

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Internet telah membuka jalan baru bagi orang untuk berbagi informasi satu sama lain. Sebagai media baru, internet membuat penggunaannya lebih fleksibel dan interaktif. Informasi media tradisional seperti radio, media cetak dan televisi (TV) telah maju dengan meluncurkan versi onlinenya sebagai tanggapan atas dampak media baru ini.

Fenomena tentang internet yang tidak hanya dimanfaatkan sebagai media yang memudahkan orang-orang dalam melakukan aktivitasnya, namun juga terdapat sejumlah orang-orang yang menggunakan internet dengan cara yang berbeda-beda ditemukan oleh pengamatan peneliti sebagai pengguna aktif internet. Permainan judi online disorot oleh peneliti sebagai fenomena sosial yang menarik. Pihak yang menawarkan layanan permainan judi online melalui website menyalahgunakan kemudahan yang diberikan oleh teknologi ini.

Sejak 2018 hingga 10 Mei 2022, Kominfo telah memblokir akses ke 499.645 platform digital terkait perjudian. Meski akses telah diblokir, situs atau aplikasi judi online terus bermunculan dengan berbagai nama sehingga menyulitkan memberantas praktik tersebut di Indonesia.

Selain itu, aktivitas perjudian telah dilegalkan di sejumlah negara selain Indonesia, sehingga sulit untuk menegakkan hukum lintas batas. Karena perjudian dilindungi oleh berbagai undang-undang, hal ini menimbulkan masalah tersendiri. ([https://www.kabarbisnis.com/Diakses tanggal 22/07/2022/Jam 20.02](https://www.kabarbisnis.com/Diakses%20tanggal%2022/07/2022/Jam%2020.02))

Sejak tahun 1970, perjudian secara resmi dilarang di Indonesia. Melalui undang-undang, sesuai dengan perundang-undangan nomor 7 tahun 1974 tentang Pengendalian Perjudian, semua praktik perjudian di Indonesia dilarang karena tidak senonoh dengan norma budaya dan agama. Namun, perjudian diizinkan di Indonesia sebelum berlakunya undang-undang tersebut.

Meskipun judi sekarang melanggar hukum, judi online sudah mulai muncul sejak tahun 2020 dan muncul sebagai hobi baru di kalangan anak muda. Hal ini dikarenakan judi online tidak hanya mudah dimainkan tetapi juga mudah didapat yang artinya cepat menyebar di kalangan anak muda. Taruhan yang disengaja pada objek berharga dengan harapan dan kesadaran khusus akan risiko yang tidak pasti yang terkait dengan permainan yang dipertaruhkan. (Permana & Deliana, 2014)

Judi online sangat merugikan bagi pelaku yang memainkannya karena pelaku menjadi pemalas. Selain itu, pelaku sering mengalami kegelisahan, agitasi, dan sikap tidak bertanggung jawab. Yang paling parah, pelaku nekat melakukan aksi kriminal demi mendapatkan dana untuk judi online. (Gunawan,2022). ([https://kumparan.com/Diakses tanggal 01/08/2022/Jam 20.25](https://kumparan.com/Diakses%20tanggal%2001/08/2022/Jam%2020.25))

Remaja adalah generasi penerus bangsa, dan diharapkan mereka akan tumbuh menjadi individu yang bermoral lebih cepat dari generasi sebelumnya. Terlibatnya remaja pada judi online tentunya akan berdampak pada masa perkembangannya.

Salah satu tahapan seperti perkembangan krisis adalah perkembangan masa remaja. Hal ini disebabkan karena tahapan perkembangan yang dikenal dengan masa remaja seringkali berdampak dengan munculnya kebingungan diri (identitas). Akibatnya, remaja sering melakukan perilaku menyimpang yang bertentangan dengan norma maupun aturan yang berlaku di luar batas kewajaran. Hurlock (Putro, 2017)

Menurut uraian Erikson (2010), tentang tahap-tahap perkembangan psikososial, masa remaja masuk ke dalam tahap kelima dan dicirikan oleh masalah-masalah psikososial terkait identitas vs kebingungan diri (identitas). Padahal remaja pada masa ini diharapkan memiliki potret diri, Erikson (2010) menjelaskan bahwa beberapa remaja kesulitan mendefinisikan atau mengadopsi peran atau keyakinan tertentu dalam hidup mereka, yang berdampak pada tugas perkembangan lainnya. Perkembangan kognitif remaja ditandai dengan orientasi masa depan. Remaja yang mengalami transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa, mereka harus menyelesaikan misi perkembangan yang mempersiapkan mereka untuk harapan dan tuntutan masa dewasa. Sebagai individu dalam proses perkembangan, remaja harus memiliki orientasi terhadap masa depan selain melalui proses perkembangan. Remaja harus mampu menentukan atau paling tidak menemukan gambaran tentang masa depan yang diinginkannya.

