

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dan diajukan pada jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin Dakwah dan Adab Institut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya asli merupakan hasil karya tulis ilmiah saya pribadi.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dibidang penulisan karya ilmiah.

Apabila kemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan hasil perbuatan plagiatisme atau mencontek karya orang lain, saya bersedia untuk menerima sanksi berupa pencabutan gelar yang saya terima ataupun sanksi akademik lain yang sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang,10-Maret- 2017

BAQIATUSSOLIKHAH

NIM: 123400214

ABSTRAK

Nama: **Baqiatussolikhah**, NIM: **123400214**, Judul skripsi: **Penerapan Teknik Client-Centered Pada Remaja Awal Yang Kecanduan Bermain Gadget** (studi kasus di Komplek Perumahan Taman Cimuncang Indah).

Gadget adalah sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus yang selalu dikemas secara cerdik melebihi teknologi yang ada sebelumnya, sehingga *gadget* ini dapat menarik minat para anak remaja untuk menggunakannya. Fenomena yang terjadi saat ini pada remaja awal di Komplek Perumahan Taman Cimuncang Indah lebih mengacu kepada bermain *gadget* seperti: facebook, twitter, instagram, Path, Whatsapp, Line, BBM dan lain-lainnya. Bahkan sampai menimbulkan efek kecanduan dan ketergantungan pada media sosial sehingga para remaja cenderung melupakan tugas dan kewajibannya sebagai generasi muda yaitu belajar. Hal ini menyebabkan para orang tua khawatir dan takut para remaja awal di Komplek Taman Cimuncang Indah akan terbawa ke hal yang negatif. Dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana fenomena remaja awal yang kecanduan bermain *gadget* dan bagaimana implikasinya di Komplek Perumahan Taman Cimuncang Indah?, Bagaimana penerapan teknik *Client-Centered* pada remaja awal yang kecanduan bermain *gadget*? Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana fenomena remaja awal yang kecanduan bermain *gadget* dan bagaimana implikasinya di Komplek Perumahan Taman Cimuncang Indah. Untuk mengetahui Bagaimana penerapan teknik *Client-Centered* pada remaja awal yang kecanduan bermain *gadget*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan menggambarkan keadaan fenomena secara sistematis dan rasional. Sedangkan teknik pengumpulan datanya dengan menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Adapun hasil dari penelitian ini adalah fenomena yang terjadi saat ini pada remaja awal di Komplek Perumahan Taman Cimuncang Indah lebih mengacu kepada bermain *gadget* seperti: Facebook, Twitter, Instagram, Path, Whatsapp, Line, Bbm dan lain-lainnya. Bahkan sampai menimbulkan efek kecanduan dan ketergantungan pada media sosial sehingga para remaja cenderung melupakan tugas dan kewajibannya sebagai generasi muda yaitu belajar. Bagi orang tua, hal ini menyebabkan para orang tua khawatir dan takut para remaja awal di Komplek Taman Cimuncang Indah akan terbawa ke hal yang negatif. Penerapan teknik *client-centered* pada remaja awal yaitu dengan melakukan langkah-langkah berikut: Membangun hubungan, identifikasi dan penilaian masalah, melakukan assesmen terhadap masalah, orang dan situasi, memfasilitasi perubahan terapeutis, mengimplementasikan program penanganan, evaluasi dan terminasi. Dan dari hasil proses penerapan teknik *client-centered* pada akhirnya para remaja awal yang ada di Komplek Perumahan Cimuncangpun mau untuk mulai mengurangi bermain *gadget* dan para remaja awal pun demi sedikit mulai meninggalkan aplikasi-aplikasi chatting yang dapat membuat dampak negatif.

ABSTRACT

Name: **Baqiatussolihat**, NIM: **123400214**, Thesis title: **Application Techniques Client-Centered Teen Addiction Beginnings Play Gadgets** (a case study in Cimuncang Garden Indah housing complex).

Gadget is a small electronic device that has a special function that always packaged cleverly exceeds previously existing technology. The phenomenon is happening right now in the early teens in Cimuncang Garden Indah housing complex refers more to play *gadgets* such as facebook, twitter, instagram, Path, Whatsapp, Line, Bbm and others. Even to the effects of addiction and dependence on social media so that teens tend to forget their duties and obligations as a younger generation that is learning. This causes parents to worry and fear among early adolescents in Complex Garden Indah Cimuncang will carry over into the negative.

