

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar belakang

Judi *online* menjadi fenomena yang semakin marak di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia. Fenomena ini tentunya telah menciptakan kekhawatiran di berbagai lapisan masyarakat. Kekhawatiran ini muncul karena stabilitas sosial dan nilai-nilai keagamaan mengalami degradasi.

Dalam permainan judi *online*, seluruh proses dilakukan secara *online*, baik pertemuan antar pemain, proses permainan, hingga transaksi keuntungan.<sup>1</sup> Sistem *online* menguntungkan semua pihak karena keamanan dan kenyamanan lebih terjamin. Beberapa bentuk umum dari judi *online* meliputi: *Pertama*, taruhan olahraga; yang mana hal ini dilakukan dengan memasang taruhan pada hasil pertandingan olahraga seperti sepak bola, bola basket, dan balap kuda. *Kedua*, kasino *online*: permainan kasino tradisional seperti poker, *blackjack*, dan *roulette* yang dimainkan secara virtual. *Ketiga*, mesin slot *online*, permainan mesin slot yang dioperasikan melalui perangkat elektronik. *Keempat*, poker *online*: permainan poker yang dimainkan melawan pemain lain melalui internet. *Kelima*, lotere dan bingo *online*, permainan lotere dan bingo yang dioperasikan secara digital. Kemajuan teknologi dan poliferasi internet ini telah membuat judi *online* semakin mudah diakses oleh siapa saja, dan dimana saja.

Kemudahan akses dan maraknya perilaku judi *online* ini menimbulkan dampak negatif yang signifikan terhadap kehidupan dan kepribadian pelaku judi *online*.

---

<sup>1</sup>Kadek Tina Widhiatanti dan David Hizkia Tobing, "Dampak Judi *Online* Pada Remaja Penjudi: Literature Review," *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8:1 (2024), hlm. 91–108.

- a. Dampak finansial. Kerugian finansial ini bisa berupa kehilangan tabungan, terjerat utang, bahkan kebangkrutan. Beberapa faktor yang memperburuk dampak finansial dari judi *online* meliputi: *Pertama*, kecanduan. Pelaku judi *online* sering kali mengalami kecanduan yang mendorong mereka untuk terus berjudi. *Kedua*, mudah diakses: kemudahan akses ke *platform* judi *online* membuat individu lebih rentan masuk ke dalam praktik perjudian yang berlebihan. *Ketiga*, ketiadaan kontrol diri. Para pelaku memiliki ketidakmampuan untuk mengontrol perilaku berjudi seringkali berujung pada kerugian finansial yang besar.
- b. Dampak psikologis. Beberapa dampak psikologis dari judi *online* meliputi: *pertama*, kecemasan dan depresi: kehilangan uang yang signifikan dalam perjudian dapat menyebabkan stres, kecemasan, dan depresi. Pelaku judi *online* sering kali merasa putus asa dan tidak berdaya ketika menghadapi kerugian finansial. *Kedua*, Rasa bersalah dan malu: kecanduan judi seringkali disertai dengan rasa bersalah dan malu. Pelaku judi *online* mungkin merasa malu atas perilaku mereka dan mencoba menyembunyikan kecanduan mereka dari keluarga dan teman-teman. *Ketiga*, ketergantungan: seperti halnya kecanduan lainnya, judi *online* dapat menyebabkan ketergantungan yang kuat. Individu yang kecanduan judi *online* seringkali merasa sulit untuk berhenti berjudi meskipun mereka menyadari dampak negatifnya.
- c. Dampak sosial. Judi *online* tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga pada hubungan sosial. Beberapa dampak sosial dari judi *online* meliputi: *pertama*, Konflik keluarga: perilaku judi yang kompulsif dapat menyebabkan konflik dalam rumah tangga. Pasangan dan anggota keluarga mungkin merasa kecewa dan marah atas perilaku berjudi yang merugikan. *Kedua*, Isolasi sosial: pelaku judi *online* sering kali menarik diri dari interaksi sosial dan menghabiskan

banyak waktu berjudi sendirian. Hal ini dapat menyebabkan isolasi sosial dan hilangnya dukungan sosial. *Ketiga*, Kerugian produktivitas: kecanduan judi *online* dapat memengaruhi kinerja dan produktivitas ditempat kerja. Individu yang kecanduan judi mungkin mengabaikan tanggungjawab pekerjaan mereka dan kehilangan fokus. *Keempat*, Tindakan kriminalitas seperti pembunuhan, pencurian, begal dan tindakan penipuan.