Poole et al (Raffaelli & Koller, 2005) mengatakan bahwa setiap tindakan yang remaja pilih mulai memikirkan masa depan, contohnya pekerjaan di masa depan, pembentukan keluarga, dan pendidikan. Orientasi masa depan mengacu pada banyak lingkup yang mencakup baik perencanaan untuk masa depan dan harapan di masa depan.

Sadardjoen (2008), mengungkapkan bahwa orientasi masa depan merupakan upaya mengantisipasi harapan akan masa depan atau representasi kehidupan yang realistis di masa depan. Nurmi (Steinberg, 2009), juga menjelaskan bahwa orientasi masa depan adalah representasi remaja dalam kaitannya dengan masa depan. Garis besar ini memungkinkan remaja untuk memutuskan tujuan, dan menilai sejauh apa tujuan tersebut dapat dipahami. Faktor individu (perkembangan kognitif & konsep diri) dan faktor kontekstual (hubungan orangtua-anak, teman sebaya, jenis kelamin, dan status sosial ekonomi) dapat berimbas pada orientasi masa depan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 05 juni 2022, tepatnya di Kelurahan Talang Bubuk, Kecamatan Plaju, Kota Palembang, ada sebagian remaja-remaja yang terlibat permainan judi online. Setiap malam mereka sering berkumpul untuk melakukan judi online bersama, bahkan mereka juga tidak ingat waktu lagi. Dari hasil pengamatan tersebut, peneliti telah menentukan subjek untuk penelitian ini. Pada tanggal 19 juni 2022, peneliti meminta izin kepada masing-masing dari mereka untuk dijadikan subjek dalam penelitian serta ketersediaan mereka untuk berbagi pengalaman dan informasi sampai penelitian ini selesai.

Pada tanggal 17 Juli 2022, Peneliti mengunjungi subjek dalam penelitian ini, yaitu subjek Y dan subjek D. subjek Y tinggal di Lr. Sepakat II, Kel. Talang bubuk, Kec. Plaju, Kota Palembang. Sedangkan subjek D tinggal di Lr. Swadaya III, Kel. Talang Bubuk, Kec. Plaju, Kota Palembang. Tujuan peneliti mengunjungi masing-masing subjek yaitu untuk melakukan wawancara serta menggali informasi.

Subjek pada penelitian ini berjumlah dua orang, yang pertama adalah remaja berinisial Y, laki-laki berusia 21 tahun, memiliki ciri-ciri kulit sawo matang, rambut pendek ikal, dengan tinggi badan sekitar 169 cm. Y tinggal di kelurahan talang bubuk, tepatnya di lr.sepakat 2. Y adalah anak paling bungsu dari 3 bersaudara yang berasal dari pasangan S dan S. Sudah lebih dari 2 bulan Y menganggur dikarenakan masa proyeknya sudah habis, namun sekarang Y sering membantu pamannya yang merupakan agen gas elpiji untuk mengantar gas elpiji 3 kg tersebut ke warung-warung.

Subjek kedua yaitu remaja berinisial D, seorang laki-laki berusia 24 tahun, memiliki ciri-ciri kulit sawo matang, rambut semi gondrong, dengan tinggi badan sekitar 168 cm. D merupakan anak nomor 1 dari 3 bersaudara yang berasal dari pasangan A dan T. Dahulu D bekerja di bengkel milik sepupunya, namun sekarang D tidak bekerja lagi di bengkel milik sepupunya tersebut dikarenakan ada konflik perselisihan. Sekarang keseharian D sering dihabiskan dirumah saja, namun D juga membuka jasa perbaikan/service motor dirumahnya.