From the background of the above problems, the formulation of the problem in this research is: How is the phenomenon of early adolescents who are addicted to playing *gadget* and how it's implications in Cimuncang Taman Indah housing complex ? How *Client-Centered* application of techniques in the early teens who are addicted to playing *gadget*? In accordance with the formulation of the problem, then the purpose of this research is to know how the phenomenon of early adolescents who are addicted to playing *gadget* and how its implications in Cimuncang Garden Indah housing complex. To find out How *Client-Centered* application of the technique in the early teens who are addicted to playing *gadget*. In this study the author uses descriptive qualitative research method that aims to describe the state of the phenomenon systematically and rationally. while the techniques of data collection using observation, interviews, documentation, and literature study. The results of this study is the phenomenon that occurs at this time in the early teens in Cimuncang Garden Indah housing complex refers more to play *gadgets* such as: Facebook, Twitter, Instagram, Path, Whatsapp, Line, Bbm and others. Even to the effects of addiction and dependence on social media so that teens tend to forget their duties and obligations as a younger generation that is learning. For parents, this causes parents worried and scared teenagers early in Complex Garden Indah Cimuncang will carry over into the negative. The implementation of *client-centered* techniques in the early teens by performing the following steps: to the problem, people and situations, facilitating therapeutic change, implementing the management program, evaluation and termination. And from the results of the implementation of *client-centered* techniques at the end of the early adolescents in Cimuncang Housing Complex was willing to begin reducing playing *gadget* and his early teens by little began to leave the chat applications that can create a negative impact.

**FAKULTAS USHULUDDIN DAKWAH DAN ADAB
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
“SULTAN MAULANA HASANUDDIN” BANTEN**

Nomor : Nota Dinas
Lamp : Skripsi
Hal : Ujian Skripsi
a.n. Baqiatussolikhah
NIM : 123400214

Kepada Yth
Dekan Fakultas Ushuluddin
Dakwah dan Adab
IAIN “SMH” Banten
Di –
Serang

Assalamu’alaikum Wr. Wb

Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudari **Baqiatussolikhah**, NIM : 123400214, Judul Skripsi : **Penerapan Teknik Client-Centered Pada Remaja Awal Yang Kecanduan Bermain Gadget** (studi kasus di Komplek Perumahan Taman Cimuncang Indah). diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian Munaqosah pada Fakultas Ushuluddin Dakwah dan Adab Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam IAIN “SMH” Banten. Maka kami ajukan skripsi ini dengan harapan dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian, atas perhatian Bapak kami ucapan terima kasih.

Wassalamu’alaikum Wr.Wb.

Serang, 16 Maret 2017

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Sholahudin Al Ayubi, M.A.
NIP: 19730420 199903 1 001

Lalu Turjiman Ahmad, M.A
NIP. 19820911 200912 1 005

**PENERAPAN TEKNIK CLIENT-CENTERED
PADA REMAJA AWAL
YANG KECANDUAN BERMAIN GADGET**

(Studi Kasus di Komplek Perumahan Taman Cimuncang Indah)

Oleh:

BAQIATUSSOLIKHAH

NIM:123400214

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Sholahudin Al Ayubi, M.A.

NIP: 19730420 199903 1 001

Lalu Turjiman Ahmad, M.A

NIP. 19820911 200912 1 005

Mengetahui

Dekan
Fakultas Ushuluddin Dakwah dan Adab

Ketua Jurusan
Bimbingan dan Konseling Islam

Prof. Dr. H. Udi Mufrodi Mawardhi, Lc., M.Ag
NIP: 19610209 199403 1 001

Ahmad Fadhil, Lc., M.Hum
NIP: 19760704 200003 1 002

PENGESAHAN

Skripsi a.n. **Baqiatussolikhah**, NIM:123400214, Judul Skripsi: *Penerapan Teknik Client-Centered Pada Remaja Awal Yang Kecanduan Bermain Gadget (Studi di Komplek Perumahan Taman Cimuncang Indah)*, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Institut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten pada tanggal 16 Maret 2017. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Fakultas Ushuluddin Dakwah dan Adab Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Institut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 16 Maret 2017

Ketua Merangkap Anggota,

Sekretaris Merangkap Anggota,

Ahmad Fadhil, Lc., M.Hum
NIP. 19760704 200003 1 002

Hj. Azizah Alawiyah, B.Ed, MA
NIP. 19771215 2011012 004

Anggota

Penguji I

Penguji II

Drs. A. Mahfudz, M.SI
NIP. 19580929 198803 1 003

A.M. Fahrurrozi, S.Psi, M.A.
NIP. 19750604 200604 1001

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Sholahudin Al Ayubi, M.A.
NIP: 19730420 199903 1 001

