak minta apa saja saya turuti karena manut). Lha gara-gara tik-tok, sakura, permainan <i>lha kan maleh cuek kaleh kulo</i> (jadi cuek dengan saya). Dia lebih mementingkan hp, <i>nek dikongkon-kongkon ora mirengke</i> (kalau disuruh tidak mendengarkan).” |
| 15 Juli 2020 – September 2021 | Cara orang tua mengajari niat ikhlas ke anak | “ <i>Bar njenengan ngandani masalah niat</i> (Setelah Anda menasehati niat), <i>bocah kan tak ken mraktekke</i> (anak saya suruh mempraktekkan). “ <i>Nia, nek meh main hp piye niate?</i> (Nia, kalau mau main hp bagaimana niatnya?) <i>lare njawab</i> (anak menjawab);“ <i>Niat</i> |

| | | |
|-------------------------|---|---|
| | | <i>ingsun lillahi ta'ala</i> ". |
| | Cara orang tua mengingatkan niat ikhlas | " <i>Ojo lali dek niate</i> (Jangan lupa dek, niatnya)". Jawab anak, " <i>Ora-ora, Nda</i> (Tidak-tidak bunda)." Sampai sekarang. |
| | Niat ikhlas ketika bermain game online | "Niat ingsung niat main hp lillahi ta'ala. (Saya niat main hp / game online lillahi ta'ala)" |
| | Reaksi dukungan ayah ketika ibu mengingatkan niat ikhlas ke anak | " <i>Ayah malah ndukung. Ayah, ha a bund dilatih ngono kuwi.</i> (iya bun, dilatih seperti itu)." |
| | Dampak niat ikhlas ketika bermain game online | " <i>Saiki bocah mainan tapi ora koyo maune</i> (sekarang anak bermain tapi tidak seperti sebelumnya), <i>saiki wes mending</i> (sekarang sudah lumayan), |
| 16 September 2021 | Pembiasaan orang tua mengingatkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | " <i>Aku selalu ngilingke niat, pas meh belajar karo main hp</i> (saya selalu mengingatkan niat ketika mau belajar sama main hp). " <i>Meh belajar, lks e buka</i> (Mau belajar, LKS nya buka), <i>ojo lali niate...</i> (jangan lupa niatnya...)" Sampai sekarang. |
| | Observasi orang tua | " <i>Nia wae ngono terus iso</i> (Nia aja niat ikhlas seperti itu terus bisa), <i>pinter saiki kok</i> (pintar –mengamalkan niat ikhlas- sekarang kok) |
| | Perilaku anak | " <i>Saiki wes penak, gampang disuruh 'Dek, hpne</i> (Dek, hpnya), adike gawekke susu (adik bayi buat kan susu).' <i>penak sisan</i> (mudah sekali), |

| | | |
|--|--|---|
| | | <i>wes tumoto</i> (sudah tertata). <i>Wes tumoto dewe</i> (sudah tertata sendiri).” |
| | Pendapat orang tua | “ <i>Masalah hp wes ora koyo maune. Ampuh tenan!. Sania sudah berkurang, “Bunda, Sania pinjam hp ya?, tak jawab “Yo’, tapi kan istilahe dekne wes ngerti jadwale mbak, wayahe deknen nyilih hpne bunda pirang menit</i> (waktunya dia pinjam hpnya bunda berapa menit), <i>wayahe belajar yo belajar</i> (waktunya belajar ya belajar), <i>wayahe momong adine yo momong adine</i> (waktunya momong adiknya ya momong adiknya). Sekarang lebih manut, lebih baik. |
| | Harus selalu diingatkan niat ikhlas | “ <i>Iyo bener mbak</i> (iya benar mbak), <i>Asli... Kudu istikomah ben melekat di hati</i> (Harus istikamah biar melekat di hati).” |
| | Bersyukur diingatkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | “ <i>Aku diingatke, makasih malahan ra..</i> (Aku diingatkan, justru berterima kasih). <i>Neteki meh makpungi diniati ora popo ra?</i> (Menyusui, mau memandikan bayi diniati tidak apa-apa kan?) “peneliti menjawab, ‘ <i>Yo ora popo, malah kudune</i> (ya tidak apa-apa, malah seharusnya)’. ‘ <i>Oh ngono to...</i> (Oh begitu ya...), tak iling-iling mbak (saya ingat-ingat mbak).” |

DATA HASIL OBSERVASI



Penyuluhan Psikoterapi spiritual Islam berbasis niat ikhlas bagi penderita *internet gaming disorder* dan orang tua tentang permohonan rahmat dan ampunan Allah, Jum'at, 25 Desember 2020 Pukul. 18.00 – 19.00 di Aula Masjid Baitul Hikmah Mlaten Sumberejo Kaliwungu Kendal



Penyuluhan psikoterapi spiritual Islam berbasis niat ikhlas bagi penderita *internet gaming disorder* dan orang tua tentang niat ikhlas. Rabu, 30 Desember 2020 Pukul. 18.00 – 19.00 di Aula Masjid Baitul Hikmah Mlaten Sumberejo Kaliwungu Kendal

PENKODEAN

- A. Kondisi Awal (KA) Tanpa Mengimplementasikan Niat Ikhlas
 - 1. Motivasi Anak (KA-MA)
 - 2. Perasaan Anak Bermain Game Online (KA-PA)
 - 3. Intensitas Anak Bermain Game Online (KA-IA)
 - 4. Perilaku Anak Bermain Game Online (KA-PA)
 - 5. Cara Orang Tua Mengingatkan Anak (KA-CO)
 - 6. Perasaan Orang Tua(KA-PO)
 - 7. Dampak Anak (KA-DA)
 - 8. Tindakan Orang Tua (KA-TO)
 - 9. Pendapat Orang Tua (KA-PdO)
- B. Kondisi Implementasi Niat Ikhlas (KINI)
 - 1. Cara Orang Tua Mengimplementasikan Niat Ikhlas dalam Aktivitas Sehari-hari (KINI-CONIA)
 - 2. Cara Anak Mengimplementasikan Niat Ikhlas dalam Aktivitas Sehari-hari (KINI-CANIA)
 - 3. Pembiasaan Orang Tua Mengimplementasikan Niat Ikhlas dalam Aktivitas Sehari-hari (KINI-PbONIA)
 - 4. Dampak yang dirasakan Orang Tua Ketika Mengimplementasikan Niat Ikhlas dalam Aktivitas Sehari-hari (KINI-DONIA)
 - 5. Dampak yang dirasakan Anak Ketika Mengimplementasikan Niat Ikhlas dalam Aktivitas Sehari-hari (KINI-DANIA)
 - 6. Cara Orang Tua Mengingatkan Niat Ikhlas kepada Penderita *Internet Gaming Disorder* (KINI-COMNIP)
 - 7. Pembiasaan Orang Tua Mengingatkan Niat Ikhlas kepada Penderita *Internet Gaming Disorder* (KINI-PbOMNIP)

8. Cara Penderita *Internet Gaming Disorder* Mengamalkan Niat Ikhlas ketika Bermain Game Online (KINI-CPMNIGO)
 9. Pembiasaan Anak Mengamalkan Niat Ikhlas ketika Bermain Game Online (KINI-PbPMNIGO)
 10. Dampak yang Ditimbulkan dari Cara Komunikasi Orang Tua: Dampak yang dirasakan penderita *internet gaming disorder* dan orang tua
 - a. Penderita *internet gaming disorder* (KINI-DPGO)
 - 1) Durasi
 - 2) Frekuensi
 - 3) Fokus Perhatian
 - 4) Perasaan
 - 5) Emosi
 - b. Orang Tua (KINI-DOGO)
 - 1) Perasaan
 - 2) Emosi
 - 3) Pendapat
- C. Kondisi Proses Implementasi Niat Ikhlas (KPINI)
1. Pengamalan Niat Ikhlas
 - a. Tantangan Pengamalan Niat Ikhlas (KPINI-TPNI)
 - 9) Niat ikhlas hanya untuk ibadah saja
 - 10) Niat ikhlas hanya untuk perbuatan yang baik saja
 - 11) Butuh Hidayah Allah untuk mempercayai niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari
 - 12) Butuh Adab dalam mengamalkan niat ikhlas
 - 13) Pengamalan Niat Ikhlas tidaklah sama dengan pengetahuan niat ikhlas
 - 14) Sering lupa mengamalkan niat ikhlas
 - 15) Ada bisikan

- 16) Keistikamahan dalam pengamalannya
- b. Keistimewaan Pengamalan Niat Ikhlas (KPINI-KPNI)
 - 1) Tergolong ilmu utama dan pertama yang harus dikaji dan diamalkan
 - 2) Hanya dapat dilakukan oleh orang yang manut merasa membutuhkan, mempercayai, adab, dan bersungguh-sungguh serta mewujudkannya dalam bentuk mengamalkan niat ikhlas di hati dalam aktivitas sehari-hari
 - 3) Hanya dapat dirasakan oleh orang yang telah mengamalkannya dalam aktivitas sehari-hari yang istikamah dan mau merasakannya sehingga dapat melahirkan ketenangan, terapi langsung dari hati.
2. Saling Mengingatikan Niat Ikhlas
 - a. Tantangan Saling Mengingatikan Niat Ikhlas (KPINI-TSMNI)
 - 13) Belum mengamalkan Niat Ikhlas dalam aktivitas Sehari-hari
 - 14) Belum bisa menjadi contoh dalam mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari, dibutuhkan 'mulai dari diri sendiri'
 - 15) Tidak sempat mengingatikan niat ikhlas karena harus kerja di luar rumah
 - 16) Untuk mengistikamahkan niat ikhlas dibutuhkan peran orang lain untuk selalu dan saling mengingatikan niat ikhlas.
 - 17) Orang tua beranggapan anaknya sudah tahu niat ikhlas jadi tidak perlu diingatikan lagi

- 18) Berhenti mengingatkan niat ikhlas karena mendapat penolakan.
 - 19) Kurang mendapat respon positif dari yang diingatkan niat ikhlas
 - 20) Membantah, menganggap sepele ketika diingatkan niat ikhlas
 - 21) Menolak, marah jika selalu diingatkan niat lillahi ta'ala
 - 22) Mengajak niat ikhlas bukanlah perkara yang mudah
 - 23) Penolakan batin
 - 24) Belum pernah mengingatkan keluarganya untuk saling mengingatkan niat ikhlas ketika melihat sedang bermain game online.
- b. Keistimewaan Saling Mengingatkan Niat Ikhlas ((KPINI-KSMNI)
- 1) Berkenan mengingatkan dan diingatkan niat ikhlas dalam beramal
 - 2) Bersyukur diingatkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari
 - 3) Dimampukan istikamah niat ikhlas
 - 4) Regulasi emosi orang tua meningkat
 - 5) Tercipta ketenangan dan kerukunan dalam rumah tangga
 - 6) Menjadi prinsip hidup
 - 7) Harapan orang tua
 - 8) Menjadi bagian dari orang yang beruntung
 - 9) Hubungan keluarga yang harmonis-spiritualis
 - 10) Menjaga keluarga dari api neraka

- 11) Terjaga dari godaan setan karena menjadi bagian dari orang yang dipilih Allah (diberi keikhlasan)
3. Pengamalan Niat Ikhlas Ketika Bermain Game Online
 - a. Tantangan Pengamalan Niat Ikhlas Ketika Bermain Game Online (KPINI-TPNIGO)
 - 1) Tidak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online dikarenakan 'Tidak Mau'
 - a) Tidak ingin lepas dari bermain game online
 - b) Kecewa karena hasil yang ada karena tidak sesuai dengan harapan/tujuan (duniawi)
 - c) Orientasi bermain game online masih karena nafsu
 - d) Belum adanya keterikatan batin
 - e) Belum bisa membedakan rasa batin
 - f) Belum bisa 'membaca' sinyal-sinyal Allah yang masuk kedalam hatinya, belum bisa mensyukuri akan tetapi malah mengkufurinya
 - 2) Tidak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online dikarenakan 'Tidak Mampu'
 - a) Adanya pertentangan batin antara mengamalkan niat lillahi ta'ala dengan selain lillahi ta'ala
 - b) Lebih memilih niat selain Allah dari pada lillahi ta'ala karena keinginan nafsu berupa tidak ingin kesenangan bermain game online menjadi berkurang
 - c) Kurang bersungguh-sungguh karena niat ikhlas belum menjadikan fokus/tujuan dalam menjalani kehidupan

- d) Belum bisa istikamah mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari karena lebih memperturutkan nafsu, setan dan malas.
 - e) Adanya perlawanan dengan setan, nafsu dan malas.
 - f) Lingkungan kurang mendukung
 - g) Butuh ada yang selalu mengingatkan niat ikhlas ketika anak bermain game online
 - h) Mendapat bantahan/penolakan secara zahir dan batin dari anak
 - i) Kurang menerima takdir yang ada
 - j) Belum/tidak adanya 'keterkaitan batin'
- 3) Tidak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online dikarenakan 'Tidak Memperbolehkan'
- a) Menolak
 - b) Bermain game online tidak baik, jadi tidak diperbolehkan menggunakan niat ikhlas
 - c) Kurang mempercayai Efek Niat Ikhlas ketika bermain game online
 - d) Beranggapan bahwa kalau bermain game online diniati lillahi ta'ala berarti bermain game onlinenya diperbolehkan. Ini dapat menyebabkan pembenaran diri sendiri. Padahal belum benar-benar karena Allah akan tetapi masih bercampur karena nafsu dan harapan dunianya.
- b. Keistimewaan Pengamalan Niat Ikhlas Ketika Bermain Game Online (KPINI-KTPNIGO)
- 1) Intensitas bermain game online

- a) Titik awal mengurangi perbuatan melampaui batas (bagi anak yang masih suka bermain game online)
 - b) Titik awal diberi kemudahan meninggalkan perbuatan melampaui batas (bagi yang sudah ada keinginan berhenti bermain game online)
- 2) Psikis
- a) Regulasi emosi orang tua menjadi meningkat
 - b) Regulasi emosi anak menjadi meningkat
- 3) Kognitif : Perspektif orang tua tentang game online menjadi lebih baik
- 4) Terapi
- a) Butuh peran orang lain untuk selalu mengingatkan niat ikhlas ketika bermain game online
 - b) Dapat dijadikan sebagai media latihan awal pembiasaan niat ikhlas
 - c) Niat ikhlas secara istikamah menjadikan ketenangan dan kerukunan antar anggota keluarga
- 5) Spiritual
- a) Niat ikhlas bagian dari spiritual sehingga dibutuhkan percaya tentang niat ikhlas.
 - b) Dibutuhkan pula adab, harus mampu menghilangkan kesombongan diri.
 - c) Akhirat dan keridaan Allah menjadi tujuan hidupnya.
 - d) Dikhususkan bagi orang yang mau diajak mohon rahmat, ampunan Allah dan yang ingin bertaubat.