Beberapa kasus riil sangat menggambarkan dengan gamblang mengenai keterkaitan antara ketiga dampak. Misalnya kasus seorang polwan membakar suaminya yang juga adalah seorang polisi.<sup>2</sup> Kejadian tersebut mengakibatkan suaminya meninggal dunia. Kasus yang hampir sama terjadi di wilayah NTT, Kabupaten Alor, Kota Kalabahi. Seorang ibu rumah tangga berinisial HH membakar suaminya Mario Agustinus Wendo.<sup>3</sup> HH mengaku kesal akibat sang suami sering berjudi *online* dan membuat masalah keuangan serius dalam keluarga mereka. Kasus yang serupa juga terjadi pada seorang wanita warga Kampung Cikeuyeup RT02/01 Desa Cilayung, Kecamatan Jatinangor, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat, yang berinisial N (31 tahun) dibunuh oleh suaminya (Herman).<sup>4</sup>

Berdasarkan beberapa kasus yang terjadi tersebut, dapat dilihat bahwa maraknya fenomena judi *online* di Indonesia telah menimbulkan persoalan-persoalan sosial yang serius di kalangan masyarakat. Salah satu akibat lain dari judi *online* dalam kehidupan rumah tangga ialah tindakan perceraian. Angka kasus perceraian di

---

<sup>2</sup> Novianti Setuningsih, Maraknya judi *online* diantara gagalnya program kesejahteraan dan penegakan?", dalam Kompas.com, <https://nasional.kompas.com/read/2024/06/19/09170761/maraknya-judi-online-di-antara-gagalnya-program-kesejahteraan-dan-penegakan?>, diakses pada tanggal 2 oktober 2024.

<sup>3</sup> Michael Hangga Wismabrata, "Kisah tragis dibalik kasus kekerasan akibat kecanduan judi *online*", dalam Kompas.com, <https://regional.kompas.com/read/2024/11/02/053800178/kisah-tragis-di-balik-kasus-kekerasan-akibat-kecanduan-judi-online--?> .diakses pada tanggal 2 oktober 2024.

<sup>4</sup> Rahmawati, "kasus suami bunuh istri di Sumedang, pelaku kecanduan judi *online* dan terjerat hutang", dalam Kompas.com, <https://bandung.kompas.com/read/2024/09/08/144400278/kasus-suami-bunuh-istri-di-sumedang-pelaku-kecanduan-judi-online-dan-terjerat-hutang>. diakses pada tanggal 2 oktober 2024.

Indonesia mengalami peningkatan. Hal ini ditegaskan Menteri Agama Nasaruddin Umar, yang mengatakan bahwa judi *online* menjadi penyebab tingkat perceraian meningkat hingga 3.000 kasus per tahun. Nasaruddin yang juga selaku Ketua Umum Badan Penasihat Pembinaan Pelestarian Perkawinan (BP4) itu menyebut bahwa kasus perceraian makin masif saat judi *online* merajalela, namun sebelum maraknya judi *online*, jumlah perceraian tahun 2019 itu hanya 1.000-an.<sup>5</sup>