Lalu Turjiman Ahmad, M.A
NIP. 19820911 200912 1 005

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua, Ayahanda tercinta Sudirman dan Ibunda tercinta Ety Nurhayaty yang telah banyak mendukung berupa materi dan tenaga juga memberikan motivasi serta adik-adikku Tersayang Teddy, Imas dan Syifa, tak lupa untuk para sahabat, serta para keluarga tercinta yang sudah selalu mensuport, mendo'akan dan menasehati dengan penuh rasa kasih sayang untuk penulis.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semuanya, karena tanpa restu dan do'a dari kalian, mungkin semua tidak akan berjalan dengan lancar. Semoga skripsi yang penulis buat ini akan sangat berguna dan bermanfaat untuk para pembaca pada umumnya.

MOTTO

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا
وَالْبِرِّيَّةُ الصَّلِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا
وَخَيْرٌ أَمْلَا



Artinya : Harta dan Anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amal kebajikan yang terus menerus adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.

(Q.S. AL-Kahfi: 46).

RIWAYAT HIDUP

Penulis: BAQIATUSSOLIKHAH, lahir pada tahun 14 Juli 1993. dibesarkan di Kampung Ciwajik, RT 04, RW 02, Desa Kibin, Kec Kibin, Kab Serang, Prov Banten. Penulis merupakan anak pertama dari empat bersaudara yang terdiri dari satu adik laki-laki bernama Teddy Setiawan, dua adik perempuan bernama Titi Saimas dan Syifa Aulia Azzahra dari pasangan Sudirman dan Ety Nurhayaty.

Adapun jenjang pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis adalah sebagai berikut : Sekolah Dasar Negeri Gembor 2 Kibin pada kelas 1 dan 2, kemudian pindah ke MI Al-Kahiriyyah Pipitan pada kelas 3, dan kemudian berpindah kembali di Sekolah Dasar Negeri Gembor 2 pada kelas 4 sampai 6 dan lulus pada tahun 2006, kemudian melanjutkan studi di SMP Negeri 1 Kibin di kelas 1, yang kemudian berpindah sekolah di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairiyah Pipitan pada kelas 2 sampai 3 dan lulus pada tahun 2009, dan kemudian melanjutkan studi di MA Nurul Falaah Soreang Kab. Bandung pada kelas 1 sampai pertengahan kelas 2, yang kemudian berpindah untuk melanjutkan di SMA Plus Gemilang Kibin, Kab. Serang. Pada kelas 2 sampai kelas 3 dan lulus pada tahun 2012.

Dan di Tahun yang sama pada 2012 penulis melanjutkan studi ke jenjang pendidikan strata satu (S1) di kota Serang tepatnya di Perguruan Tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) “Sultan Maulana Hasanuddin” Banten. Di Fakultas Ushuluddin, Dakwah dan Adab pada jurusan Bimbingan dan Konseling Islam (BKI). Selama kuliah penulis mempunyai pengalaman dalam mengikuti kegiatan organisasi di intra kampus yaitu organisasi Pramuka dan Menwa di IAIN “Sultan Maulana Hasanuddin” Banten.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat allah swt yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulisan skripsi tentang Penerapan Teknik *Client-Centered* Pada Remaja Awal Yang Kecanduan Bermain *Gadget* (Studi Kasus di Komplek Perumahan Taman Cimuncang Indah) dapat terselesaikan. Shalawat beserta salam senantiasa penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammaad SAW, yang telah memberikan makna bagi kehidupan umat-Nya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulis skripsi ini masih banyak kekurangan yang perlu ditelaah dan diperbaiki. Hal ini terjadi semata-mata karena keterbatasan pengetahuan dari penulis, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulis selama penyusunan skripsi. Ucapan terima kasih tersebut ditujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Fauzul Iman, MA. Rektor Institut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang banyak memberikan pembinaan baik terhadap dosen maupun mahasiswa.
2. Bapak Prof. Dr. H. Udi Mufrodi Mawardi, Lc., M. Ag. Dekan Fakultas Usuluddin Dakwah dan Adab yang telah memberikan pembinaan dan pengarahan pada mahasiswa untuk sukses dalam studi
3. Bapak Ahmad Fadhil, Lc., M. Hum. Ketua Jurusan Bimbingan Konseling IAIN SMH Banten yang telah membimbing dan membina penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