- e) Bersyukur karena dijaga oleh Allah
- f) Termasuk salah satu dari 'ilmu rahasia Allah'

**KONDISI AWAL (KA) TANPA MENGIMPLEMENTASIKAN
NIAT IKHLAS**

| No | Kategori | Pengakuan Informan |
|----|-----------------------|---|
| 1. | Motivasi Anak (KA-MA) | “Karena gamenya asyik banget” (KA-MA.Yf) |
| | | “Karena hobi, banyak teman”(KA-MA.Dz) |
| | | “Saya senang, nyaman, tertarik dan menantang karena ketika mengumpulkan point itu disuruh menebak nama benda dalam bahasa Inggris.” (KA-MA.Ds) |
| | | “Karena dapat teman banyak, hiburan, mengurangi main di luar rumah.” (KA-MA.H) |
| | | “Karena ingin sekali ikut dalam turnamen <i>game online</i> dan dapat uang, (KA-MA.D) |
| | | “Karena itu bagi saya bermain game online sudah menjadi solusi untuk hiburan. Butuh refreshing.” (KA-MA.Ib) |
| | | “Karena untuk mendapatkan solusi masalah. Cara seseorang menghadapi suatu masalah berbeda-beda. Ada yang dengan cara main game, ada yang dengan cara refreshing jalan-jalan, ada yang refreshing lihat pemandangan indah, <i>ono seng ngematke bojone tok wes biso fresh</i> (ada yang memperhatikan istrinya saja sudah bisa <i>fresh</i>), <i>ono seng ndelokke anake tok dadi fresh</i> (ada yang memperhatikan anaknya saja menjadi <i>fresh</i>), jadi masing-masing orang tetap berbeda-beda. <i>Lha nge-game</i> bisa masuk dalam hobi agar kembali fresh. Refreshing sholawatan, refreshing salat, juga ada mbak seperti itu, akan tetapi kan kembali ke pribadi masing-masing. Tapi seharusnya refreshing itu kan langsung ke sana |

| | | |
|----|---|--|
| | | (Allah), akan tetapi tidak semua orang kan seperti itu. Itu masalahnya.” (KA-MA.Ib) |
| 2. | Perasaan Anak Bermain Game Online (KA-PA) | <p>“Main game itu senang, asyik, seru, banyak teman.” (KA-PA.H)</p> <p>“Saya merasa senang, nyaman, tertarik, menantang dan <i>gemas</i> seolah-olah saya harus mendapatkan banyak point agar bisa berganti ke level selanjutnya.” (KA-PA.Ds)</p> |
| 3. | Intensitas Anak Bermain Game Online (KA-IA) | <p>“Tiap hari main hp terus.” (KA-IA.RK)</p> <p>“Main game paling 2 jam” (KA-IA.D)</p> <p>“Biasanya anak saya main <i>game online</i> pagi setelah sarapan sekitar jam 8 pagi sampai jam 12 siang, makan lanjut main lagi jam 1 siang sampai sore terus sekolah sore, salat dhuhur sama ashar kadang lupa, kalau salat Maghrib tetap salat Maghrib di Masjid, tapi setelah Maghrib lanjut main <i>game online</i> sampai jam 10 atau 11 malam, Isya' lupa salat lagi, kadang sampai saya sudah tertidur, anak saya masih main <i>game online</i>, shubuh belum bangun tidak salat.” (KA-IA.T)</p> <p>“Sekali main game online bisa sampai 3-4 jam memakai hp saya (ibunya).” (KA-IA.H)</p> <p>“Anak saya kalau sudah bermain <i>game online</i> lupa sama sekitarnya. Lama bermain sehari bisa 3 sampai 4 jam. Biasanya pagi setelah mandi, setelah maghrib, setelah tutup took jam 12 malam. Terkadang main <i>game online</i> sampai jam 2 malam, kadang jam 3 malam. Saya bangun lihat anak saya lagi bermain game, terus tidur nanti bangun jam 9 pagi, <i>ora tau subuhan</i>. Kalau salat harus diingatkan</p> |

| | | |
|----|---|---|
| | | terus, tapi sering nya <i>bablas</i> tidak salat (KA-IA.D) |
| 4. | Perilaku Anak Bermain Game Online (KA-PA) | “Kalau pun anak bisa berhenti bermain game karena baterai hp habis baru bisa berhenti bermain <i>game online</i> .” (KA-PA.H) |
| | | “ <i>Dolanan</i> (bermain) <i>game online karo</i> (sambil) nge-charge hp” (KA-PA.Yf) |
| | | “Saya sering tidur sampai tengah malam, begadang hanya untuk mendapatkan point. Tidak hanya itu, saya sering malas melakukan pekerjaan rumah, betah bermain game berjam-jam, dan yang paling parah dampaknya ketika saya bermain sampai 5 jam lebih” (KA-PA.Ds) |
| | | “Kalau main sering berteriak-teriak membuat saya (ibu) <i>kaget</i> dan sering juga bertengkar dengan sesama pemain <i>game online</i> . Apalagi kalau kalah sering menyalahkan temannya dan mengucapkan kata ‘Bodoh!’. Tugas sekolah sering lupa tidak dikerjakan, lupa makan, lupa salat” (KA-PA.N) |
| | | “Kalau kalah hp dibanting, boros, habisin kuota.” (KA-PA.T) |
| 5. | Cara Orang Tua Mengingatnkan Anak (KA-CO) | “ <i>Nang, mbok yo ojo dolanan hp terus, leren, eman mripate, sak jam maneh leren ya?</i> (Nang, jangan mainan hp terus, berhenti, kasihan matanya, satu jam lagi berhenti ya?).” (KA-CO.H) |
| | | “ <i>Ojo dolanan game terus!</i> (Jangan bermain game terus!).” (KA-CO-K) |
| | | “Jangan menghabiskan banyak waktu untuk game online, tetap ibadah, belajar dan melakukan kegiatan lain yang bermanfaat.” (KA-CO.Sc) |
| | | “ <i>Leren sek, mengko mripate rusak!</i> ” (KA-CO.T) |
| | | “Kalau tidak nurut, hp saya sita!” (KA-CO.N) |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>“<i>Ora leren tak banting, tak guwak hpmu!</i> (Tidak berhenti, aku banting aku buang hpmu!), <i>tujuane yo nggo meden-medeni ben gelem mandek dolanane</i> (tujuannya untuk menakut-nakuti biar mau berhenti bermainnya).” (KA-CO.T)</p> |
| | | <p>“<i>Nek angel dikandani, sesok-sesok ora oleh nyekel hp maneh!</i>” (Kalau susah dinasehati, besok tidak boleh memegang hp lagi!) (KA-CO.Hy)</p> |
| | | <p>“Saya sering juga terucap kata kasar karena <i>wes kadung jengkel</i>, “<i>Dolanan hp (game) terus! Ora ono lerene, delokke, hp ne tak banting!</i> (Main game terus!, tidak berhenti-berhenti, hpnya aku banting!) (KA-CO.H)</p> |
| | | <p>Jika dipanggil selalu menjawab, “<i>Iyo</i>”, tapi <i>iyoyo tok, ora ngadek-ngadek (tidak berdiri)</i>. (KA-CO.R)</p> |
| | | <p>“Saya pernah sampai bicara seperti ini sama anak saya, “<i>Kamu itu lho, mbok yo IQ mu dhuwur percuma. IQ dhuwur kudu dibarengi tanggap karo lingkungan. Nganti ibumu tibo yo awakmu ora ngerti. Kowe ora perhatian karo wong liyo. Kowe gur perhatian karo hp tok!</i> (Kamu itu lho, seandainya IQmu tinggi percuma. IQ tinggi harus ada peduli dengan lingkungan. Sampai ibumu jatuh saja kamu tidak tahu. Kamu tidak perhatian dengan orang lain. Kamu hanya perhatian dengan hp saja!) (KA-CO.R)</p> |
| | | <p>“<i>Aku yo pernah cek-cok goro-goro game kuwi</i> (saya ya pernah bertengkar gara-gara game itu), <i>opo-opo kok dolanan hp wae!</i> (apa saja kok mainan hp saja!), padahal <i>tujuanku nganggo hp kuwi biar fresh maneh</i> akan tetapi istri saya seperti itu malah dadi</p> |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| | | ‘panas’, <i>akune yo melu ‘panas’, ‘panas tambah panas’ yo malihe dadi gontok-gontokan, akhire meneng-menengan, yo koyo kae lah...</i> ” (KA-CO.Ib) |
| 6. | Perasaan Orang Tua(KA-PO) | <p>“Hampir setiap hari saya sering marah, <i>rasane kemrungsung, jengkel</i>. Kalau disuruh tidak langsung dikerjakan. Sering dijawab, ‘<i>Ngosek (sebentar)</i>’.” (KA-PO.H)</p> <p>“Saya sering jengkel gara-gara <i>nek dipanggil ora mangkat-mangkat game-an terus</i> (kalau dipanggil tidak datang menghampiri tetap terus <i>nge-game</i>.” (KA-PO.R)</p> <p>“<i>Jengkel kulo</i>. (marah saya). <i>Wah mben dino gedreg wae</i> (Wah tiap hari marah-marah terus). <i>Murang muring saben dino</i> (marah-marah setiap hari), <i>saben wayah</i>(setiap waktu), <i>saben wengi</i> (setiap malam), <i>saben isuk</i> (setiap pagi), <i>saben sore</i> (setiap sore). <i>Dadi aku ring-uringan wae karo bocah</i> (jadi aku marah-marah terus dengan anak).” (KA-PO.RK)</p> <p>“Kalau sedang main game dipanggil malah diam (tidak menjawab Saya sering kesal, jengkel dan memarahi anak sebab anak lupa semuanya, lupa makan, lupa mandi, lupa salat gara-gara asyik bermain game online.” (KA-PO.T)</p> <p>“Saya semakin khawatir, bahkan saat jam kerja pun sering mengkhawatirkannya, memantau dan setiap saat menanyakan sampai mana tugas yang sudah dikerjakan. Itu semua membuat saya lelah, kecewa, dan sering membuat saya marah.” (KA-PO.E)</p> <p>“Saya jarang memarahi ‘Yf’ karena saya memberi batasan waktu untuk bermain game online.” (KA-PO.Sc)</p> |

| | | |
|----|---------------------|--|
| 7. | Dampak Anak (KA-DA) | <p>“<i>Lare mboten mbentak, mung semoyo</i> (Anak tidak membentak, hanya saja sering menunda), <i>tur</i> kedekatan sama ibune kan berkurang mbak. Pernah umpet-umpetan main hp alasannya di kamar, “Bunda, adik neng kamar”. <i>Tak kiro turu</i> (saya kira tidur). <i>Pas tak inceng etok-etok bobok</i> (ketika saya intip pura-pura tidur), <i>merem-merem mrepet ngene</i> . <i>Hp ku yo ora ono tak goleki tibae dingo deknen</i> (Hp ku juga tidak ada saya cari ternyata dipakai anak). “Ayah kerja ndak sih bun.” Nek ayah kerjo kan hpne ditinggal. (KA-DA.RK)</p> <p>“Tidak marah tapi biasanya menangis.”(KA-DA.D)</p> <p>“Kadang jengkel, <i>jek main kok dikongkon-kongkon</i> (masih main <i>kok</i> disuruh-suruh).” (KA-DA.An)</p> <p>“<i>Ngosek-ngosek Bu! Jek main mengko nek mati, kalau mati ngulang lagi</i>. (Sebentar-sebentar, bu! nanti kalau gamenya mati mengulang lagi).” (KA-DA.Dz)</p> <p>“<i>Sek...sek...(sebentar...sebentar...)</i>. <i>Mboten ngadek2 akhir e tak panggil</i> (tidak berdiri-berdiri, akhirnya saya panggil lagi), “<i>Lang, iki lho!</i>” (dengan intonasi tinggi), <i>lha terus piyambak e emosi.</i>”(KA-DA.As)</p> <p>“Kalau disuruh berhenti, marah sambil <i>ngucap</i>, “<i>Ibu pelit!, Ibu nakal!</i>” (karena tidak boleh bermain <i>game online</i>).” (KA-DA.H)</p> <p>“Masuk kamar sambil mecucu, menangis, menutup pintu dengan keras.” (KA-DA.Ash)</p> <p>“<i>Ngamuk</i>, masuk kamar <i>nyikep</i> (memeluk) guling terus nangis.” (KA-DA.Dz)</p> <p>“<i>Nek dikandani angel meni mbak</i> (Kalau dinasehati</p> |
|----|---------------------|--|

| | | |
|----|----------------------------|---|
| | | <p>susah sekali mbak)”</p> <p><i>Sakdurunge kenal</i> (sebelum kenal) hp <i>dikongkon gampang</i> (disuruh mudah), <i>barang kenal</i> (setelah kenal) hp <i>njawabe</i> (menjawabnya) “<i>Sek bun...</i> (sebentar, Bun), <i>lingkungan sebelahe niku mboten dinggalbo</i> (lingkungan sebelahnya tidak disadari).” (KA-DA.RK)</p> |
| 8. | Tindakan Orang Tua (KA-TO) | <p>“<i>Wes yo dek, dek, ojo ngaboti hp ne!</i> Sudah dek, dek, jangan mentingkan hpnya!) <i>Bunda tak seng mangkat dewe!</i> (Bunda mau berangkat sendiri), <i>Bunda ora pan ngongkon adik neh!</i> (Bunda tidak akan menyuruh adik lagi!) <i>Aku mbek mbededeg, terus terang.</i>” (KA-TO.RK)</p> <p>“<i>Nek ora mandek-mandek, Hp tak sita!</i> (Kalau tidak berhenti hp akan di sita.” (KA-TO.N)</p> <p>“<i>Saya mengingatkannya dengan menakut-nakuti</i>” (KA-TO.T)</p> <p>“<i>Saya cuman sering menasehati.</i>” (KA-TO.Sc)</p> <p>“<i>Terkadang hp tak umpetke</i> (saya sembunyikan).” (KA-TO.H)</p> <p>“<i>Saya perntah banting hpnya di atas kasur. Selain di kasur saya ndak berani.</i>” (KA-TO.T)</p> <p>“<i>Hp ne sudah berapa kali aku banting, mungkin sudah 2 kali tapi saya nyesel dewe juga, hpne aku banting ternyata aku yo malihe nukokke hp maneh. Winginane aku yo arep mbanting hp neh tapi yo aku mikir mengko nek tak banting aku yo mengko kudu nukokke maneh</i> (Hpnya sudah berapa kali saya banting, mungkin sudah 2 kali tapi saya menyesal sendiri, hpnya saya banting ternyata saya harus membelikan hp lagi. Kemarin aku juga mau</p> |

| | | |
|----|--|---|
| | | membanting hp lagi tapi saya mikir nanti kalau saya banting lagi saya ya harus membelikan lagi.)” (KA-TO.R) |
| 9. | Pendapat orang tua tentang game online | <p>“<i>Jatahe aku maune sayang mbek anak</i> (Sebenarnya saya tadinya sayang sama anak). <i>Bocah njaluk opo wae tak turuti mergo manut</i> (Anak minta apa saja saya turuti karena manut). Lha gara-gara tik-tok, sakura, permainan <i>lha kan maleh cuek kaleh kulo</i> (jadi cuek dengan saya). Dia lebih mementingkan hp, <i>nek dikongkon-kongkon ora mirengke</i> (kalau disuruh tidak mendengarkan).” (KA-PO.RK)</p> <p>“<i>Lha</i> anak kalau saya larang main game online, terus anak mau <i>ngapain?</i> Sekolah diliburkan gara-gara Corona, kebanyakan waktu luang. Mau diikutkan club renang, club’ renangnya diliburkan karena Corona, begitu juga mau diikutkan main sepak bola, sepak bolanya juga diliburkan. Jadi anak saya kasih kesempatan bermain game online yang penting kewajiban sekolah dan agama tetap dikerjakan”. (KA-PO.Sc)</p> <p>“Bermain game online suatu kesalahan karena anak menjadi malas, mudah marah, tidak manut orang tua.” (KA-PO.T)</p> |