Di balik persoalan-persoalan sosial yang terjadi tersebut, tentunya penulis juga menyadari adanya akar persoalan yang terjadi sebelum terjadinya kasus-kasus tersebut. Persoalan ini tentunya berkaitan dengan persoalan finansial yang berkurang dan juga perilaku kecanduan pemain judi *online* yang sudah mencapai “level akut”. Hal ini dapat dipahami berdasarkan sebuah cerita dari seorang pemain judi *online*. Pelaku tersebut mengalami kerugian finansial yang besar akibat menjual dan menggadaikan harta miliknya untuk bermain judi *online*<sup>6</sup>. Hal ini pun disoroti oleh Kepala Psikiatri Rumah Sakit Cipto Mangunkusumo (RSCM), dr. Kristiana Siste Kurniasanti, bahwa dampak tersebut sebagai salah satu masalah serius yang dihadapi pemain judi *online*.<sup>7</sup> Perilaku negatif yang muncul dari seorang pemain judi *online* merupakan respons atas tekanan mental akibat kecanduan yang terus berlanjut.

Pelaku judi *online* sering kali kehilangan kemampuan menahan diri dalam berbagai situasi, hal ini menyebabkan mereka mengambil keputusan ekstrem demi memenuhi dorongan berjudi. Pelaku judi *online* hanya berfokus pada upaya memperoleh uang dengan cara instan tanpa memikirkan konsekuensinya. Kristiana menjelaskan bahwa kondisi ini sering kali mengarahkan mereka pada tindakan

---

<sup>5</sup>Singgih Wiryono dan Ihsanuddin, “mengungkap judi *online*tingkatkan perceraian hingga 300 kasus pertahun”, dalam *kompas.com*, <https://nasional.kompas.com/read/2024/11/21/12482031/menag-ungkap-judi-online-tingkatkan-perceraian-hingga-3000-kasus-per-tahun>. 2 oktober 2024.

<sup>6</sup> Dimas noto Kusumo and Muhammad Rizky Ramadhan, “Maraknya Judi *Online* Di Kalangan Masyarakat Kota Maupun Desa,” *Perspektif* 2, no. 3 (2023).

<sup>7</sup> Aryo Putranto Sabtohutomo, “bagaimana kecanduan judi *online* menghancurkan hidup dan moral”, dalam *kompas.com*, <https://nasional.kompas.com/read/2024/11/15/15230401/bagaimana-kecanduan-judi-online-menghancurkan-hidup-dan-moral?>, diakses 2 oktober 2024.

melanggar hukum.<sup>8</sup> Hal ini dapat dilihat dari beberapa kasus yang memperlihatkan pelaku judi *online* mengalami dorongan kuat yang sulit dihentikan. Akibatnya para pelaku melakukan tindakan kriminal seperti membunuh, menipu, merampok, dan mencuri.

Tindakan preventif dari negara (pemerintah) untuk mencegah fenomena judi *online* ialah dengan menerapkan hukum yang melarang penggunaan *game online* atau judi *online*. Indonesia memiliki undang-undang yang mengatur tentang perjudian dalam beberapa peraturan perundang-undangan, seperti Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Pasal 303 ayat (1) KUHP, menggarisbawahi bahwa melakukan judi di Indonesia merupakan tindak pidana. Hukumannya ialah penjara maksimal sepuluh tahun atau denda maksimal dua puluh lima juta rupiah.<sup>9</sup> Selain itu, lebih spesifik, larangan terhadap judi *online* terdapat dalam UU ITE pasal 27 ayat 3 NO.11 /2008 yang berbunyi: setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana maksud dari pasal 27 ayat 3 UU ITE dipidana dengan hukuman penjara paling lama 6 tahun dan/atau didenda paling banyak satu miliar.<sup>10</sup> Undang-undang ini berfungsi sebagai upaya untuk menangkap dan menghukum para pelaku judi *online* serta orang yang menyebarkan konten perjudian dengan ancaman pidana. Dilansir dari Kompas (2022), Kapolri Jenderal Listyo Sigit Prabowo menyatakan sepanjang tahun 2022 telah mengungkap 1.154 kasus perjudian *online*, dan sejak bulan Juli sampai September 2023, Kementerian Kominfo telah melakukan pemutusan akses dan *take down* terhadap 124.439 konten perjudian *online* yang tersebar pada berbagai situs

---

<sup>8</sup> Ibid

<sup>9</sup>Tondi Amos Situmeang, Revi Ariska, and Tengku Mabrar Ali, "Tinjauan Hukum Tentang Pengaruh Judi *Online* Terhadap Perceraian," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 4 (2023): 3808–3817.