Y terlibat judi online sejak masih duduk di bangku SMP, sedangkan D terlibat judi online sejak awal tahun 2022. Hingga sekarang Y dan D masih bermain judi online, terlihat dari perkataan Y dan D

“Lumayan lamo res, aku dari jaman masih SMP sudah bejudi online, tapi dulu namonyo tu POKER” (Lumayan lama, terlibat judi saat masih duduk di bangku SMP) - (W1/S1,20-21)

“Wkwkw pemaen baru akuni, awal aku bemaen judi online tu sekitar awal tahun 2022” (Mulai terlibat judi online pada awal tahun 2022) - (W1/S2,23-24)

Uang biasanya menjadi faktor yang membuat orang berjudi. Ketegangan finansial yang meluas dan kesulitan menemukan mata pencaharian bisa menjadi dorongan utama untuk berjudi. Namun, lingkungan dan persepsi seseorang tentang peluang menang juga dapat berkontribusi pada perjudian (Suharya, 2019). Salah satu tujuan perjudian yang paling mendasar adalah untuk menang, meskipun tidak mungkin menang setiap saat. Begitu mereka merasakan kemenangan, mereka akan kecanduan jenis perjudian yang mereka lakukan. Terlibatnya Y dan D dalam dunia perjudian online disebabkan karena faktor lingkungan, kemenangan yang menggiurkan, dan rasa ingin tahunya yang tinggi, terlihat dari perkataan Y dan D

“Awalnya aku tu tau dari kawan aku, dio tu lagi maen judi online, jadi aku jingoki dio maen, ternyata pas maen tu menang, menang, menang. Laju aku tu tertarik la kan, pengen nyubo maen. Jadi aku mintak ajari dio lah

caro maennyo cakmano, sampe akherno aku biso ngerti cak sekarang ini” (Mengetahui judi online dari temannya yang pada saat itu selalu menang dalam berjudi, lalu meminta temannya tersebut untuk mengajarnya cara bermain judi online) - (W1/S1,25-30)

“Aku tau judi online ni dari kawan aku cees, dio becerito sm aku kalo dio tu menang maen judi online sekitar 3 jutaan. Jadi aku tu tertarik, laju penasaran. Ku jingokilah dio tu maen judi, aku jugo diajarinyo caro deposit dan caro maen judinyo. Sampe akherno aku biso dewek maen judi online tu hahaha” (Mengetahui judi online dari temannya yang menang uang sebanyak 3 jutaan dari berjudi, lalu temannya mengajari cara deposit dan bermain judi online) - (W1/S2,28-33)

Selain kehilangan banyak uang, ekspose yang berlebihan ke situs jejaring judi online dapat menyebabkan kecanduan, yang bisa menyebabkan konsekuensi hidup yang serius, menutup diri, memikirkan sesuatu yang tidak realistis, dan menempatkan diri dalam situasi yang menekan perasaan bahkan dapat mengganggu kesehatan mental sehingga menyebabkan kecemasan, ketakutan, stres, dan depresi. Terlihat dari perkataan Y dan D

“Kalo di etong-etong la kisaran 5 jutaan aku kalah ngentak ke bejudi ni res. Kadang kalo nak bejudi tapi katek duet ni aku bejual barang-barang. Yo sekironyo cukup untuk deposit sm ngerokok be res” (Mengalami kekalahan sebanyak 5 juta pada saat berjudi hingga menjual barang-barangnya sekedar untuk melakukan judi online lagi) - (W1/S1,58-61)

“Akibat bejudi ni aku jadi dak inget waktu lagi, sering nian begadang, makan dak tepat waktu. Kadang pas bangun tedok tu palak mentak menyut. Pokoknyo pas kenal judi ni kesehatan badan akuni jadi rentan saket” (Judi menyebabkan dirinya tidur larut malam, pola makan yang tidak teratur dan kesehatan tubuhnya menurun) - (W1/S1,76-80)

“Aku tu jarang kalah, Cuma kalo sekali kalah pernah sampe 500 ribu cees. Duet di dompet sampe tekering nian ngentak bejudi. Padahal duet tadi untuk pegangan selamo 1 minggu” (Pernah mengalami kekalahan hingga 500 ribu hingga menyebabkan uangnya habis) - (W1/S2,58-61)