KONDISI IMPLEMENTASI NIAT IKHLAS (KINI)

| No | Kategori | Pengakuan Informan |
|---|---|---|
| 1. | Cara Orang Tua Mengimplementasikan Niat Ikhlas dalam Aktivitas Sehari-hari (KINI-CONIA) | “Membaca a-Qur’an <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CONIA.As) |
| | | “Sedekah <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CONIA.K) |
| | | “Mencuci piring <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CONIA.N) |
| | | “Memasak <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CONIA.As) |
| | | “Berangkat mengaji <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CONIA.T) |
| | | “Mengajar <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CONIA.A) |
| | | “Memberi uang saku <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CONIA.Hy) |
| | | “Bercanda <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CONIA.Hy) |
| | | “Musyawarah <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CONIA.Hy) |
| | | “Mau tidur <i>Bismillāhirrahmanirrahīm, lillāhi ta’ala</i> mengharap keridaan Allah ta’ala”, terus membaca doa hendak tidur “ <i>Bismika Allāhumma ahyā wa bismika amūt.</i> ” (KINI-CONIA.T) |
| “Ya Allah, saya hendak menulis karena-Mu sebagai salah satu wujud ibadahku kepada-Mu, yang kuharapkan hanyalah keridaan-Mu, Mohon ridho-Mu ya Allah.” (KINI-CONIA.Hy) | | |

| | | |
|----|--|--|
| 2. | Cara Anak Mengimplementasikan Niat Ikhlas dalam Aktivitas Sehari-hari (KINI-CANIA) | “Belajar <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CANIA.F) |
| | | <p>“Berangkat sekolah <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CANIA.Ash)</p> <p>“Menggambar <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CANIA.Ash)</p> <p>“Bermain <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI_CANIA.Ash)</p> <p>“Nonton TV <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CANIA.H)</p> <p>“Jajan <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CANIA.Ash)</p> <p>“Tidur <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI_CANIA.Dz)</p> <p>“Bismillah <i>mangkat mulang</i> (berangkat mengajar) <i>lillahi ta’ala</i>” (KINI CANIA.Ds)</p> <p>“Mau makan <i>Bismillāhirrahmanirrahīm</i> (di mulut), <i>lillāhi ta’ala</i> mengharap keridaan Allah ta’ala (di hati), terus membaca doa makan <i>Allāhumma bāriklanā fīmā razaqtanā wa qinā ‘adzābannār</i>”. (KINI_CANIA.H)</p> <p>“Mengharap ridha Allah ta’ala” (KINI-CANIA.Ash)</p> |
| 3. | Pembiasaan orang tua mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari (KINI- | <p>“Belum mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari karena lupa.” (KINI-PbONI.T)</p> <p>“Niat berangkat sekolah mengharap ridha</p> |

| | | |
|----|---|---|
| | PbONI) | <p>Allah” (KINI-PbONI.Ash)</p> <p>“Main game lillahi ta’ala” (KINI-PbONI.Dz)</p> <p>“Saya juga sering menerapkan niat <i>lillāhi ta’ālā</i> dalam aktivitas sehari-hari seperti makan, tidur, <i>dolan</i>, main game.” (KINI-PbONIA.H)</p> |
| 4. | Dampak yang dirasakan Orang Tua Ketika Mengimplementasikan Niat Ikhlas dalam Aktivitas Sehari-hari (KINI-DONIA) | <p>“Rasanya tenang, lebih mudah <i>nrimo</i>, sudah jarang marah, sudah berkurang tidak seperti dulu yang gampang marah.” (KINI-DONIA.T)</p> <p>“Pikiran agak <i>adem</i>, tenang, <i>nrimo</i>, sebelumnya sering <i>nesunan/neng-nengan</i> sama suami.” (KINI-DONIA.H)</p> <p>“Terasa ringan, bisa focus, sebelumnya pikirannya <i>ora karuan</i> (tidak terkontrol).” (KINI_DONIA.A)</p> <p>“Menjalani semua tugas rumah menjadi terasa tenang, ringan, senang, sebelumnya sering menyalahkan suami dan anak karena tidak mau membantu.” (KINI-DONIA.N)</p> <p>“Rasanya lebih ringan, tadinya sebelum tahu niat <i>lillāhi ta’ālā</i> dalam aktivitas sehari-hari <i>hawane jengkel</i> (inginnya marah), berpikiran buruk.” (KINI-DONIA.R)</p> <p>“Pekerjaan rumah cepat selesai, tidak <i>kemrungsung</i>, terasa tenang, sebelumnya sering <i>kemrungsung</i>.” (KINI-DONIA.K)</p> <p>“<i>Rasane penak, neng ati wes porah, seng penting aku wes niat ora pan meri karo kancane, waune kemrungsung, mboten saget santai.</i>” (Rasanya enak, di hati sudah</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>menerima, yang penting aku sudah niat tidak akan iri dengan teman. Tadinya <i>kemrungung</i>, tidak bisa santai.” (KINI-DONIA.A)</p> <p>“<i>Gawean cepet kelar</i> (pekerjaan cepat selesai). <i>Biasane kalau langsung ngemek gawean</i> (biasanya kalau langsung mengerjakan pekerjaan) tanpa niat <i>lillahi ta’ala</i>, <i>gaweane ora kelar-kelar</i> (pekerjaannya tidak selesai-selesai).” (KINI-DONIA.Sc)</p> <p>“<i>Njih, raose benten</i> (iya, rasanya berbeda). <i>Menawi riyen maose bismillah raose njih biasa</i> (Kalau dulu membacanya bismillah rasanya ya biasa), <i>tapi menawi ngagem</i> (tapi kalau menggunakan) ‘<i>lillāhi ta’ālā</i>’ mengharap keridaan Allah ta’ala’ dalam menjalankan aktivitas <i>rasane gawean terasa cepet rampung, umbah-ubah cepet rampung</i> (rasanya pekerjaan terasa cepat selesai, nyuci baju cepat selesai). <i>Menawi taseh nyambel, nggoreng, nyuci piring, nyapu semuane tak niati lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah ta’ala sudah tidak <i>kemrungsung</i>, terasa tenang, beda dengan yang sebelumnya saya belum tahu niat <i>lillāhi ta’ālā</i> rasanya sering <i>kemrungsung banget</i>. Bermula saya merasakan efek dari niat <i>lillāhi ta’ālā</i> di hati ini, akhirnya sekarang yang saya ingatkan niat <i>mboten lare mawon</i> (tidak hanya anak), suami <i>nggeh sami</i> (suami juga sama). Suami juga saya kasih tahu mengenai</p> |
|--|--|--|

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>niat <i>lillāhi ta'ālā</i>, “Pak, kabeh (semuanya) ternyata <i>kudu</i> (harus) diniati <i>lillāhi ta'ālā</i>, Bapak <i>nek meh dodol</i> (kalau mau jualan) diniati <i>lillāhi ta'ālā</i>”. Suami menjawab, “<i>Iyo</i>” (Iya).” (KINI-DONIA.K)</p> |
| | | <p>“Saya suka membaca novel lewat handphone. Biasanya saya tidur jam 21.00 WIB terbangun jam 24.00 WIB. Ketika bangun saya tidak bisa tidur lagi, saya gunakan untuk membaca novel. Saya memang senang sekali dan betah membaca novel. Terkadang membaca novel dari jam 24.00WIB sampai pagi jam 06.00 WIB (6 jam baru selesai).</p> <p>Saat itu saya coba niati <i>lillāhi ta'ālā</i> ketika memulai membaca novel. Awalnya sih terasa asyik membaca novel tapi asyiknya tidak seperti sebelumnya. Sebelumnya 6 jam saya betah membaca novel. Setelah saya niati <i>lillāhi ta'ālā</i>, setelah 3 jam keasyikannya menjadi berkurang dan cenderung bosan, terus saya matikan handphonenya. Besoknya lagi saya saya baca novel kembali, akan tetapi saya lupa niat <i>lillāhi ta'ālā</i>, saya merasakan keasyikan membaca novel muncul kembali dan bisa betah lagi membaca novel sampai pagi.</p> <p>Terus terang, saya sering lupa niat <i>lillāhi ta'ālā</i>. Saya sering diingatkan anak saya. Aktivitas keseharian di rumah setelah</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>saya mengawalinya dengan niat <i>lillāhi ta'ālā</i>, saya merasakan menjalani semua tugas rumah menjadi terasa tenang, ringan, senang, berbeda dengan yang sebelumnya (tidak diawali niat <i>lillāhi ta'ālā</i>). Sebelumnya saya sering menyalahkan suami, menyalahkan anak. Pekerjaan rumah seakan-akan dikerjakan sendiri, merasa tidak ada yang membantu. Apalagi sekarang kondisi pandemic Covid-19, keuangan seadanya. Jadi perasaan <i>gnggrundel, jengkel, wes pokoke ora karuan rasane, campur aduk dadi siji</i> (semua perasaan negative seakan-akan bercampur jadi satu). (KINI-DONIA.N)</p> |
| | | <p>“Ketika saya memegang hp membuka facebook/whatsapp/ youtube mengawalinya dengan niat <i>lillāhi ta'ālā</i> hanya mengharap keridaan Allah ta'ala, saya merasakan durasi memegang handphone sebentar, seperlunya saja. Akan tetapi kalau saya lupa tidak mengawalinya dengan niat ikhlas, saya merasakan waktu saya banyak yang terbuang sia-sia, tugas rumah banyak yang terbengkalai, pengennya buka-buka aplikasi. Kalau sudah bosan lihat whataspp, buka facebook. Bosan facebook, buka youtube dan itu terus muter seperti itu tanpa terasa bisa habis waktu berjam-jam.” (KINI-DONIA.Hy)</p> <p><i>“Ternyata kabeh kuwi nek langsung nglakoni (ora diniati karena Allah) kuwi termasuk amal duniawi. Iyo neng dunyo diparingi</i></p> |

| | |
|--|--|
| | <p><i>Allah, tapi neng akhirat ternyata ora enthuk opo-opo malah enthuke sikso. Astaghfirullah....Nangopo ngerti koyo ngene ki kok nembe saiki, umur wes 53 tahun, lha seng tak lakoni sakdurung-sakdurunge pirang-pirang taun kuwi kepriye? (Ternyata semua aktivitas kalau langsung dikerjakan tidak diniati karena Allah itu termasuk amal duniawi. Iya di dunia diberi/diijabah Allah, tapi di akhirat ternyata tidak dapat apa-apa malah dapatnya siksa. Astaghfirullah....Mengapa mengerti seperti ini kok baru sekarang, umur sudah 53 tahun, lha yang saya lakukan selama ini bertahun-tahun itu bagaimana?)</i></p> <p><i>Lillāhi ta'ālā paling nek arep salat wajib utowo sunnah tok, liyane ora tau tak niati lillāhi ta'ālā, langsung nglakoni wae. Mangkat ngaji yo langsung mangkat ngaji njero ati ora tau nyengajakke niat ngaji karena Allah, kadang isih karena ewuh karo gurune. Sedekah yo podho, biasane sedekah langsung sedekah wae, kadang yo sedekah sebab ora penak karo kanca, kadang karena kasihan, kadang yo terpaksa. Aku ora tau sedekah sengojo niat karena Allah lillāhi ta'ālā. Opo maneh gawean omah, blas ora tau aku niati karena Allah, langsung wae gawean omah, kadang yo karo kemrungsung atine. (Lillāhi ta'ālā hanya ketika mau salat wajib atau sunnah saja, lainnya tidak pernah</i></p> |
|--|--|

| | |
|--|---|
| | <p>saya niati <i>lillāhi ta'ālā</i>, langsung dikerjakan saja. Berangkat mengaji juga langsung berangkat mengaji di dalam hati tidak pernah menyengajakan niat mengaji karena Allah, terkadang masih karena <i>ewuh</i> dengan gurunya. Sedekah juga sama, biasanya sedekah langsung sedekah saja, kadang juga sedekahnya sebab tidak enak dengan teman, kadang karena kasihan, terkadang juga karena terpaksa. Aku belum pernah sedekah menyengaja niat karena Allah <i>lillāhi ta'ālā</i>. Apa lagi pekerjaan rumah, <i>blas</i> tidak pernah aku niati karena Allah, langsung saja dikerjakan pekerjaan rumah tangga, terkadang juga sambil <i>kemrungsung</i> hatinya). <i>Padahal aku yo sering melu pengajian, sering krungu pak kyai ngendikan tentang niat tapi yo mboh, mung krungu, sekedar ngerti tapi ora tau tak lakoni sebab durung ngerti kepriye carane. Matur suwun mbak kaji Hudyanti, sampun diparingi ngertos ngoten niki, awale mung niat kagem lare main game online, Alhamdulillah sakniki maleh sampun saget sumrambah tek aktivitas lintu-lintune. Menawi saget ampun amargi penelitian mawon njenengan mbimbing kami, tapi njenengan tetep purun mbimbing kami ingkang taseh bodho niki.</i>" (Padahal aku sering ikut pengajian, sering mendengar pak kyai berbicara tentang niat tapi ya tidak tahu, hanya mendengar, sekedar mengerti tapi tidak</p> |
|--|---|

| | | |
|----|--|---|
| | | pernah dijalani sebab belum mengerti bagaimana caranya. Terima kasih mbak Hj. Hudyanti sudah memberi tahu mengenai hal ini, awalnya hanya niat untuk anak bermain game online. Alhamdulillah sekarang sudah dapat mengamalkan dalam aktivitas-aktivitas lainnya. Apabila berkenan, jangan hanya sebab penelitian saja membimbing kami, tapi tetap terus berkenan membimbing kami yang masih bodoh ini). (POKaNIA.T) |
| 5. | Dampak yang dirasakan Anak Ketika Mengimplementasikan Niat Ikhlas dalam Aktivitas Sehari-hari (KINI-DANIA) | <p>“Biasa saja” (KINI-DANIA.Yf)</p> <p>“<i>Podo wae</i>” (Sama saja). (KINI-DANIA.Dz)</p> <p>“Senang” (KINI-DANIA.H)</p> <p>“<i>Yo rasane penak</i>”. (KINI-DANIA.Ib)</p> <p><i>Penak wae</i>” (KINI-DANIA.D)</p> <p>“<i>Lego</i>” (KINI-DANIA.L)</p> <p>“<i>Kalem, penak, ora gampang emosi</i>” (KINI-DANIA.An)</p> <p>“Tugas sekolah cepat selesai” (KINI-DANIA.F)</p> |
| 6. | Cara Orang Tua Mengingatkan Niat Ikhlas kepada Penderita <i>Internet Gaming Disorder</i> (KINI-COMNIP) | <p>“<i>Bar njenengan ngandani masalah niat</i> (Setelah Anda menasehati niat), <i>bocah kan tak ken mraktekke</i> (anak saya suruh mempraktekkan). “<i>Nia, nek meh main hp piye niate?</i> (Nia, kalau mau main hp bagaimana niatnya?) <i>lare njawab</i> (anak menjawab), “<i>Niat ingsun lillahi ta’ala</i>”. (KINI-COMNIP.RK)</p> <p>“<i>Ojo lali dek niate</i> (Jangan lupa dek, niatnya)”. Jawab anak, “<i>Ora-ora, Nda</i> (Tidak-tidak bunda).” Sampai sekarang. (KINI-COMNIP.RK)</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>“Yab (panggilan sehari-hari), maen game e diniati sek!)main gamenya diniati dahuku?’ Seketika itu juga ia langsung meniatii main gamenya ‘Main game lillāhi ta’ālā mengharap kerīḍaan Allah ta’ālā’. Terkadang ibu mengingatkan, ‘Yab, main game e wes diniati?’’. Dijawab, ‘Wes’ (sudah). Terkadang ibu cuman mengingatkan tok. ‘Main game e diniati dulu’. Begitu pula ketika mau PS-an (Play Station -an).” (KINI-COMNIP.T)</p> |
| | | <p>“Terkadang, ibu (jika ingat) dan melihat anak sedang bermain gane online mengingatkan, ‘Le, main game e wes diniati durung le?’ (Le, main gamenya sudah diniati atau belum, le?). Anak menjawabnya, ‘Wes (sudah)’. Untuk memastikan ibu menanyakan kembali, ‘Emang niate opo?’ (memang niatnya apa?)’, ‘lillahi ta’ala’, jawab anak. Ibu menyahutinya kembali, ‘Opo iyo?’ (Apa iya?) sambil berpura-pura tanya, ibu kok ora krungu?’ (ibu kok tidak mendengar?). Jawab anak, ‘Yo iyo lah ibu ora krungu, kan nang njero ati (ya iya lah ibu tidak mendengar, kan di dalam hati)’. Mendengar jawaban anak tersebutt ibu tersenyum. ‘Malah kadang main game online sambil baca shalawat’, ungkap ibuya.” (KINI-COMNIP.N)</p> |
| | | <p>“Le, diniati sek, le!” (KINI-COMNIP.Sc)</p> |
| | | <p>“Dim, diniati sek (dahulu) lillahi ta’ala mengharap ridha Allah ta’ala! (KINI-</p> |