4. Bapak Dr. Sholahuddin Al Ayubi, M.A. Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan koreksi dan bimbingan dengan baik serta senantiasa memberikan motivasi agar skripsi ini dapat segera selesai.
5. Bapak Lalu Turjiman Ahmad, M.A. Pembimbing II yang menentukan penulis untuk cepat menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktunya memberikan seputar informasi yang berkaitan dengan pengalaman pribadinya kepada penulis mengenai bimbingan bagi anak remaja awal yang kecanduan bermain *gadget*.
7. Bapak-bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Civitas akademika IAIN SMH Banten, yang semuanya telah membantu, membina, mengajar, mendidik, dan melayani penulisan sampai terselesaikannya skripsi ini.
8. Keluarga, sahabat serta rekan-rekan yang telah memberikan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
9. Orang tua beserta keluarga yang telah memberikan semangat bagi penulis dalam menjalani setiap proses atau tahapan kehidupan.

Mudah-mudahan skripsi yang jauh dari kesempurnaan ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya, dan para pencinta ilmu pengetahuan umumnya. Amin

Serang, 10- Maret- 2017

Penulis

Baqiatussolikhah

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
NOTA DINAS.....	iv
LEMBARAN PERSETUJUAN MUNAQOSAH.....	v
LEMBARAN PENGESAHAN.....	vi
PERSEMBERAHAN.....	vii
MOTTO.....	viii
RIWAYAT HIDUP.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	6
C. Tujuan penelitian.....	6
D. Manfaat penulisan.....	7
E. kerangka Teori.....	7
F. Telaah pustaka.....	15
G. Metode penelitian.....	17
H. Sistematika penulisan.....	21

BAB II GAMBARAN UMUM KOMPLEK PERUMAHAN

TAMAN CIMUNCANG INDAH

A. Sejarah singkat berdirinya Komplek Perumahan Taman Cimuncang Indah.....	23
---	----

B. Letak geografis Komplek Perumahan Taman Cimuncang Indah.....	24
C. Kondisi Lingkungan Komplek Perumahan Taman Cimuncang Indah.....	25
a. Agama.....	25
b. Sosial Budaya.....	25
c. Ekonomi.....	27

BAB III KECANDUAN BERMAIN GADGET PADA REMAJA AWAL

A. Masa Remaja.....	29
1. Pengertian Masa Remaja.....	29
2. Batas Usia Masa Remaja.....	29
3. Perkembangan Emosi	29
B. Kecanduan.....	30
1. Pengertian Kecanduan.....	30
C. <i>Gadget</i>	31
D. Profil Responden.....	32
E. Fenomena Bermain <i>Gadget</i> di Kalangan Remaja di Cimuncang Serang.....	36
F. Tingkatan Dampak Positif dan Negatif bermain <i>Gadget</i> di Kalangan Remaja Awal.....	38
G. Faktor-faktor penyebab terjadinya kecanduan bermain <i>gadget</i>	42

**BAB IV PENERAPAN TEKNIK *CLIENT-CENTERED* PADA
REMAJA AWAL YANG KECANDUAN BERMAIN
GADGET DI KOMPLEK PERUMAHAN TAMAN
CIMUNCANG INDAH**

A. Langkah-Langkah Konseling <i>Client-Centered</i> pada Remaja Awal yang Kecanduan Bermain <i>Gadget</i> di Komplek Perumahan Taman Cimuncang indah.....	49
B. Analisa Konseling Teknik <i>Client-Centered</i> pada Remaja Awal yang Kecanduan Bermain <i>Gadget</i> di Komplek Perumahan Taman Cimuncang Indah.....	56
C. Perubahan Sikap setelah Konseling Teknik <i>Client-Centered</i> pada Remaja Awal yang Kecanduan Bermain <i>Gadget</i> di Komplek Perumahan Taman Cimuncang Indah.....	63

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	65
B. Saran-saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	70

PERTANYAAN WAWANCARA

1. Apakah di usia remaja awal ini anda senang bermain gadget ?
2. Seberapa besar gadget bagi anda ?
3. Apakah sering atau jarang dalam bermain gadget ?
4. Bagaimana pengaruh gadget dalam kehidupan sehari-hari anda?
5. Apa dampak positif dalam bermain gadget ?
6. Apa dampak negatif dalam bermain gadget ?
7. Apakah bermain gadget tidak mengganggu aktivitas belajar ?
8. Seberapa besar respond orang tua terhadap anda dengan bermain gadget ?
9. Apakah ada suatu perubahan ketika sering bermain gadget dengan tidak bermain gadget ?
10. Apa arti gadget di menurut anda ?