“Yang ku alami sekarang ini susah tedok, pas la tedok susah bangun cees, dak inget waktu lagi kalo la bejudi, hasrat tadi nak menang bae, kalo kalah bejudi mulai tepening palak ni lantak katek duet lagi nak deposit. Apo lagi sekarang ini aku lagi nganggur, katek barang uwung yang nak di bongkar” (karena selalu memikirkan tentang judi online, dirinya kesulitan untuk tidur) - (W1/S2,75-81)

Berdasarkan hasil dari wawancara pada subjek Y dan D, mereka mengaku tergiur dengan hasil instan yang di dapatkan dari bermain judi online, akan tetapi mereka tidak menyadari bahwa judi bisa berdampak buruk, khususnya dalam orientasi masa depan mereka. Hal itulah yang menjadi awal mula dampak buruk yang terjadi akibat bermain judi, mulai dari ketagihan, hingga mengalami kebangkrutan dan memaksakan segala cara agar bisa tetap berjudi.

Menurut penelitian Trommsdoff (Sulinto & Laura, 2005), dukungan serta interaksi sosial yang dibina dalam hubungan keluarga akan memberikan dampak yang signifikan terhadap pembentukan orientasi masa depan pada remaja, terutama bisa mendorong pandangan keyakinan terhadap masa depan. Berbeda dengan Y dan D, mereka tidak terlalu menunjukkan dukungan serta interaksi sosial yang bagus dalam keluarga, bahkan keluarga atau orang tuanya tidak mengetahui bahwa anak mereka terlibat perjudian, terlihat dari perkataan Y dan D

“Dak tau, yang mereka liat taunyo aku megangi hape bae. Mereka dak pernah ngecek-ngecek hape aku ataupun nak tau segalo gawe aku” (orangtuanya hanya mengetahui bahwa dirinya sedang bermain handphone dan tidak mengetahui keterlibatannya dalam perjudian) - (W1/S1,70-73)

“Belom ado yang tau res. Yang mereka tau cuma aku tu lagi rebahan bae sambil maen hape” (Keluarganya hanya mengetahui dirinya Cuma bersantai sembari bermain handphone dan (W1/S2,70-71)

Berdasarkan hasil dari wawancara pada kedua subjek Y dan D tersebut, bisa dilihat bahwa hubungan subjek dengan orang tua, ataupun orang terdekatnya tidak terlalu menunjukkan kedekatan serta kurangnya komunikasi, hal tersebut tentunya bisa berdampak buruk pada orientasi masa depan subjek. Trommsdoff (Sulinto & Laura, 2005), menjelaskan bahwa remaja yang disayang dan didukung oleh orang tuanya akan menumbuhkan harga diri, mempunyai pandangan konkret pada masa depan, dan percaya pada potensi dirinya. Mereka juga akan lebih

termotivasi untuk kerja menuju arah yang telah mereka pilih untuk diri mereka sendiri pada masa depannya nanti.

Berdasarkan dari beberapa uraian dan fenomena tersebut, peneliti menyadari jika sudah terjadi transisi hidup, serta dampak buruk yang dimiliki seseorang setelah terlibat perjudian. Jika terus-menerus melakukan hal tersebut akan berdampak pada orientasi masa depannya. maka dari itu peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan tema “**Gambaran Orientasi Masa Depan Pada Remaja Pecandu Judi Online**”.

B. Rumusan Masalah

Masalah yang akan menjadi fokus penelitian ini peneliti rumuskan berdasarkan latar belakang sebelumnya, yakni bagaimanakah gambaran orientasi masa depan pada remaja pecandu judi online di kelurahan talang bubuk kecamatan plaju kota Palembang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui orientasi masa depan pada remaja yang pecandu judi online di kelurahan talang bubuk kecamatan plaju kota Palembang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bisa menambah pengetahuan dan informasi dalam bidang psikologi, khususnya psikologi sosial, psikologi perkembangan, psikologi pendidikan, dan psikologi kriminologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan pembelajaran bagi para remaja khususnya yang terlibat di dunia perjudian agar dapat meninggalkan kebiasaan buruk bermain judi online.

b. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan, informasi dan pengetahuan agar orang tua dapat mengarahkan masa depan remaja dengan aktivitas yang lebih baik dan membatasi pergaulan bebas, khususnya tentang judi online.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai informasi teoritis terkait tentang gambaran orientasi masa depan pada remaja dan hasil penelitian tentang judi online pada remaja bisa lebih dikembangkan lagi.

E. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Menurut Creswell, (2010), tinjauan literatur bertujuan untuk menyajikan teori-teori yang berjaln atau serupa dengan masalah yang sedang dipelajari atau untuk menentukan apakah suatu buku atau penelitian telah membahas masalah yang serupa dengan yang diangkat peneliti. Setelah melakukan telaah terhadap beberapa penelitian, ada beberapa yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan, diantaranya yaitu :

1. Skripsi pertama yaitu dari Atmalela, Fakultas Psikologi Universitas Muhamadiyah Malang, tahun 2017 yang berjudul “Gambaran Tentang Orientasi Masa Depan Pada Remaja Akhir di Kota Malang”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan orientasi masa depan remaja akhir, Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan uji analisis deskriptif SPSS 21. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa mayoritas remaja mempunyai orientasi masa depan tinggi (73,7%), orientasi masa depan sedang (23,7%), atau orientasi masa depan rendah (2,6%). (<https://eprints.umm.ac.id/Diakses> Tanggal 13/08/2022/Jam 14.10).

Persamaan penelitian Atmalela dengan penelitian peneliti adalah sama-sama untuk mengetahui gambaran tentang orientasi masa depan pada remaja. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu penelitian Atmalela menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian milik peneliti menggunakan metode kualitatif.

2. Skripsi kedua yaitu dari Novi Susanti, Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin, Makassar, tahun 2020 dengan tema “Orientasi Masa Depan pada Remaja dengan Latar Belakang Keluarga ‘*Stay at Home Dad*’ (Studi Eksploratif pada Remaja di Kota Makassar)”.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mengkaji gambaran kondisi keluarga dan orientasi masa depan remaja dari keluarga *stay at home dad* di Kota Makassar. Wawancara dan observasi digunakan sebagai metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif eksploratif yang dilakukan.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa keadaan keluarga memiliki arti yang berbeda. Ini berkaitan dengan bagaimana perasaan orang tua tentang anak-anak mereka, apa yang terjadi ketika peran diubah, bagaimana keadaan keluarga memengaruhi *stay at home dad*, bagaimana merespons, dan bagaimana orang tua berinteraksi dengan anak-anak. (<http://repository.unhas.ac.id/>Diakses Tanggal 13/08/2022/Jam 14.30)

Persamaan penelitian Novi Susanti dengan penelitian peneliti yaitu serupa menggunakan metode kualitatif. Perbedaan penelitian Novi Susanti dengan penelitian peneliti yaitu terletak pada kriteria subjek yang akan diteliti. Penelitian Novi Susanti (Remaja dengan Latar Belakang Keluarga ‘*Stay at Home Dad*’ (18-21 tahun)), dan penelitian peneliti yaitu (Remaja Pecandu Judi Online (11-24 tahun)). Perbedaan lainnya juga terletak pada jumlah subjek dan lokasi penelitian.

3. Ketiga yaitu dari Arravi, Yantri, & Puspasari. Universitas Andalas, tahun 2020 yang berjudul “Orientasi Masa Depan pada Remaja Pelaku Tindak Pidana”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi dengan metode kualitatif, dan wawancara digunakan untuk pengambilan data. Dengan mengumpulkan informasi dan mempersiapkan diri, temuan penelitian menggambarkan orientasi masa depan dari ketiga responden yaitu berorientasi pada pendidikan, dan satu responden berorientasi pada pekerjaan. Orientasi masa depan ketiga responden dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. (<http://jurnalnasional.ump.ac.id/>Diakses Tanggal 13/08/2022/Jam 14.55)

Persamaan penelitian Arravi, Yantri, & Puspasari dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Sedangkan perbedaannya antara penelitian Arravi, Yantri, & Puspasari dengan penelitian peneliti yaitu pada kriteria subjek (Remaja Pelaku Tindak Pidana berusia 14-18 tahun) dan penelitian peneliti (Remaja Pecandu Judi Online 11-24 tahun). Perbedaan lainnya terletak juga terletak pada lokasi dan jumlah subjek penelitian.

4. Skripsi keempat yaitu dari Yuniar Puspareni. Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, tahun 2012

yang berjudul “Impian Anak Jalanan (Studi Eksplorasi Tentang Orientasi Masa Depan Anak Jalanan)”.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang obyektif dan menyeluruh tentang orientasi masa depan remaja anak jalanan, meliputi berbagai orientasi, motivasi, perencanaan, dan pencapaian rencana, serta faktor-faktor yang mempengaruhi orientasi masa depan anak jalanan.