| | | |
|----|---|---|
| | | <p>COMNIP.R)</p> <p>“ ‘<i>Diniati riyen, le</i>’ (Le, diniati dulu,le?’), aku sering bilang ke anak saya, “<i>Le, ibu ki opo-opo diniati lillāhi ta’ālā mengharap keridaan Allah ta’ala, arep nyambel</i> (mau membuat sambal), <i>diniati lillāhi ta’ālā, arep mandi diniati lillāhi ta’ālā, arep ngliwet diniati lillāhi ta’ālā, pokoke kabeh diniati lillāhi ta’ālā, rasane gawean kroso enteng, malih cepet kelar</i>”. Begitu pula ketika saya melihat anak saya belajar, saya selalu mengingatkan, “<i>Sampun diniati lillāhi ta’ālā, le?</i>”, biasanya anak menjawab, “<i>Sampun</i>” (KINI-COMNIP.K)</p> |
| 7. | Pembiasaan Orang Tua Mengingat Niat Ikhlas (KINI-IOMNIP) | <p>“<i>Aku selalu ngilingke niat, pas meh belajar karo main hp</i> (saya selalu mengingatkan niat ketika mau belajar sama main hp). “<i>Meh belajar, lks e buka</i> (Mau belajar, LKS nya buka), <i>ojo lali niate...</i>(jangan lupa niatnya...)” Sampai sekarang. (KINI-COMNIP.RK)</p> <p>“<i>Terkadang lare kulo ilingke niat</i> (terkadang anak saya ingatkan niat ikhlas).” (KINI-COMNIP.H)</p> <p>“Terus terang, saya sering lupa niat. Malah saya sering diingatkan anak saya” (KINI-COMNIP. N)</p> |
| 8. | Cara Penderita <i>Internet Gaming Disorder</i> Mengamalkan Niat Ikhlas ketika Bermain | <p>“Niat insung niat main hp lillahi ta’ala. (Saya niat main hp / game online lillahi ta’ala).” (KINI-CPMNIGO.RK)</p> <p>“<i>Main game lillāhi ta’ālā.</i>” (KINI-</p> |

| | | |
|----|---|---|
| | Game Online (KINI-CPMNIGO) | <p>CPMNIGO.Ib)</p> <p>“Main game <i>lillāhi ta’ālā</i> mengharap keridaan Allah ta’ala.” (KINI-CPMNIGO.Ash)</p> <p>“<i>Bismillāhirrahmānirrahīm lillāhi ta’ālā</i> main game (di dalam hati).” (KINI-CPMNIGO.Yf)</p> <p>“Saya ketika bermain <i>game online</i> mulai mengucapkan di dalam hati niat <i>lillāhi ta’ālā mengharap ridha Allah ta’ala</i>, terkadang pula niat diucapkan di mulut, kadang ingat niatnya ketika di tengah-tengah main game, kadang pula lupa <i>bablas</i> tidak niat.” (KINI-CPMNIGO.Dz)</p> <p>“Saya praktekkan ketika membuka game online tersebut saya mengucapkan dalam hati <i>lillāhi ta’ālā</i>.” (KINI-CPMNIGO.Ds).</p> <p>“Terkadang teringat atau diingatkan orang tua <i>pas</i> di tengah-tengah lagi asyik main game online.” (NPkANI.D)</p> |
| | | <p>“Saya ketika bermain <i>game online</i> mulai mengucapkan di dalam hati niat <i>lillāhi ta’ālā mengharap ridha Allah ta’ala</i>, terkadang pula niat diucapkan di mulut, kadang ingat niatnya ketika di tengah-tengah main game, kadang pula lupa <i>bablas</i> tidak niat.” (KINI-CPMNIGO.Dz)</p> |
| 9. | Pembiasaan Anak Mengamalkan Niat Ikhlas ketika Bermain Game Online (KINI- | <p>“Lupa, tidak niat dulu, langsung <i>nyekel</i> (pegang) hp, main game.” (KINI-PAMNIGO.Ib)</p> <p>“<i>Nia wae ngono terus iso</i> (Nia aja niat ikhlas</p> |

| | | |
|-----|---|--|
| | PAMNIGO) | seperti itu terus bisa), <i>pinter saiki kok</i> (pintar –mengamalkan niat ikhlas- sekarang <i>kok</i>).” (KINI-PAMNIGO.RK) |
| | | “Fi, sudah diniati belum main gamenya?” (KINI-PAMNIGO.Hy) |
| 10. | Dampak yang Ditimbulkan dari Cara Komunikasi Orang Tua: Dampak yang dirasakan penderita <i>internet gaming disorder</i> (KINI-DPGO) | |
| | Durasi | “Tadinya saya bisa sampai berjam-jam <i>nge-game</i> , saat itu paling lama 1 jam saya sudah menutup game.” (KINI-DPGO.Ds) |
| | | “Semula main game sampai 3 jam ketika diniati <i>lillāhi ta’ālā</i> main game hanya 1 jam terus tinggal keluar main sepedaan sama teman.” (KINI-DPGO.Dz) |
| | | “Main game <i>nek ono niate</i> (kalau ada niatnya) <i>lillāhi ta’ālā</i> itu bisa <i>ngerem</i> (terkontrol). Paling main game 1 menit, 3 menit, 5 menit <i>rampung</i> (selesai) terus <i>nggletakke</i> (menaruh) hp ganti nyekel kerjaan (ganti mengerjakan pekerjaan). <i>Umpamane niate liyo ora lillāhi ta’ālā</i> (seandainya niatnya lain, bukan <i>lillāhi ta’ālā</i>), <i>koyo</i> (seperti) refreshing, ingin menang lebih besar lagi, main game setengah jam sampai 1 jam, kadang-kadang bisa melupakan waktu. Kalau <i>ndak</i> (tidak) ada niat, langsung megang hp <i>kepengene</i> (inginnya) terus main game <i>wae</i> (saja), <i>bablas sakkarepe dewe</i> (tak terkontrol), kadang-kadang <i>wes wayahe</i> (sudah waktunya) maghrib, <i>wes wayahe</i> (sudah waktunya) salat <i>yo pengene</i> (ya |

| | |
|-----------|---|
| | <p>inginnya) terus main sampai lupa. Kadang seperti itu. <i>Dadi yo tetep bedo lah mbak</i> (jadi ya tetap berbeda lah mbak) antara diniati <i>lillāhi ta'ālā karo ora</i> (dengan tidak diniati <i>lillāhi ta'ālā</i>) <i>tetep bedo</i> (efeknya tetap berbeda). Pernah <i>mbengi</i> (malam hari) aku <i>pengen</i> (ingin) <i>nge-game</i> tak niati niati <i>lillāhi ta'ālā, e...lha kok malah keturon</i> (ketiduran) <i>mbak</i>. (hehe...sambil tertawa), <i>tangi-tangi wes shubuh.</i>” (KINI-DPGO.Ib)</p> |
| Frekuensi | <p>“Masih tetap senang dan bermain game online, tapi main gamenya cuman sebentar berbeda kalau tidak diniati <i>lillāhi ta'ālā</i> main gamenya lama.” (KINI-DPGO.Yf)</p> <p>“<i>Saiki yo isih main game sih</i> (sekarang ya masih main game sih), <i>tapi suwine wes ora koyo mbiyen</i> (tapi lamanya sudah tidak seperti dulu). Semula 5 jam berkurang menjadi 3 jam tapi sekarang ganti <i>mbuka</i> youtube. Tugas sekolah ada yang dikerjakan ada pula yang tidak dikerjakan. <i>Mbiyen jarang ngrewangi di toko, saiki ngrewangi jogo toko walaupun sambil nge-game.</i> (Dulu jarang membantu di toko, sekarang membantu di toko walaupun sambil bermain game online).” (KINI-DPGO.D)</p> <p>“<i>Taseh tetep dolanan game</i> (masih tetap bermain game online), <i>tapi maine mboten koyo winginane</i> (tapi mainnya tidak seperti sebelumnya).” (KINI-DPGO.T)</p> |
| Fokus | <p>“Kalau diniati <i>lillāhi ta'ālā</i> main game e</p> |

| | |
|-----------------|--|
| | <p><i>malah enak, fokus, asyik, seru tapi mung sedikit</i> (durasi bermainnya jadi cuman sebentar).” (KINI-DPGO.H)</p> |
| | <p>“<i>Tak niati lillāhi ta’ālā kok malah kalah mbak</i> (Saya niati kok malah menjadi kalah), <i>kalah maneh, kalah maneh</i> (kalah lagi, kalah lagi), <i>yo wes tutup hp ne</i> (ya sudah saya tutup hpnya).” (KINI-DPGO.Ib)</p> |
| <p>Perasaan</p> | <p>“Pada saat saya niat <i>lillāhi ta’ālā</i> ketika membuka game online, saya merasa ada sesuatu yang membuat saya berhenti memainkan game tersebut dengan sendirinya.” (KINI-DPGO.Ds)</p> |
| | <p>“Pada saat saya niat <i>lillāhi ta’ālā</i> ketika membuka game online, <i>rasane wegah nyekel hp</i> (rasanya tidak mau memegang hp). <i>Yo koyo ono seng ngilingke</i> (seperti ada yang mengingatkan). <i>Iki wayahe salat ndang salat sek</i> (ini waktunya salat cepat salat dulu), <i>game e tinggal sek</i> (gamenya tinggal dulu), <i>mengko gampang dilanjut neh ora popo</i> (nanti bisa dilanjut lagi tidak apa-apa), <i>koyone ki</i> (sepertinya itu) seakan-akan <i>ono</i> (ada) suara seperti itu.” (KINI-DPGO.Ib)</p> |
| | <p>“<i>Podo wae</i> (sama saja), asyik atau tidaknya bermain game online tergantung bisa mainnya atau tidak.” (KINI-DPGO.D)</p> |
| | <p>“Pertentangan batin jelas ada, antara pilihan mau memulai niat dengan tanpa niat ikhlas, cuma kita kalah dengan nafsu. <i>Kita kalahe karo nafsu</i> (Kita kalahnya dengan nafsu).</p> |

| | | |
|----------|--|--|
| | | <p><i>Awakku dewe pun</i> (diriku sendiri pun) kadang-kadang tidak bisa mengendalikan diriku sendiri. Susah!”. (KINI-DPGO.Ib)</p> |
| | | <p>“Kalau <i>ndak</i> (tidak) ada niat, langsung megang hp <i>kepengene</i> (inginnya) terus main game <i>wae</i> (saja), <i>bablas sakkarepe dewe</i> (tak terkontrol), kadang-kadang <i>wes wayahe</i> (sudah waktunya) maghrib, <i>wes wayahe</i> (sudah waktunya) salat <i>yo pengene</i> (ya inginnya) terus main sampai lupa. Kadang seperti itu. <i>Dadi yo tetep bedo lah mbak</i> (jadi ya tetap berbeda lah mbak) antara diniati <i>lillāhi ta’ālā karo ora</i> (dengan tidak diniati <i>lillāhi ta’ālā</i>) <i>tetep bedo</i> (efeknya tetap berbeda). (KINI-DPGO.Ib)</p> |
| Perilaku | | <p>“<i>Podo wae, aku isih tetep seneng dolanan game online.</i>” (sama saja aku masih tetap senang bermain game online)” (KINI-DPGO.D)</p> |
| | | <p>“<i>Yo tetep parah yang dulu to mbak</i> (ya tetap parah yang dulu mbak), <i>nek saiki paling parah-parahe yo kuwi diilekke bojoku kon iling wektu</i> (kalau sekarang parah-parahnya ya itu diingatkan disuruh ingat waktu).” (KINI-DPGO.Ib)</p> |
| | | <p>“<i>Saiki bocah mainan tapi ora koyo maune</i> (sekarang anak bermain tapi tidak seperti sebelumnya), <i>saiki wes mending</i> (sekarang sudah lumayan).” (KINI-DPGO.RK)</p> |
| | | <p>“Perubahan sedikit demi sedikit itu bisa saya rasakan setelah 2-3 minggu, saya</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>membiasakan ketika melakukan sesuatu diniati dalam hati "<i>lillāhi ta'ālā</i>". Alhamdulillah sekarang saya sudah terlepas dari kecanduan <i>game online</i> tersebut. Berawal dari niat dalam hati, sedikit demi sedikit saya merasakan ada perubahan dalam diri saya, dalam hal apapun." (KINI-DPGO.Ds)</p> |
| | | <p>"<i>Lare menawi main game kulo kengken niat riyen nggeh maine tenang, mboten gembar-gembar.</i> (Anak kalau main game saya suruh niat dulu ya mainnya tenang, tidak berteriak-teriak)." (KINI-DPGO.H)</p> |
| | | <p>"Saya melihat anak saya bermain game online, kemudian saya ingatkan untuk niat terlebih dahulu, tampak di raut mukanya tenang, setelah itu saya meminta untuk salat dulu sebentar, seketika itu juga langsung menaruh hpnya dan beranjak berwudlu untuk salat. (Tidak terlihat raut muka nesu, jengkel, marah)." (KINI-DPGO.Hy)</p> |
| | | <p>"Anak saya sudah <i>jarang nesu, jarang ngamuk</i>, kadang bisa berhenti sendiri, tugas sekolah dikerjakan tapi kadang janji sendiri mau dikerjakan nanti malam, dipanggil orang tua sudah mulai menyahuti dan lebih manut kepada orang tua." (KINI-DPGO.T)</p> |
| | | <p>"<i>Lare purun nggirahi kumbahan, purun ken nyapu, ken ngepel, ken ngasahi, mboten nate nolak.</i> (Mau mencuci pakaian, mau disuruh menyapu, mau di suruh mengepel, mau disuruh mencuci piring, tidak pernah nolak."</p> |

| | | |
|-----|---|--|
| | | (KINI-DPGO.As) |
| 11. | Dampak yang Ditimbulkan dari Cara Komunikasi Orang Tua: Dampak yang dirasakan Orang Tua (KINI-DOGO) | |
| | Emosi | <p>“<i>Jengkel rodo kendo, maine mboten koyo winginane</i> (marah agak berkurang, bermain gamenya sudah tidak seperti sebelumnya).” (KINI-DOGO.T)</p> <p>“<i>Kulo ngraoske sampun tenang, larene sakniki sampun jarang dolanan game, malah sakniki kathah dolane</i>” (Sudah tenang, anaknya sudah jarang mainan <i>game</i>, malah sakniki banyak main di luar rumah), sekarang sudah tidak mudah marah seperti dulu lagi, karena anak bermain <i>game onlinenya</i> sudah jarang, hanya saja setelah jarang bermain <i>game online</i>, anak menjadi lebih sering bermain di luar rumah, entah itu main ke rumah teman, atau main sepeda-an, maupun main yang lainnya, karena anak juga bingung mau <i>ngapain</i>. Main <i>game online</i> terus bosan, tidak ada kesibukan, sekolah libur, anak banyak waktu luang, hanya berangkat sekolah sore (TPQ) nya saja yang berangkat.” (KINI-DOGO.N)</p> <p>“Saya merasakan hati saya menjadi tenang, anak lebih manut orang tua.” (KINI-DOGO.A)</p> <p>“<i>Kulo ngraoske radi tenang, enteng. Waune kemrungsung hawane pengen ngamuk.</i>” (Saya merasakan agak tenang, ringan, tadinya inginnya marah terus).” (KINI-DOGO.K)</p> |