<sup>10</sup>Ahmad Farhan Fanani and Rafly Putra Tritasyah, "Maraknya Judi *Online* Di Kalangan Anak Muda Dalam Perspektif Hukum," *Jurnal Fundamental JUSTICE* (2023): 171–185.

platform media sosial.<sup>11</sup> Pemerintah beranggapan bahwa permainan judi *online* yang memanfaatkan internet sebagai media merupakan tindakan yang dilarang baik secara hukum maupun moral.

Namun, hal ini belum membawa perubahan bagi semua pihak yang terlibat dalam judi *online*. Data yang didapat melalui Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), jumlah masyarakat Indonesia yang telah mengikuti permainan judi *online* sejak 2017 hingga 2022 berjumlah 2,7 juta orang. Data dari PPATK yang di lansir CNN Indonesia jumlah transaksi perputaran uang pada judi *online* dari tahun 2017 sampai 2022 mencapai 190 triliun rupiah dimana pada tahun 2022 mencapai nilai tertinggi yaitu 104.4 triliun.<sup>12</sup> Disamping itu, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) menyatakan bahwa total transaksi judi *online* di Indonesia diperkirakan mencapai Rp 200 triliun.<sup>13</sup> Sementara kerugian dari judi *online* ditaksir mencapai 27 triliun per tahun, dan berdasarkan data historis, nilai transaksi judi *online* di Indonesia pada tahun 2017 mencapai Rp 2 triliun dan tahun 2023 telah mencapai Rp 327 triliun.

Berdasarkan analisa dari data Statista (2022), industri perjudian *online* diperkirakan akan mencapai nilai sebesar \$127, 3 miliar pada tahun 2027.<sup>14</sup> Berdasarkan data yang diperoleh dari satgas judi *online* atau satuan tugas pemberantasan perjudian daring, tercatat ada 80 persen masyarakat yang terjebak judi *online* adalah masyarakat menengah ke bawah (80 ribu atau 2 persen merupakan

---

<sup>11</sup> Ibid.

<sup>12</sup> Khresna Adityo Fathor, Fauzan Putra Gani, and Mohamad Zein Saleh, "Fenomena Iklan Judi *Online* Pada Platform Digital Generasi Z Di Indonesia," *Optimal Jurnal Ekonomi Dan Manajemen* 4, no. 1 (2024): 184–189.

<sup>13</sup> Salwa Tabina et al., "Prediksi Transaksi Judi *Online* Di Indonesia Tahun 2045: Analisis Matematis Dan Dampaknya Terhadap Ekonomi Nasional," *Cartesius: Jurnal Pendidikan Matematika* (2024): 219–227.

<sup>14</sup> Hendrik Khoirul Muhid, "fakta-fakta maraknya judi *online* di Indonesia, situs judi *online* disinyalir milik orang indonesia punya 1-5 juta pelanggan", dalam *kompas.com*, <https://www.tempo.co/hukum/fakta-fakta-maraknya-judi-online-di-indonesia-situs-judi-online-disinyalir-milik-orang-indonesia-punya-1-5-juta-pelanggan--8643>, diakses pada tanggal 2 oktober 2024.

kelompok berusia di bawah 10 tahun, kemudian 1,35 juta atau 34 persen berusia di atas 50 tahun. Sedangkan, di rentang usia menjelang remaja hingga menjelang dewasa yakni umur 10 hingga 20 tahun, tercatat 440 ribu terlibat judi *online*. Di ikuti usai 21 sampai 30 tahun sebanyak 520 ribu. Adapun pelaku judi *online* terbanyak di usia 30 sampai 50 tahun.<sup>15</sup>

Berdasarkan fenomena yang terjadi di kalangan masyarakat Indonesia ini, peneliti melihat bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia sangat berminat dengan permainan judi *online*. Berdasarkan hal ini, peneliti ingin memahami bagaimana individu memasuki “dunia perjudian *online*” berdasarkan dorongan motivasi yang membuatnya bermain judi *online*. Pertanyaan mendasar yang muncul adalah apa motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang mendorong seseorang bermain judi *online*?