Metode yang digunakan yaitu kualitatif. Triangulasi metode, khususnya triangulasi sumber dan triangulasi metode, digunakan untuk menilai keabsahan data. Reduksi data, tampilan data, dan verifikasi merupakan model interaktif yang digunakan dalam teknik analisis data.

Hasil studi tersebut menunjukkan, pertama, sebagian peserta studi sudah memiliki orientasi masa depan, sementara sebagian lainnya belum. Dari segi pendidikan, tiga anak jalanan lebih menyukai pendidikan formal, empat anak jalanan lebih menyukai pendidikan nonformal, dan empat anak jalanan tidak menyukai pendidikan formal. Delapan anak jalanan telah dilatih untuk bekerja sebagai pedagang, guru, tentara, penjahit, ahli komputer, dan pekerja sosial. Tiga anak jalanan tidak siap menghadapi dunia kerja dan puas tetap berada di jalanan. Sebagian besar dari mereka memiliki orientasi di bidang perkawinan, namun satu subjek tidak memilikinya karena memiliki pengalaman buruk dengan ibunya. Kedua, motivasi, perencanaan, dan evaluasi bahwa subjek yang sudah memiliki orientasi masa depan telah mengalami tahapan pembentukan orientasi

masa depan. (<http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/9865>/Diakses Tanggal 13/08/2022/Jam 15.16)

Persamaan penelitian Yuniar Puspareni dengan penelitian peneliti yaitu serupa menggunakan metode kualitatif. Perbedaannya yaitu penelitian Yuniar Puspareni menggunakan pendekatan studi kasus, sedangkan penelitian peneliti menggunakan pendekatan fenomenologis. Perbedaan lainnya terletak pada jumlah subjek, dan juga lokasi penelitian.

5. Skripsi kelima yaitu dari Rizqia. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, tahun 2011 yang berjudul “Orientasi Masa Depan Pada Remaja Yang Mengalami Perceraian Orang Tua”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui orientasi masa depan remaja yang orang tuanya bercerai. Kota Solo menjadi lokasi penelitian ini. Informan dalam penelitian ini diambil dengan cara purposive sampling dengan panduan karakteristik untuk memperoleh informasi. Informan dalam penelitian ini adalah 6 orang. Wawancara dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan pendekatan kualitatif. Analisis deskriptif data dilakukan dengan menggunakan pemaparan, deskripsi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perceraian orang tua merupakan pengalaman yang traumatis namun signifikan yang berdampak pada orientasi masa depan. 1) Remaja yang orang tuanya telah bercerai dalam prospek pendidikan untuk masa depan: Kecuali informan kedua, yang tidak memiliki kesempatan untuk kuliah karena masalah keuangan

keluarga, semua informan memiliki preferensi untuk pendidikan di masa depan. Untuk memenuhi keinginannya, informan kedua harus bekerja dulu dan menabung. 2) Remaja yang orang tuanya bercerai dalam hal pendidikan: Semua informan rata-rata memiliki orientasi masa depan dalam bekerja. Namun informan ketiga memiliki tujuan dan rencana kerja yang akan datang lebih banyak. Jika ingin mengikuti beasiswa magang di semester 5 dan mengerjakan proyek pembangunan di luar Jawa, dengan cara meningkatkan IP Anda. 3) Orientasi masa depan remaja yang orang tuanya bercerai: Semua informan umumnya memiliki orientasi masa depan dalam keluarga: Meskipun memiliki hubungan yang buruk dengan ayahnya, informan kelima tidak merasa trauma dengan perceraian orang tuanya. (<http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/15923>/Diakses Tanggal 13/08/2022/Jam 20.01)

Persamaan penelitian Tri Dewi Rizqia dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama bertujuan untuk mengetahui gambaran orientasi masa depan. Serupa yang lainnya ada pada metode yang digunakan yaitu menggunakan penelitian kualitatif. Perbedaan penelitian Tri Dewi Rizqia dengan penelitian peneliti adalah penelitian Tri Dewi Rizqia berfokus pada (Remaja Yang Mengalami Perceraian Orang Tua (18-21 tahun)), dan penelitian peneliti yaitu (Remaja Pecandu Judi Online (11-24 tahun)). Perbedaan lainnya juga terletak pada jumlah subjek dan lokasi penelitian.