| | | |
|-----|--------------------------------|---|
| | | <p>“<i>Wes rodo lego</i>” (sudah agak tenang).” (KINI-DOGO.Sc)</p> <p>“(Tersenyum)...Tidak jadi marah”. (KINI-DOGO.Hy)</p> <p>“<i>Menawi sakniki kulo bersyukur</i> (kalau sekarang saya bersyukur) <i>alhamdulillah daripada bocah-bocah liyane. Lare kulo nek dikengken manut</i> (Anak saya kalau disuruh manut), <i>meskipun lakmono nek gek dolanan hp, jawabi “Ngosek”, “yo”, kulo mendelke mawon riyen</i> (saya diamkan dulu sebentar). <i>Terus kulo undang maleh, “Lang...”</i> (terus saya panggil lagi) <i>langsung dijawab, “Oh yo” (langsung mangkat). Kulo nek ningali bocah-bocah sakumuran lare kulo, mosok cah lanang ken nggirahi kumbahan purun, ken nyapu, ken ngepel, ken ngasahi nggih purun, mboten nate nolak.</i>(Saya kalau melihat anak-anak seumuran anak saya, kok ada anak laki-laki yang mau disuruh nyuci baju, mau menyapu, mau mengepel, mau mencuci piring tidak pernah menolak). <i>Dadose antara sakderenge ngertos niat kaleh sampun ngertos niat wonten bedane, diken nopo mawon purun.</i> (Jadi antara sebelum mengerti niat dengan setelah mengerti niat ada bedanya, disuruh apa saja mau).” (KINI-DOGO.As)</p> |
| 12. | Pendapat Orang Tua (KINI-POGO) | “Wah, <i>iki goro-goro bu Hudi, bocahe malih sang soyo bebas dolanan game e</i> (Wah ini gara-gara bu Hudi, anaknya menjadi merasa |

| | | |
|--|--|---|
| | | lebih bebas mainan gamenya).” (KINI-POGO.R) |
| | | “Masalah hp wes ora koyo maune. Ampuh tenan!. Main gamenya sudah berkurang, Sekarang lebih manut, lebih baik.” (KINI-POGO.RK) |

KONDISI PROSES IMPLEMENTASI NIAT IKHLAS (KPINI)

A. Pengamalan Niat Ikhlas

1. Tantangan Pengamalan Niat Ikhlas

| TANTANGAN PENGAMALAN NIAT IKHLAS (KPINI-TPNI) | | |
|---|--|--|
| No | Sub-Kategori | Pengakuan Informan |
| 1. | Niat ikhlas hanya untuk ibadah saja dalam aktivitas sehari-hari tidak mengamalkannya | <i>“Lillāhi ta’ālā paling nek arep salat wajib utowo sunnah tok, liyane ora tau tak niati lillāhi ta’ālā, langsung nglakoni wae. Mangkat ngaji yo langsung mangkat ngaji njero ati ora tau nyengajakke niat ngaji karena Allah, kadang isih karena ewuh karo gurune. Sedekah yo podho, biasane sedekah langsung sedekah wae, kadang yo sedekah sebab ora penak karo kanca, kadang karena kasihan, kadang yo terpaksa. Aku ora tau sedekah sengojo niat karena Allah lillāhi ta’ālā. Opo maneh gawean omah, blas ora tau aku niati karena Allah, langsung wae gawean omah, kadang yo karo kemrungsung atine. (Lillāhi ta’ālā hanya ketika mau salat wajib atau sunnah saja, lainnya tidak pernah saya niati lillāhi ta’ālā, langsung dikerjakan saja. Berangkat mengaji juga langsung berangkat mengaji di dalam hati tidak pernah menyengajakan niat mengaji karena Allah, terkadang masih karena ewuh dengan gurunya. Sedekah juga sama, biasanya sedekah langsung sedekah saja, kadang juga sedekahnya sebab tidak enak dengan teman, kadang karena kasihan, terkadang juga karena terpaksa. Aku belum pernah sedekah menyengaja niat karena Allah lillāhi ta’ālā. Apa lagi pekerjaan rumah, blas tidak pernah aku niati karena Allah,</i> |

| | | |
|----|---|---|
| | | langsung saja dikerjakan pekerjaan rumah tangga, terkadang juga sambil <i>kemrungsung</i> hatinya.” (KPINI-TPNI.T) |
| 2. | Niat ikhlas hanya untuk perbuatan yang baik saja | <p>“<i>Ngertose kulo main game ngangge niat lillāhi ta’ālā nggeh mboten sae, mboten angsal. Niat lillāhi ta’ālā kagem ingkang sae-sae mawon.</i> (Setahu saya main game menggunakan niat <i>lillāhi ta’ālā</i> ya tidak baik, tidak boleh. Niat <i>lillāhi ta’ālā</i> untuk yang baik-baik saja). (KPINI-TPNI.Sc)</p> <p>“<i>Neng syari’ate kan ora ono megang hp kon moco bismillah, malah ora enthuk</i> (secara syari’at kan tidak ada megang hp sama disuruh baca basmallah, malah tidak diperbolehkan).” (KPINI-TPNI.NI)</p> |
| 3. | Butuh Hidayah Allah untuk mempercayai niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | <p>“Kebetulan suami memelihara ayam di rumah, saya sarankan kepada suami, ketika memberi makan ayam diniati dulu <i>lillāhi ta’ālā</i>. Jawaban suami malah begini, “<i>Makani ayam kok lillāhi ta’ālā, lillāhi ta’ālā iku nek salat, makani ayam yo ora</i>”. Mendengar jawaban suamiku seperti itu, aku terdiam, bingung, tidak tahu mau jawab apa, akhirnya “<i>Yo wes lah sakkarepe</i> (ya sudah lah terserah).” (KPINI-TPNI.T)</p> |
| 4. | Butuh Adab dalam mengamalkan niat ikhlas | <p>“<i>Sampeyan ngilingke aku wes peng piro?</i>(Kamu mengingatkan aku sudah berapa kali?) <i>Sampeyan ngilingke aku wes peng piro mbak?</i> (Kamu mengingatkan aku sudah berapa kali mbak?) <i>Nek aku ngitung wes peng piro wae</i> (Kalau aku menghitung sudah berkali-kali, <i>tapi nyatane isih mbalik maneh kan?</i> (tapi nyatanya aku masih kembali seperti semula kan?) <i>Sebab antara aku</i></p> |

| | | |
|----|---|--|
| | | <i>karo njenengan durung ono chemistryne.</i> (antara aku dan kamu belum ada perasaan yang bertaut dan terkoneksi) <i>Haha.....</i> ” (KPINI-TPNI.Ib) |
| 5. | Pengamalan Niat Ikhlas tidaklah sama dengan pengetahuan niat ikhlas | “ <i>Nek koyo aku</i> (kalau seperti aku) <i>kan</i> belum bisa <i>nglaksanakke</i> (melaksanakan) niat. <i>Sebenere wes ono keinginan pengen nglakoni niat ikhlas</i> (sebenarnya sudah ada keinginan untuk menjalankan niat ikhlas), tapi kalah <i>karo</i> (dengan) nafsu, <i>karo</i> (dengan) setan. Setan <i>ngenggokke neng lali mau kae lho</i> (Setan membelokkan di lupa tadi itu <i>lho</i>), <i>dadi coro menggokke nek ora nafsu yo lali, nek ora lali yo males</i> (Jadi, cara membelokkannya kalau tidak nafsu ya lupa, kalau tidak lupa ya malas). Njenengan (Anda/peneliti) tetap bersikeras untuk mengajak saya seperti Anda, seperti itu kan yang Anda inginkan?. Akan tetapi pada kenyataannya tidak demikian. Saya tetap <i>mleho</i> walaupun saya sudah dikasih tahu, walaupun tentang niat ikhlas saya sudah mengerti dan sudah dimengerti sampai hati sekali pun, akan tetapi <i>yo kuwi isih tetep mleho.</i> ” (KPINI-TPNI.Ib) |
| 6. | Tidak mengetahui cara mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | “Padahal aku <i>yo</i> sering ikut pengajian, sering dengar tentang niat, sering <i>krungu tapi yo mboh, mung krungu</i> (sekedar mendengar) <i>ngerti tapi ora tau tak lakoni amargi ora ngerti kepriye cara nganggone</i> (mengerti tapi tidak pernah menjalani sebab tidak tahu bagaimana cara melaksanakannya). <i>Biasane niat lillāhi ta’ālā kanggo salat, poso</i> (Biasanya niat <i>lillāhi ta’ālā</i> untuk salat, puasa).” (KPINI-TPNI.T) |
| 7. | Sering lupa | “Terus terang, saya sering lupa niat <i>lillāhi ta’ālā</i> , |

| | | |
|----|-----------------------------------|--|
| | | saya sering diingatkan anak.” (KPINI-TPNI.N) “Padahal niat <i>wes tak iling-iling</i> (sudah saya ingat-ingat) mbak, <i>tekan nggone yo lali!</i> (ketika pelaksanaannya ya lupa!).” (KPINI-TPNI.Ib) |
| 8. | Ada bisikan | “ <i>Wes, ora usah bismillah-bismillahan, ora usah lillāhi ta’ālā-lillāhi ta’ālānan! Langsung wae nyekel hp</i> (Langsung saja pegang hp) <i>dolanan game</i> (bermain game). Pernah <i>ono bisikan koyo ngono iku</i> (ada bisikan seperti itu).” (KPINI-TPNI.Ib) |
| 9. | Keistikamahan dalam pengamalannya | “Niat ikhlas dapat dilaksanakan kadang cuman beberapa waktu saja, kebanyakannya sering lupa niat ikhlas semua. Untuk mengistikamahkan itu sangat susah, seharusnya istikamah, terus menerus, walaupun sedikit tapi diamalkan.” (KPINI-TPNI.Ib) |

2. Keistimewaan Pengamalan Niat Ikhlas

| KEISTIMEWAAN PENGAMALAN NIAT IKHLAS (KPINI-KPNI) | | |
|--|--|--|
| No | Sub-Kategori | Pengakuan Informan |
| 1. | Tergolong ilmu utama dan pertama yang harus dikaji dan diamalkan | “Pengamalan iat ikhlas itu kan sebenarnya tahapan paling <i>ngisor pol</i> (mendasar).” (KPINI-KPNI.Ib) |
| 2. | Hanya dapat dilakukan oleh orang yang merasa membutuhkan, | “Dalam aktivitas sehari-hari di rumah, saya yang hanya sebagai ibu rumah tangga pernah mencoba menerapkan niat <i>lillāhi ta’ālā</i> ketika saya baca novel lewat handphone. Biasanya saya tidur jam 21.00 WIB terbangun jam 24.00 WIB, ketika |

| | | |
|-----------|--|--|
| | <p>mempercayai, adab, dan bersungguh-sungguh serta mewujudkannya dalam bentuk mengamalkan niat ikhlas di hati dalam aktivitas sehari-hari</p> | <p>bangun saya tidak bisa tidur lagi saya gunakan untuk membaca novel, saya memang senang sekali dan betah baca novel, terkadang baca novel dari jam 24.00 WIB sampai pagi jam 06.00 WIB (6 jam) baru selesai. Saat itu, saya coba saya niat <i>lillāhi ta'ālā</i> ketika memulai membaca novel, awalnya sih terasa asyik membaca novel tapi asyiknya tidak seperti sebelumnya, sebelumnya 6 jam betah baca novel, setelah saya niat <i>lillāhi ta'ālā</i> setelah 3 jam keasyikannya menjadi berkurang dan cenderung bosan, terus saya matikan handphone. Besoknya lagi saya baca novel kembali, akan tetapi saya lupa niat <i>lillāhi ta'ālā</i>, saya merasakan keasyikan membaca novel muncul kembali dan bisa betah lagi membaca novel sampai pagi. (KPINI-KPNI.N)</p> |
| <p>3.</p> | <p>Keistimewaan niat ikhlas hanya dapat dirasakan oleh orang yang telah mengamalkannya dalam aktivitas sehari-hari yang istikamah dan mau merasakannya sehingga dapat melahirkan ketenangan, tetapi langsung dari hati</p> | <p>”Aktivitas keseharian di rumah setelah saya mengawalinya dengan niat <i>lillāhi ta'ālā</i>, saya merasakan menjalani semua tugas rumah menjadi terasa tenang, ringan, senang, berbeda dengan yang sebelumnya (tidak diawali niat <i>lillāhi ta'ālā</i>), saya sering menyalahkan suami, menyalahkan anak, pekerjaan rumah seakan-akan dikerjakan sendiri, merasa tidak ada yang membantu, apalagi sekarang kondisi pandemi Covid-19, keuangan seadanya, jadi perasaan <i>nggrundel</i>, jengkel, <i>wes pokoke ora karuan rasane</i>, <i>campur aduk dadi siji</i> (semua perasaan negatif seakan-akan bercampur jadi satu).” (KPINI-KPNI.N)</p> |

B. Saling Mengingatnkan Niat Ikhlas

1. Tantangan Saling Mengingatnkan Niat Ikhlas

| TANTANGAN SALING MENINGATKAN NIAT IKHLAS (KPINI-TSMNI) | | |
|--|---|--|
| No | Sub-Kategori | Pengakuan Informan |
| 1. | Belum mengamalkan Niat Ikhlas dalam aktivitas Sehari-hari | <i>“Opo maneh gawean omah, blas ora tau aku niati karena Allah, langsung wae gawean omah, kadang yo karo kemrungung atine.(Apalagi pekerjaan rumah, blas tidak pernah saya niati karena Allah, langsung saja mengerjakan pekerjaan rumah, kadang ya hatinya gelisah).”</i> (KPINI-TSMNI.T) |
| 2. | Belum bisa menjadi contoh, harus mulai dari diri sendiri | <i>“Lha kerik-keri seng dadi imam (keluarga) aku, padahal awakku dewe lali, dadi tetep kangelan ra mbak. (Ternyata yang jadi imam keluarga itu saya, padahal saya sendiri lupa, jadi tetap kesulitan mbak).”</i> (KPINI-TSMNI.Ib) |
| 3. | Tidak sempat mengingatnkan niat ikhlas karena harus kerja di luar rumah | <i>“Saya tiap hari dagang di warung, menyiapkan makanan-makanan buat pembeli, jadi waktu lebih banyak di warung. Mengingatnkan niat kalau ingat saja, kalau tidak ingat ya tidak mengingatnkan, hehe...(tertawa)”</i> (KPINI-TSMNI.H) |
| 4. | Untuk mengistikamahkan niat ikhlas dibutuhkan peran orang lain untuk selalu dan saling mengingatnkan niat | <i>“Ora ono seng ngilingke (tidak ada yang mengingatnkan) karena ngajinya diliburkan sebab covid-19. (KPNI-TPNI.T)</i> |

| | | |
|----|--|---|
| | ikhlas | |
| 5. | Orang tua beranggapan anaknya sudah tahu niat ikhlas jadi tidak perlu diingatkan lagi (padahal dengan sekedar mengetahui niat seseorang belum tentu mampu mengamalkan niat ikhlas terus menerus) | <i>“Lare jarang kulo ilingke, kan piyambake sampun ngertos niat lillahi ta’ala (Anak jarang saya ingatkan, kan anaknya sudah tahu niat lillahi ta’ala).” (KPINI-TSMNI.Sc)</i> |
| 6. | Berhenti mengingatkan niat ikhlas karena mendapat penolakan | <i>“Kulo nggeh waune sering diilikke lare kulo (Saya tadinya sering diingatkan anak saya), Endah ngomong (mengingatkan), “Mak, diniati, diniati... nek meh opo-opo diniati”, (Mak, diniati, diniati, kalau mau apa saja diniati). Saat iku yo aku pernah mbela diri, (Saat itu aku juga pernah membela diri), “Yowes diniati, wes dilakoni mosok ora niat?”. Emang kadang wong mbrontak e koyo ngono, “mosok ora niat kok klakon? Aku maune yo ngono. Terus aku takon karo Endah, “Lha diniatine kepriye?”, Endah jawab, “Saumpamane seng gampang wae, nek pak masak opo pak nyapu diniati, niat nyapu nyuwun ridhone Allah keron Allah ta’ala lillāhi ta’ālā. Selama iki kan awake dewe ora tau ngono sih?” Jawab aku, “Yo ha a sih”.(KPINI-TSMNI.As)</i> |

| | | |
|-----|--|--|
| 7. | Tidak mendapat respon positif dari yang diingatkan niat ikhlas | “ <i>Nek ono (kalau ada) tanggapan dengan baik sih tidak apa-apa, kadang-kadang seng diilingke cuek , kuwi seng marai males ngilingke. (Kadang-kadang yang diingatkan cuek, itu yang menjadikan malas mengingatkan niat lagi. Ini dialami semua orang, tidak hanya dialami oleh diri saya”</i> (KPINI-TSMNI.Ib) |
| 8. | Membantah ketika diingatkan niat ikhlas | “ <i>Kulo nggeh waune sering diilikke lare kulo (Saya tadinya sering diingatkan anak saya), Anak saya ngomong (mengingatkan), “Mak, diniati, diniati... nek meh opo-opo diniati”, (Mak, diniati, diniati, kalau mau apa saja diniati). Saat iku yo aku pernah mbela diri, (Saat itu aku juga pernah membela diri), “Yowes diniati, wes dilakoni mosok ora niat?”. (ya sudah diniati, sudah dikerjakan masak tidak niat?). Emang kadang wong mbrontak e koyo ngono (memang terkadang orang membantahnya seperti itu), “mosok ora niat kok klakon? Aku maune yo ngono (saya tadinya juga seperti itu). Terus aku takon karo Endah, “Lha diniatine kepriye?”, Endah jawab, “Saumpamane, seng gampang wae, nek pak masak opo meh nyapu diniati, niat nyapu nyuwun ridhane Allah keron Allah ta’ala lillāhi ta’ālā. Selama iki kan awake dewe ora tau ngono sih?” Jawab aku, “Yo ha a sih”.</i> (KPINI-TSMNI.As) |
| 9. | Menolak, marah jika selalu diingatkan niat lillahi ta’ala | “ <i>Wes ngerti- wes ngerti!, diilingke niat terus!. Criwis! (Sudah tau, sudah tau!, diingatkan niat terus! Criwis!). (KPINI-TSMNI.Hy)</i> |
| 10. | Mengajak niat | “ <i>Ngajak kebaikan karo ngajak niat iku sulit</i> |

| | | |
|-----|---|---|
| | ikhlas bukanlah perkara yang mudah | <i>kabeh, podho angele</i> (sama susahnya) karena ada malas, lupa dan nafsu.”(KPINI-TSMNI.Ib) |
| 11. | Penolakan batin | “Penolakan batin jelas ada, seperti ada yang melawan mbak, “tidak usah diniati <i>lillāhi ta’ālā</i> ” itu tetep ada, cuman <i>ora dirasakke</i> (dirasakan), tidak disadari. Itu masuk dalam dorongan setan, nafsu dan malas. Yang menjadikan susah itu disitu. Saya sendiri pun kadang-kadang tidak bisa mengendalikan diriku sendiri, susah! ada musuhnya tadi yaitu nafsu, setan, dan malas.” (KPINI-TSMNI.Ib) |
| 12. | Belum pernah mengingatkan keluarganya untuk saling mengingatkan niat ikhlas ketika melihat sedang bermain game online | “ <i>Ora</i> (tidak), <i>ora pernah</i> (tidak pernah), <i>durung pernah</i> (belum pernah) <i>ngilingke</i> (mengingatkan) niat ikhlas <i>pas</i> aku lagi <i>nge-game</i> . Cuma aku <i>wes ngomong karo bojoku</i> (sudah bilang sama istriku), “ <i>Yang, tulung nek aku nek meh nge-game nek pas sampeyan weruh aku nge-game, sampeyan ngilekno aku</i> (Yang, tolong kalau aku main game, kalau pas kamu lihat aku main game, kamu ingatkan aku)”, aku pernah <i>ngomong ngono...</i> (bilang seperti itu...). (KPINI-TSMNI.Ib) |

2. Keistimewaan Saling Mengingatkan Niat Ikhlas

| KEISTIMEWAAN SALING MENGINGATKAN NIAT IKHLAS (KPINI-KSMNI) | | |
|--|---------------------------------------|--|
| No | Sub-Kategori | Pengakuan Informan |
| 1. | Berkenan diingatkan niat ikhlas dalam | “Ketika diingatkan niat ikhlas menjawab, ‘Iya’.” (KPINI-KSMNI.Ash) |

| | | |
|----|--|---|
| | aktivitas sehari-hari | |
| 2. | Bersyukur diingatkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari | “ <i>Aku diingatke, makasih malahan ra..</i> (Aku diingatkan, justru berterima kasih). <i>Neteki meh makpungi diniati ora popo ra?</i> (Menyusui, mau memandikan bayi diniati tidak apa-apa kan?) “peneliti menjawab, ‘ <i>Yo ora popo, malah kudune</i> (ya tidak apa-apa, malah seharusnya)’. ‘ <i>Oh ngono to...</i> (Oh begitu ya...), tak iling-iling mbak (saya ingat-ingat mbak).” (KPINI-KPNI.RK) |
| 3. | Dimampukan istikamah niat ikhlas | “Alhamdulillah dimudahkan oleh Allah. Setiap aktivitas diniati mengharap keridhaan Allah.” (KPINI-KSMNI.Hy) |
| 4. | Regulasi emosi orang tua meningkat | “ <i>Kulo ngraoske radi tenang, enteng. Waune kemrungsung hawane pengen ngamuk.</i> ” (Saya merasakan agak tenang, ringan, tadinya inginnya marah terus).” (KPINI-KSMNI.K) |
| 5. | Tercipta ketenangan dan kerukunan dalam rumah tangga | “Saya merasakan hati saya menjadi tenang, anak lebih manut orang tua.” (KPINI-KSMNI.A) |
| 6. | Menjadi prinsip hidup | “Kalau untuk niat ikhlas dalam perbuatan mesti pilah-pilih saya tidak bisa, sebab niat ikhlas sudah menjadi bagian dari keseharian saya. Sehingga saya berprinsip, “aku akan tetap mengingatkan niat ikhlas ketika melihat anak saya bermain game online walaupun ada yang meragukan/ tidak memperbolehkannya.” (KPINI-KSMNI.Hy) |
| 7. | Harapan Orang tua | “ <i>Menawi bocahe sampun kadung game, menawi ngangge lillāhi ta’ālā kersane mboten bablas</i> |

| | | |
|----|---|--|
| | | <i>ingkang mboten sae, yo mugu-mugu saget ngilangi.</i> ” (Kalau anaknya sudah terlanjur main game, kalau menggunakan <i>lillāhi ta’ālā</i> biar tidak kebablasan yang tidak baik, semoga bisa menghilangi”. (KPINI-KSMNI.Sc) |
| 8. | Menjadi bagian dari orang yang beruntung | “Demi Masa, sesungguhnya manusia dalam kerugian, Kecuali orang-orang yang beriman dan beramal saleh saling mengingatkan dalam kebenaran dan saling mengingatkan dalam kesabaran” (QS. Al-Ashr: 1-3) |
| 9. | Hubungan keluarga yang harmonis-spiritualis | <p>“<i>Ten ndalem nggih saling ilik-ilikan niat</i> (Di rumah ya saling mengingatkan niat). <i>Terkadang kulo diilikkan lare-lare kulo</i> (terkadang saya diingatkan anak-anak saya), “<i>Mak, wes diniati durung? (Mak, sudah diniati belum?)</i>”. <i>Terkadang kulo nggih ngilingke lare-lare kulo</i> (Terkadang saya juga mengingatkan anak-anak saya), “<i>Lang, diniati sek, Lang. (Lang, diniati dulu, Lang)</i>”<i>Menawi maem, kulo ilingke, “Nang, wes diniati?” utowo malah aku diilingke, “Wes diniati, mak?”, sak omah bareng-bareng saling ngilingke niat</i> (satu rumah bersama saling mengingatkan niat).” (KKaMNI.As)</p> <p>“Alhamdulillah, <i>sampun purun</i> (sudah berkenan) saling mengingatkan niat ikhlas antar anggota keluarga.” (KKaMNI.Hy)</p> |
| 10 | Menjaga keluarga dari api neraka | “Hai orang-orang yang beriman, jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka...” (QS. At-Tahrim: 6) |
| 11 | Terjaga dari godaan setan karena menjadi | “Ia (Iblis) berkata, “Tuhanku, oleh karena Engkau telah memutuskan bahwa aku sesat, aku pasti akan jadikan (kejahatan) terasa indah bagi mereka di |

| | |
|--|---|
| bagian dari orang yang dipilih Allah (diberi keikhlasan) | bumi, dan aku akan menyesatkan mereka semua. Kecuali hamba-hamba-Mu yang terpilih (diberi keikhlasan) di antara mereka” (QS. Al-Hijr: 39-40). |
|--|---|

C. Mengamalkan Niat Ikhlas Ketika Bermain Game Online

1. Tantangan Pengamalan Niat Ikhlas Ketika Bermain Game Online (KPINI-TPNIGO)

- a. Tidak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online dikarenakan ‘Tidak Mau’

| No | Sub-Sub Kategori | Pengakuan Informan |
|----|--|--|
| 1. | Tidak ingin lepas dari bermain game online | “ <i>Nek</i> (kalau) keinginan lepas game online total, tidak ada. Karena itu bagi saya sudah menjadi solusi untuk hiburan. Butuh refreshing.” (KPINI-TPNIGO.Ib) |
| 2. | Kecewa dengan hasil yang ada karena tidak sesuai dengan harapan/tujuan (duniawi) | “Buat pecinta game itu bukan menjadi solusi, malah menjadi penghambat bahkan menjadi bencana bisa, karena kalau semua sudah disandarkan kepada Allah maka kembalinya kepada Yang Maha Kuasa sendiri. Ternyata Yang Maha Kuasa kepada hal-hal yang subhat tidak meridhai. Jadi kebanyakan para gamer tidak ada niat, karena kalau diniati <i>lillāhi ta’ālā</i> malah kalah besar, jadi malah kebangkrutan yang diterima sebab sering kalahnyalah.” (KPINI-TPNIGO.Ib) |
| 3. | Orientasi bermain game online masih karena nafsu | “Sangat langka sekali orang bermain game ingat Allah, karena tujuan game tadi berbeda-beda, ada yang kaitannya dengan nafsu, <i>pengene e ngegame terus nek ora ngegame ora biso</i> (inginnya |

| | | |
|----|---|--|
| | | bermain game terus kalau tidak bermain game tidak bisa), jadi setiap hari nge-game terus bahkan menjadi pekerjaan <i>gamer</i> bahkan <i>saiki</i> (sekarang) pekerjaan <i>gamer akeh</i> (banyak), awalnya karena sudah kecanduan, bahkan sampai mempertaruhkan harta benda, dll.” (KPINI-TPNIGO.Ib) |
| 4. | Belum adanya keterikatan batin | “ <i>Sampeyan ngilingke aku wes peng piro?</i> (Kamu mengingatkan aku sudah berapa kali?) <i>Sampeyan ngilingke aku wes peng piro mbak?</i> (Kamu mengingatkan aku sudah berapa kali mbak?) <i>Nek aku ngitung wes peng piro wae</i> (Kalau aku menghitung sudah berkali-kali, <i>tapi nyatane isih mbalik maneh kan?</i> (tapi nyatanya aku masih kembali seperti semula kan?) <i>Sebab antara aku karo njenengan durung ono chemistryne.</i> (antara aku dan kamu belum ada perasaan yang bertaut dan terkoneksi) <i>Haha.....</i> ” (KPINI-TPNIGO.Ib) |
| 5. | Belum bisa membedakan rasa batin | “ <i>Diniati karo ora diniati podo wae. Aku yo isih tetap dolanan game online</i> (Diniati dengan tidak diniati sama saja. Aku ya masih tetap bermain game online)”. (KPINI-TPNIGO.Dm) |
| 6. | Belum bisa ‘membaca’ sinyal-sinyal Allah yang masuk kedalam hatinya, belum bisa mensyukuri akan tetapi malah mengukufurinya | “Mungkin sering kalahnya itu juga ‘peringatan’ (diingatkan) oleh Yang Maha Kuasa. Akan tetapi kebanyakan orang pemain game itu kalah (tidak berterima kasih) malah justru <i>ngamuk-ngamuk</i> tidak ingat sama Yang Maha Kuasa.” (KPINI-TPNIGO.Ib) |

- b. Tidak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online dikarenakan ‘Tidak Mampu’

| No | Sub-Sub Kategori | Pengakuan Informan |
|----|---|--|
| 1. | Adanya penolakan dan pertentangan batin antara mengamalkan niat lillahi ta’ala dengan selain lillahi ta’ala | “Pertentangan batin jelas ada, seperti ada yang melawan mbak, “tidak usah diniati <i>lillāhi ta’ālā</i> ” itu tetep ada, cuman <i>ora dirasakke</i> (dirasakan), tidak disadari. Itu masuk dalam dorongan setan, nafsu dan malas. Yang menjadikan susah itu disitu. Saya sendiri pun kadang-kadang tidak bisa mengendalikan diriku sendiri, susah! ada musuhnya tadi yaitu nafsu, setan, dan malas.” (KPINI-TPNIGO.Ib) |
| 2. | Lebih memilih niat selain Allah dari pada lillahi ta’ala karena keinginan nafsu berupa tidak ingin kesenangan bermain game online menjadi berkurang | “ <i>Aku main game online wes tak niati kok mbak, tapi niate ndak lillāhi ta’ālā, niate refreshing, hasilnya main game online enak-enak wae, bedo nek diniati lillāhi ta’ālā main game e hawane pengene nggletakke hp. Apalagi kalau langsung main game online (tanpa niat sama sekali), main game e sering kebablasan sakkarepe dewe, ora terkontrol</i> (Saya main game onlinenya sudah saya niati kok mbak, tapi niatnya tidak <i>lillāhi ta’ālā</i> , niatnya refreshing, hasilnya main game onlinenya menyenangkan, berbeda jika saya niati <i>lillāhi ta’ālā</i> main game rasanya ingin segera menaruh hp. Apalagi kalau langsung main game online (tanpa niat sama sekali), main gamenya <i>bablas</i> (tidak terkontrol)” (KPINI-TPNIGO.Ib) |
| 3. | Kurang sungguh-sungguh karena niat ikhlas belum | “ <i>Saumpamane seng gampang wae</i> (saumpama yang mudah saja), <i>nek pak masak opo pak nyapu diniati</i> (kalau mau masak atau mau menyapu |