6. Skripsi keenam yaitu dari Azka Sumantri. Fakultas Dakwah, Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, tahun 2018 yang berjudul “Orientasi Masa Depan Santri Salaf (Studi di Pondok Pesantren Putra Istiqomatu Salafiah)”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui orientasi masa depan santri salaf. Metode penelitian kualitatif dan deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Hanya santri yang bersekolah di Pondok Pesantren Istiqomat Salafiah yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil temuan menunjukkan bahwa orientasi masa depan santri salaf tidak rasional, tidak ada korelasi antara kompetensi yang dimiliki dengan masa depan yang dideskripsikan, dan santri memiliki kekuatan mental dan spiritual yang memberi mereka kepercayaan diri untuk terus maju. (<http://repository.uinsaizu.ac.id/>Diakses Tanggal 13/08/2022/Jam 20.30)

Persamaan penelitian Azka Sumantri dengan penelitian peneliti yaitu serupa menggunakan metode kualitatif. Lalu perbedaan penelitian Azka Sumantri dengan penelitian peneliti yaitu terletak pada subjek penelitian. Penelitian Azka Sumantri (terdiri dari santri), sedangkan penelitian peneliti (remaja pecandu judi online). Perbedaan lainnya juga terletak pada jumlah subjek, dan lokasi tempat penelitiannya.

7. Skripsi ketujuh yaitu dari Hidayatul Isnaini. Fakultas Dakwah, Program Studi Bimbingan Konseling Islam, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, tahun 2019 yang berjudul “Orientasi Masa Depan Korban *Broken Home* Dalam Mewujudkan Karir Pada Anggota Komunitas OSAC (Organisasi Street Art Cilacap)”.

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan orientasi masa depan korban *broken home* pada kelompok masyarakat OSAC serta mengetahui karir dari korban *broken home* pada kelompok masyarakat OSAC

Wawancara dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan pendekatan kualitatif dan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orientasi masa depan pada korban *broken home* komunitas OSAC memiliki orientasi positif. (<http://repository.uinsaizu.ac.id/5214/>Diakses Tanggal 13/08/2002/Jam 13.20).

Persamaan dari penelitian Hidayatul Isnaini dan penelitian peneliti yaitu serupa menggunakan metode kualitatif. Perbedaan penelitian Hidayatul Isnaini dan penelitian peneliti terletak pada kriteria subjek. Penelitian Hidayatul Isnaini (Laki-Laki Korban *Broken Home*), sedangkan penelitian peneliti (Remaja Pecandu Judi Online). Perbedaan lainnya juga terletak pada jumlah subjek dan lokasi tempat penelitiannya.

8. Selanjutnya yaitu Jurnal Ilmiah Multidisiplin Vol.1, No.8, Juli 2022, dari Nuraini, Rifka, dan Prapti. Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, yang berjudul “Orientasi Masa Depan Aktivis Mahasiswa Pecinta Alam”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana aktivis mahasiswa pecinta alam akan berproses di masa depan. Data dianalisis secara tematis menggunakan pendekatan penelitian kualitatif fenomenologis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa arah masa depan para aktivis mahasiswa pecinta alam bisa dibilang sangat bagus. (<https://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/view/597/493>/Diakses Tanggal 13/08/2022/Jam 13.34)

Persamaan penelitian Nuraini, Rifka, Prapti, dengan penelitian peneliti yaitu serupa menggunakan metode kualitatif fenomenologis, dan teknik sampling juga serupa menggunakan purposive sampling. Yang membedakan penelitian Nuraini, Rifka, Prapti, dengan penelitian peneliti hanya pada subjek. Penelitian Nuraini, Rifka, Prapti : (Mahasiswa pecinta alam, usia 18-23 tahun, aktif dalam organisasi pecinta alam), sedangkan penelitian peneliti (Remaja Berusia 11-24 tahun dan Pecandu Judi Online).

Dari beberapa pemaparan kajian penelitian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa penelitian “Orientasi Masa Depan Pada Remaja Pecandu Judi Online” belum pernah diteliti serta dapat dipertanggung jawabkan keasliannya.