| | | |
|----|--|--|
| | menjadi focus/tujuan dalam menjalani kehidupan | diniati), <i>niat nyapu nyuwun ridhone Allah keron Allah ta'ala lillāhi ta'ālā. Selama iki kan awake dewe ora tau ngono sih?</i> (Selama ini kan kita tidak pernah seperti itu?)” <i>Jawab aku, “Yo ha a sih (ya benar sih).”</i> (KPINI-TPNIGO.As) |
| 4. | Belum bisa istikamah karena lebih memperturutkan nafsu, setan dan malas. | “ <i>Sebenere wes ono keinginan pengen nglakoni niat ikhlas</i> (sebenarnya sudah ada keinginan untuk menjalankan niat ikhlas), tapi kalah <i>karo</i> (dengan nafsu, <i>karo</i> (dengan) setan. Setan <i>ngenggokke neng lali mau kae lho</i> (Setan membelokkan di lupa tadi itu <i>lho</i>), <i>dadi coro menggokke nek ora nafsu yo lali, nek ora lali yo males</i> (Jadi, cara membelokkannya kalau tidak nafsu ya lupa, kalau tidak lupa ya malas).” (KPINI-TPNIGO.Ib) |
| 5. | Adanya perlawanan dengan setan, nafsu dan malas. | “ <i>Ono seng nglawan mbak</i> (ada yang melawan mbak), <i>ono musuhe mau kae</i> (ada musuhnya tadi itu) yaitu nafsu, setan, dan malas.” KPINI-TPNIGO.Ib) |
| 6. | Lingkungan kurang mendukung | “ <i>Awake dewe pengene koyo ngono</i> (kita inginnya bisa seperti itu), tapi lingkungan tidak mendukung, seperti <i>awake dewe pengene ngetan tapi lingkungane seng dipengeni ngulon, kan tetep kres mbak, gontok-gontokan</i> (kita inginnya barat, tapi lingkungan inginnya ke timur, <i>kan</i> tetap tidak bertemu), <i>seng paling angel coro nglakonane</i> (yang paling susah itu cara menjalankannya). (KPINI-TPNIGO.Ib) |
| 7. | Butuh ada yang selalu mengingatkan niat ikhlas ketika anak | “Butuh lingkungan yang saling mengingatkan niat ikhlas, <i>butuh ono seng gelem ngilingke yo butuh ono seng gelem diilingke</i> , terutama ketika melihat anak (Butuh ada yang mau mengingatkan niat |

| | | |
|-----|--|---|
| | bermain game online | ikhlas juga butuh orang yang mau diingatkan niat ikhlas) Ini pun tidak cuman satu hari dua hari, tapi harus terus.” (KPINI-TPNIGO.Hy) |
| 8. | Mendapat bantahan/ penolakan secara dzahir/batin dari anak | “Kalau dari sisi orang tua, niat ikhlas bisa menjadi solusi. Tapi itu pun belum tentu juga karena kembali ke anaknya, bukan ke orang tua, saya belum bisa menjamin 100%, karena orang tua mengingatkan anak niat ikhlas kadang-kadang anak membantah. Kembalinya orang tua bisa menormalkan anak satu <i>ndongakke</i> (mendoakan) kepada Yang Maha Kuasa.” (KPINI-TPNIGO.Ib) |
| 9. | Kurang menerima takdir yang ada | “Berhubung <i>njenengan</i> perempuan, aku laki-laki, <i>nek</i> (kalau) sering ketemu <i>kan</i> mesti dianggap <i>wong liyo kan seng ora-ora</i> . Tidak semua orang seperti <i>njenengan</i> bisa mengajarkannya secara santun dan halus. Aku butuh <i>wong seng kepribadiane koyo sampeyan</i> tapi aku <i>pengene seng lanang</i> .” (KPINI-TPNIGO.Ib) |
| 10. | Belum/tidak adanya ‘rasa senang’ dan keterikatan batin | “Membuat ikatan guru itu <i>angel</i> (susah), <i>ora gampang</i> (tidak mudah), karena butuh tertanam dari kecil, sementara <i>awake dewe</i> (kita), <i>sampeyan ketemu aku umur piro?</i> (Anda dan saya umur berapa?) Seharusnya <i>kan</i> lebih lama lagi, karena butuh ikatan batin. Selain ada ikatan batin ada satu lagi yaitu <i>seneng</i> (senang). Lha rasa <i>seneng mau kae</i> (senang tadi) yang mengakibatkan ada ikatan batin tadi, <i>gara-gara seneng gelem manut</i> (gara-gara senang mau patuh).” (KPINI-TPNIGO.Ib) |

- c. Tidak mengamalkan niat ikhlas ketika bermain game online dikarenakan ‘Tidak Memperbolehkan’

| No | Sub-Sub Kategori | Pengakuan Informan |
|----|--|--|
| 1. | Menolak | “Main game <i>kok lillāhi ta’ālā!</i> ” (KPINI-TPNIGO.sT) |
| | | “Main game <i>kok</i> menyebut nama Allah?” (KPINI-TPNIGO.T) |
| | | “Main game <i>online kok</i> berharap ridha Allah?.” (KPINI-TPNIGO.Y) |
| 2. | Bermain game online tidak baik, jadi tidak diperbolehkan menggunakan niat ikhlas | “Main game <i>online niku kan mboten sae, dadose nggih mboten angsal ngagem niat lillāhi ta’ālā. Niat lillāhi ta’ālā kan kangge ingkang sae-sae mawon</i> (Main game <i>online</i> itu tidak baik, jadi ya tidak boleh menggunakan niat <i>lillāhi ta’ālā</i> . Niat <i>lillāhi ta’ālā</i> hanya untuk perbuatan yang baik saja)” (KPINI-TPNIGO.A) |
| 3. | Kurang mempercayai Efek Niat Ikhlas ketika bermain game online | “Anakku <i>wes tak ilingke niat ikhlas, tapi nyatane bocahe yo isih ajek dolanan hp wae...</i> (Anakku sudah saya ingatkan niat ikhlas, tapi kenyatannya anak ya masih tetap mainan hp saja...)” (KPINI-TPNIGO.R) |
| 4. | Beranggapan bahwa kalau bermain game online diniati lillahi ta’ala berarti bermain game onlinenya diperbolehkan. | “ <i>Seng penting kan main game e wes tak niati lillāhi ta’ālā, dadi main game ora popo.</i> (Yang penting kan main gamenya sudah saya niati <i>lillāhi ta’ālā</i> , jadi main game tidak apa-apa) (KPINI-TPNIGO.Ash) |

2. Keistimewaan Istikamah Pengamalan Niat Ikhlas Ketika Bermain Game Online (KPINI-KTPNIGO)

a. Intensitas Bermain Game Online

| No | Sub Kategori | Pengakuan Informan |
|----|---|--|
| 1. | Frekuensi dan durasi bermain game online berkurang | “ <i>Larene sih taseh</i> (anaknya <i>sih</i> masih) senang main game, tapi saksampune diniati <i>lillāhi ta’ālā</i> , <i>lare</i> (anak) main <i>game e nggih mboten kados waune</i> (tidak seperti sebelumnya), <i>mboten dangu</i> , (tidak lama) <i>mung sakbutuhe mawon</i> (sebutuhnya saja), <i>dadose tetep wonten bedane</i> . (jadi tetap ada bedanya).” (KPINI-KTPNIGO.T) |
| 2. | Titik awal diberi kemudahan meninggalkan perbuatan melampaui batas bagi orang yang bersyukur. | “Alhamdulillah sekarang saya sudah terlepas dari kecanduan <i>game online</i> tersebut. Berawal dari niat dalam hati, sedikit demi sedikit saya merasakan ada perubahan dalam diri saya, dalam hal apapun.” (KPINI-KTPNIGO.Ds) |

b. Psikis

| No | Sub Kategori | Pengakuan Informan |
|----|---|--|
| 1. | Regulasi emosi orang tua dan anak meningkat | “ <i>Saiki bocah mainan tapi ora koyo maune</i> (sekarang anak bermain tapi tidak seperti sebelumnya), <i>saiki wes mending</i> (sekarang sudah lumayan). <i>Saiki wes penak, gampang disuruh</i> ‘ <i>Dek, hpne</i> (Dek, hpnya), <i>adike gawekke susu</i> |

| | | |
|----|--|---|
| | | (adik bayi buat kan susu).’ <i>penak sisan</i> (mudah sekali), <i>wes tumoto</i> (sudah terkontrol). <i>Wes tumoto dewe</i> (sudah terkontrol sendiri).” (KPINI-KTPNIGO.RK) |
| 2. | Perbedaan diniati lillahi ta’ala dengan tanpa lillahi ta’ala | “Main game <i>lare</i> (anak) diniati <i>lillāhi ta’ālā kaleh mboten</i> (dengan tidak) niat <i>lillāhi ta’ālā nggeh wonten bentene</i> (ya ada bedanya). <i>Biasane nek mboten</i> (biasanya kalau tidak) diniati <i>lillāhi ta’ālā lare main game ora karuan</i> (anak bermain gamenya tidak terkontrol), <i>nek diilingke langsung nesu-nesu</i> (kalau diingatkan langsung nesu-nesu). <i>Umpami main game e</i> (seandainya main gamenya) diniati <i>lillāhi ta’ālā kan angsal ridhane Allah</i> (dapat ridhanya Allah), <i>lare main game tenang</i> (anak bermain gamenya tenang), <i>mugi-mugi saget mari</i> (semoga bisa sembuh).” (KPINI-KTPNIGO.As) |

c. Terapi

| No | Sub Kategori | Pengakuan Informan |
|----|---|---|
| 1. | Butuh peran orang lain untuk selalu mengingatkan niat ikhlas ketika bermain game online | <p>“Aku butuh orang seperti <i>njenengan</i> (Anda) mbak, yang selalu mengingatkan aku untuk selalu mengamalkan niat ikhlas.” (KPINI-KTPNIGO.Ib)</p> <p>“<i>Iyo bener mbak</i> (iya benar mbak), <i>Asli... Kudu istikomah ben melekat di hati</i> (Harus istikomah biar melekat di hati). “<i>Nia wae ngono terus iso</i> (Nia aja niat ikhlas seperti itu terus bisa), <i>pinter saiki kok</i> (pintar –mengamalkan niat ikhlas-sekarang kok)” (KPINI-KTPNIGO.RK)</p> |

| | | |
|----|---|---|
| 2. | Dapat dijadikan sebagai media terapi latihan awal pembiasaan niat ikhlas | “ <i>Ayah malah ndukung. Ayah, ha a bun dilatih ngono kuwi. (iya bun, dilatih seperti itu).”</i> (KPINI-KTPNIGO.Ib) |
| 3. | Niat ikhlas secara istikamah menjadikan ketenangan dan kerukunan antar anggota keluarga | “ <i>Seng tak syukuri (yang saya syukuri). Anakku wes bedo koyo mbiyen (anakku sudah berbeda dari yang dulu), mbiyen malah ono nggebrak lawang, nangis, ngamuk (dulu ada menutup pintu dengan keras, nangis, marah), tapi sekarang ndak (tidak), Alhamdulillah. Opo meneh sakpele tak ajari Qur’an karo artine ora ketang sak ayat, rong ayat (apalagi setelah saya ajari al-Qur’an beserta artinya walau seayat, dua ayat), tentang berbuat baik sama orang tua dadi maleh kroso (jadi bisa merasa), “Maaf ya mik, aku sering mbantah (membantah) sama umik” bocah ngerti koyo ngono (anak tahu seperti itu), kroso ngono (sudah bisa merasa bersalah seperti itu). “Maaf ya mik, maaf ya mik, maafin ndak mik?, Deknene mulai sering takon (Dia mulai sering bertanya). Sekarang wes beda adoh (Sekarang sudah berbeda jauh), Alhamdulillah gusti Allah wes paring (Allah sudah memberi anugerah-Nya). Ora ketang ngaji sak ayat karo artine, dipahamke (Walau mengaji satu ayat, dua yat sambil memahami).”</i> (KPINI-KTPNIGO.Hy) |

d. Spiritual

| No | Sub Kategori | Pengakuan Informan |
|----|---|--|
| 1. | Butuh percaya | “Niat ikhlas ampuh tenan.” (KPINI-KTPNIGO. RK) |
| 2. | Butuh Adab | “Niat ikhlas saya sudah mengerti dan sudah dimengerti sampai hati sekali pun, akan tetapi <i>yo kuwi isih tetep mleho.</i> ” (TkaMNI.Ib) |
| 3. | Akhirat dan keridaan Allah menjadi tujuan hidupnya. | “Saya mengaji dan dari situ saya diajarkan tentang niat ikhlas. Pesan guru saya, “Cobalah melakukan sesuatu dengan diniatkan karena mengharap ridha Allah SAW.” (KPINI-KTPNIGO.Ds) |
| 4. | Dikhususkan bagi orang yang mau diajak mohon rahmat, ampunan Allah dan yang ingin bertaubat | “Pada saat itu, saya cerita ke guru saya tentang kecanduan <i>game online</i> . Pada saat itu, saya berfikir saya harus berhenti, saya tidak mungkin begini terus karena pada saat itu saya merasa kosong, gelisah, cemas, ingin berhenti tapi tidak tahu bagaimana caranya?.” (KPINI-KTPNIGO.Ds) |
| 5. | Termasuk salah satu dari ‘ilmu rahasia Allah’ | “ <i>Ilmu kayak gini nek disampaiké ke orang awam</i> (ilmu seperti ini jika disampaikan ke orang awam) bisa <i>amburadul</i> (salah faham) karena bukan tarafnya, itu taraf waliyullah, mutlak <i>peparinge</i> (anugerah) dari gusti Allah itu nanti <i>nyambunge</i> (hubungannya) ke nur Muhammad. Oleh sebab itu thoriqah <i>ora perlu diiklan-iklanke</i> (tidak perlu diklankan) sebab itu mutlak <i>peparinge</i> (pemberiannya) gusti Allah. <i>Sopo seng karep kuwi seng diparingi</i> (Siapa yang menginginkan itu yang diberi). <i>Nek gusti Allah ora paring meh opo?</i> (Kalau Allah tidak memberi mau apa?), <i>rasa seneng mau seng ngasih gusti Allah</i> (rasa senang tadi yang memberi Allah).” (KPINI-KTPNIGO.Ib) |

Ujian Terbuka Promosi Doktor (S3)

IMPLEMENTASI NIAT IKHLAS
BAGI ORANG TUA DAN
PENDERITA *INTERNET GAMING*
ADDICTION

Oleh:
HUDIYANTI

Pascasarjana UIN Walisongo Semarang
Tahun 2022

Niat Ikhlas

“LILLAHI TA’ALA
HANYA MENGHARAP
KERIDHAAN ALLAH TA’ALA”

Latar Belakang Penelitian

- Berdasarkan uji coba awal berupa pengalaman awal informan mengenai implementasi niat ikhlas dalam perbuatan mubah, makruh, menghasilkan data 'diluadugaan' yaitu adanya perubahan psikis dan tindakan menjadi lebih positif dan ada pula yang dapat terlepas dari kecanduan bermain game online.
- Ini merupakan sesuatu yang unik, mengapa bisa demikian? Oleh sebab itu penting dilakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam untuk mengetahui penyebabnya secara komprehensif

Tujuan Penelitian

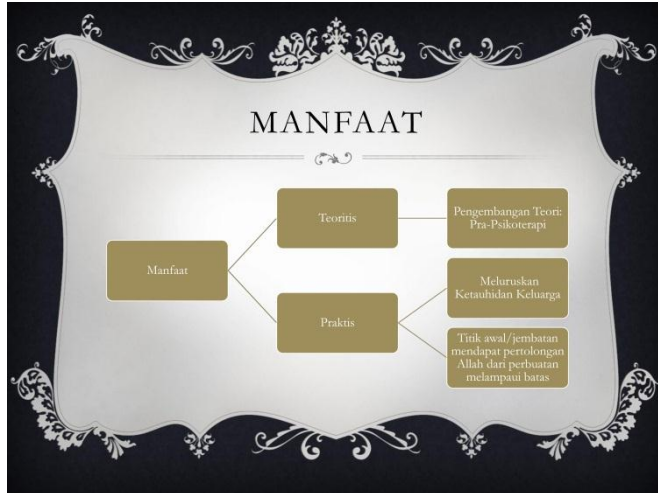
Tujuan

MEMBERIKAN BUKTI

(Data-data di lapangan)

MENGEMBANGKAN TEORI

(implementasi niat ikhlas dalam perbuatan wajib, sunnah, mubah (murni), mubah yang tercampur kemakruhah/kebaharaman karena 'illat)



Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi perasaan orang tua, intensitas bermain game online tanpa mengamalkan niat ikhlas dan ketika mengamalkan niat ikhlas?
2. Adakah komparasi teknik komunikasi yang digunakan orang tua kepada penderita *internet gaming addiction* dan perasaan yang dirasakan tanpa mengamalkan niat ikhlas dengan yang mengamalkan niat ikhlas?
3. Adakah koneksi/hubungan antara orang tua mengingatkan niat ikhlas, pengamalan niat ikhlas ketika bermain game online dengan yang tidak mengamalkan niat ikhlas?
4. Apa saja tantangan dan keistimewaan implementasi niat ikhlas bagi orang tua dan penderita *internet gaming addiction*?

Metode Penelitian

| Jenis | Field Research |
|-------------------------|---|
| Pendekatan | Grounded Theory |
| Subjek penelitian | 22 Orang (10 orang tua dan 12 penderita <i>internet gaming addiction</i>) |
| Tempat Penelitian | MT. Sido Makmur dan MT. Baitul Hikmah Kaliwungu Kendal |
| Metode Pengumpulan Data | Interview, observasi dan dokumentasi |
| Analisis | Coding, axial coding, selective coding, pengembangan teori dan perbandingan teori |

FENOMENA KELUARGA *INTERNET GAMING ADDICTION*

| | | |
|----------------------|--|--|
| Kausal | <ul style="list-style-type: none"> - Game online bagian dari kemajuan IPTEK - Muncul persoalan efek negatif bermain game online - Reaksi orang tua berlebihan | |
| Konteks Permasalahan | Internal | <ul style="list-style-type: none"> - Perbedaan persepsi tujuan dan kebenaran. - Lebih mementingkan ego dan nafsu - Tidak ada nilai keikhlasan |
| | Komunikasi keluarga | <ul style="list-style-type: none"> - Interpersonal dan intra personal - Intonasi dan pilihan bahasa |

| | |
|--------------------|--|
| Penyebab Utama | Tidak adanya keikhlasan diantara keduanya (orang tua dan penderita <i>internet gaming addiction</i>) |
| Evaluasi Pola Asuh | <ul style="list-style-type: none"> - Kekhawatiran orang tua yang berlebihan - Mengingatkan niat ikhlas belum menjadi tugas pertama dan utama orang tua - Orang tua 'rasa' Tuhan - Ketidaksadaran akan kesalahan pola parenting yang mengakibatkan luka batin anak - Israf (melampaui batas) - Menyadari hanya Allah yang mampu menyingkirkan setan |

**IMPLEMENTASI NIAT IKHLAS
INTERNET GAMING ADDICTION
FAMILY THERAPY**

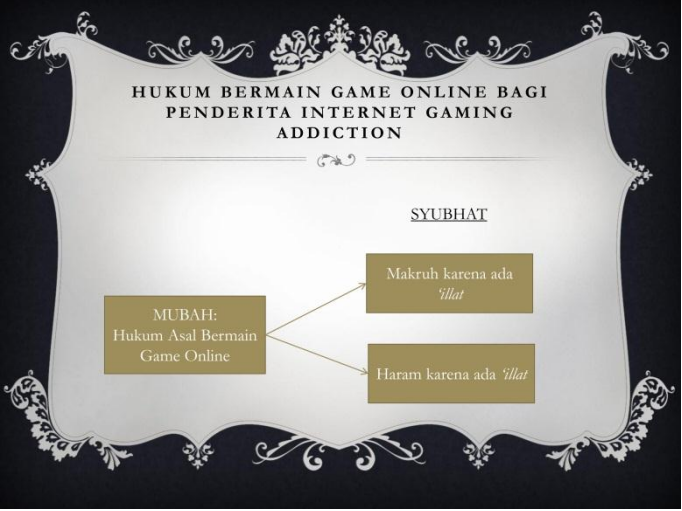
| | |
|-------------------------|---|
| Teknik Komunikasi | Mengingatkan niat ikhlas inter spiritual personal Niat ikhlas intra spiritual personal |
| Metode | Bimbingan, Tauhid aplikatif, Pembiasaan dan Istikamah |
| Strategi Family Therapy | Kerelaan mengubah cara Parenting and child practical Membangun koneksi Mempengaruhi dengan keyakinan tauhid |

| Proses interaksi | Mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari terlebih dahulu Tidak semua orang mampu mengimplementasikan niat ikhlas IGA Family Therapy Tidak semua orang berkenan selalu diingatkan niat ikhlas IGA Family Therapy |
|-----------------------|--|
| Dampak | Psikis, kognitif, perilaku, spiritual |
| Faktor Penyebab Utama | Perbedaan sudut pandang dan orientasi tujuan |
| Konsekuensi | Menolak : Tidak memperbolehkan, tidak mau, tidak mampu Menerima |
| Kekhususan | |
| Proposisi | |

| Konsekuensi | Menolak / Tidak Percaya | <ul style="list-style-type: none"> - Tidak memperbolehkan → tidak berkenan mengamalkannya - Tidak mau → Menolak mengamalkannya - Tidak mampu → Kesulitan mengamalkannya |
|-------------|-------------------------|--|
| | Menerima / Percaya | <ul style="list-style-type: none"> - Sudah ada keinginan lepas bermain game online → diberi kemudahan lepas bermain game online. - Belum ada keinginan lepas bermain game online → lebih mudah manut, durasi dan emosi berkurang |

| Kekhususan | <p>Tidak dapat diterapkan kepada populasi secara umum dengan alasan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orang awam cenderung memahami niat ikhlas IGA family therapy sebagai tujuan, padahal hanya sekedar sarana. Tujuan hanyalah keridhaan Allah. - Orang awam cenderung memahami teknik niat sebatas pikiran dan mulut, padahal mesti diimplementasikan di hati - Orang awam hanya baru bisa membedakan baik buruk benar salah menurut persepsi kebenaran akal dan nafsunya sendiri, belum mampu membedakan baik buruk benar salah menurut kebenaran Allah. - Orang awam belum bisa 'melihar' dan membedakan bersitan niat yang sebenarnya ada pada dirinya - Dalam mengimplementasikan niat ikhlas ada kemungkinan masih tercampur dengan keinginan duniawi oleh sebab itu dibutuhkan bimbingan khusus. |
|------------|--|

| Kekhususan | <p>Hanya dapat diterapkan kepada orang yang telah memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percaya - Adab - Merasa Butuh - <i>Manut</i> - Berkenan dibimbing mohon rahmat, ampunan Allah - Istikamah - Lingkungan yang mendukung <p>(Bukan berarti menyuruh bermain game online)</p> |
|------------|---|
| Proposisi | <p>Semakin terbiasa/istikamah teknik komunikasi mengingatkan niat ikhlas inter spiritual personal dan teknik komunikasi niat ikhlas intra spiritual personal bagi orang tua dan penderita <i>internet gaming addiction</i> maka semakin berkurang durasi bermain game online dan semakin meningkat emosi positif yang dialami orang tua dan penderita <i>internet gaming addiction</i>.</p> |



KRITERIA PENDERITA *INTERNET GAMING ADDICTION FAMILY THERAPY*

| Persamaan dan Perbedaan | Kimberly Young | Griffiths | Niat Ikhlas IGA Family Therapy |
|-------------------------|--|---|--|
| Aspek Agama | - | - | Motivasi: Lalai kepada Allah, hawa nafsu, setan, menyelekan aturan agama dan orang tua |
| Orientasi | - | - | Duniawi |
| Aspek psikologis | <i>Salience, excessive use, neglect to work, anticipation.</i> | <i>Salience, modification mood, tolerance, relapse, problem, conflict</i> | Durasi, frekuensi, fokus, perasaan, emosi, tindakan |

PERUBAHAN NIAT DALAM HUKUM TAKLIFI DAN KONSEKUENSINYA DALAM KAJIAN TASAWUF

Hukum taklifi (wajib, sunnah, mubah, makruh, haram) bisa berubah menjadi suatu ketaatan atau kemaksiatan tergantung dari niat yang terkandung didalamnya.



KONSEKUENSI NIAT IKHLAS KAITANNYA DENGAN HUKUM TAKLIFI

| Niat | Hukum Taklifi | Contoh | Termasuk | Hasil |
|-------------|---------------------------------------|----------------------|-----------------|--------------------------|
| NIAT IKHLAS | Wajib | Salat | Ibadah/ Taat | Balasan dunia akhirat |
| | Sunnah | Sedekah | | |
| | Mubah yang tidak tercampur kemakruhan | Memakai minyak wangi | Maksiat | Tidak diperbolehkan |
| | Makruh | Merokok | | |
| | Haram | Mencuri | | |

KONSEKUENSI NIAT TIDAK IKHLAS KAITANNYA DENGAN HUKUM TAKLIIFI

| Niat | Hukum Taklifi | Contoh | Termasuk | Hasil |
|-------------------|---------------------------------------|----------------------|----------|--|
| NIAT TIDAK IKHLAS | Wajib | Salat | Maksiat | Hanya mendapat bagian balasan di dunia. Di akhirat sia-sia jika tidak bertaubat |
| | Sunnah | Sedekah | | |
| | Mubah yang tidak tercampur kemakruhan | Memakai minyak wangi | | |
| | Makruh | Merokok | | |
| | Haram | Mencuri | | |

PERBANDINGAN NIAT MENURUT AL-GHAZALI, UMAR SULAIMAN DAN NIAT IKHLAS INTERNET GAMING ADDICTION FAMILY THERAPY

| Persamaan dan Perbedaan | Al-Ghazali | Umar Sulaiman al-Asyqar | Niat Ikhlas IGA Family Therapy |
|-------------------------|--|--|--|
| Persamaan | Niat ikhlas dalam perbuatan wajib, sunnah, mubah yang tidak tercampur kemakruhan dan keharaman | | |
| Perbedaan | Niat tidak diperbolehkan dalam perbuatan makruh dan haram | Niat tidak diperbolehkan dalam perbuatan haram | Pembahasan mengenai niat ikhlas dalam perbuatan mubah yang tercampur dengan kemakruhan dan keharaman karena <i>'Illat</i> seperti penderita <i>internet gaming addiction</i> |

POSISI NIAT IKHLAS INTERNET GAMING ADDICTION FAMILY THERAPY DALAM PSIKOTERAPI SPIRITUAL ISLAM

Pra-Psikoterapi Spiritual Islam

- Niat ikhlas dalam perbuatan wajib, sunnah, mubah (murni) dan mubah yang tercampur kemakruhan atau keharaman karena 'illat (syarat tertentu)
- PJK yang mengalami internet gaming addiction



Psikoterapi Spiritual Islam

- Niat ikhlas dalam perbuatan wajib, sunnah, mubah (murni)

NOVELTY PENELITIAN

- ❖ Kajian tentang dampak implementasi niat ikhlas bagi psikis orang tua penderita *internet gaming addiction* menggunakan teknik komunikasi mengingatkan niat ikhlas *inter spiritual personal* dan komunikasi niat ikhlas *intra spiritual personal* ketika bermain game online, serta tantangan dan keistimewaannya.
- ❖ Niat ikhlas dalam perbuatan wajib, sunnah, mubah (murni), **mubah yang tercampur kemakruhan/keharaman karena 'illat** (bukan karena yang sudah di nash dalam al-qur'an) dengan syarat-syarat tertentu.

KONTRIBUSI PENELITIAN

❖ Dengan bimbingan khusus, penelitian ini menawarkan solusi pemecahan masalah hubungan komunikasi antara orang tua dan penderita *internet gaming addiction* sehingga menjadi titik awal/jembatan mengurangi perbuatan yang melampaui batas dan sebagai upaya meluruskan ketauhidan keluarga

Preventif (Pencegahan)

• Pengamalan niat ikhlas bagi yang 'sekselar' senang bermain game online

Kuratif (Penyembuhan)

• Bagi yang sudah tercampur kamarahan/kehasutan karena 'lalat

Konstruktif (Pemeliharaan)

• Bagi keluarga yang mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari

Kesimpulan

| No | Fokus | Tanpa Niat Ikhlas | Dengan Niat Ikhlas |
|----|---------------------------------|--|---|
| 1. | Psikis, intensitas dan tindakan | Negatif | Variatif menjadi lebih positif |
| 2. | Teknik komunikasi | Interpersonal dan intrapersonal | Inter spiritual personal dan intra spiritual personal |
| 3. | Koneksi | Keluarga konflik | Keluarga harmonis spiritualis |
| 4. | Tantangan dan keistimewaan | <p><u>Tantangan</u>: Sering lupa, tidak mau, tidak mampu</p> <p><u>Keistimewaan</u> : Jika istikamah menjadi <i>problem solving</i>, pribadi mukhlisin, titik awal 'jembatan' (pra-psikoterapi) menuju maqamat as-sufiyyah dan ma'rifatullah</p> | |

TIDAK BERLAKU UNTUK UMUM

Berlaku khusus bagi yang percaya, adab, manut, berkenan dibimbing berorientasi akhirat, dan mampu mengamalkan niat ikhlas dalam aktivitas sehari-hari, bersyukur dan ridha akan takdir Allah

Saran

Penelitian ini masih baru tahap awal P3K bagi internet gaming addiction family therapy.

Bagi penderita *internet gaming addiction* yang sudah pada level akut maka butuh penanganan ekstra khusus, tidak hanya sekedar implementasi niat ikhlas akan tetapi dibutuhkan pula menggunakan teknik campuran psikoterapi yang lain serta lingkungan yang mendukung, sehingga masih perlu dilakukan penelitian lanjutan.

Penutup

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan, masih terdapat banyak kesalahan, kekurangan dan kekhilafan, bahkan banyaknya maksiat dan dosa karena kebodohan serta kepolosan peneliti baik disengaja maupun tidak disengaja.

Bimbingan yang penuh kasih sayang dan nasehat yang mencerahkan dari semua pihak sangat peneliti harapkan.

=TERIMA KASIH=

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas diri

- Nama : HUDIYANTI
- Tempat dan Tanggal Lahir: Pekalongan, 06 November 1982
- Jenis Kelamin : Perempuan
- Alamat Rumah : Kp. Sarimanan Barat RT. 2 RW. 4
Kutoharjo Kaliwungu Kendal
- Telp : 081225060111
- Email : Hudiyantitaufani2@gmail.com
- Pekerjaan : Penyuluh Agama Islam Kab. Kendal

B. Identitas Keluarga

- Nama Bapak : H. Samsuri (Alm)
- Nama Ibu : Hj. Nikmatus Solichah, M.Pd.I
- Nama Suami : H. M. Taufani
- Nama Anak : Ashfia' Auliaurrohmah

C. Pendidikan Formal

- SD Islam 01 Kergon Pekalongan (1988-1994)
- SMP Salafiyah Kauman Pekalongan (1994-1997)
- SMA Hasyim Asy'ari Pekalongan (1997-2000)
- S1 Tarbiyah STAIN Pekalongan (2000-2005)
- S2 Studi Islam IAIN Walisongo Semarang (2011-2013)
- S3 Studi Islam UIN Walisongo Semarang (2016-2022)