Dorongan untuk memahami motivasi intrinsik dan ekstrinsik pada pelaku judi *online* ini menjadi alasan utama bagi peneliti untuk mengkaji fenomena judi *online*. Motivasi intrinsik mencakup faktor-faktor seperti kesenangan bermain, rasa puas dari tantangan yang dihadapi, atau perasaan pencapaian ketika berhasil memenangkan permainan. Sementara itu, motivasi ekstrinsik berkaitan dengan insentif eksternal, seperti keinginan untuk mendapatkan uang, tekanan finansial, atau kebutuhan akan pengakuan sosial. Peneliti merasa bahwa memahami dinamika motivasi ini penting untuk mengembangkan pendekatan intervensi yang efektif dalam mengurangi dampak negatif dari judi *online*. Peneliti melihat teori *self determination* sangat cocok untuk mengeksplorasi motivasi intrinsik dan ekstrinsik pada pelaku judi *online* di Indonesia. Menurut peneliti, teori *Self determination* (SDT) menawarkan kerangka yang mendalam untuk mengeksplorasi motivasi ekstrinsik dan intrinsik pada pelaku judi *online*. Teori SDT menyatakan bahwa kebutuhan dasar manusia akan otonomi,

---

<sup>15</sup> Ibid.

kompetensi, dan keterhubungan<sup>16</sup> memainkan peranan penting dalam memengaruhi motivasi.

Teori SDT membantu dalam memahami sejauh mana kebutuhan dasar ini terpenuhi atau diabaikan selama aktivitas berjudi. Misalnya, jika seorang pemain merasa bahwa mereka memiliki kendali penuh atas keputusan yang mereka buat selama permainan, ini dapat mencerminkan pemenuhan kebutuhan otonomi. Pemenuhan otonomi ini dapat memperkuat kecenderungan untuk bermain lebih lama karena pemain merasa lebih puas dengan pengalaman yang mereka alami. Pelaku judi *online* yang merasakan kompetensi misalnya, ketika mereka memenangkan permainan melalui keterampilan dan strategi, lebih cenderung merasa diberdayakan untuk terus melibatkan diri dalam aktivitas tersebut. Akhirnya keterhubungan juga bisa menjadi faktor pendorong, terutama ketika pemain merasa terhubung dengan komunitas yang memiliki minat yang sama. Faktor ini dapat menciptakan pengalaman bermain yang tidak hanya tentang menang atau kalah, tetapi juga tentang hubungan dengan komunitas yang memiliki minat yang sama yaitu perjudian *online*.

Beberapa kontribusi SDT dalam membaca dan menilai motivasi intrinsik dan ekstrinsik ialah, *pertama*, SDT tidak hanya terbatas pada memahami motivasi individu, tetapi juga menawarkan wawasan yang berguna dalam pengelolaan risiko dan pengembangan intervensi. Pemahaman bahwa motivasi ekstrinsik yang dominan, seperti tekanan finansial, dapat menyebabkan perilaku perjudian yang kompulsif dapat membantu para pemangku kebijakan, konselor, dan penyedia layanan merancang pendekatan intervensi yang lebih manusiawi. Contohnya, dengan mengidentifikasi elemen motivasi ekstrinsik yang berlebihan program pencegahan dapat dirancang untuk memberikan dukungan finansial atau konseling yang berfokus pada stabilitas kehidupan individu di luar perjudian. Di sisi lain, pemahaman motivasi intrinsik dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan program yang mengalihkan

---

<sup>16</sup> Kumbang Sigit Priyoaji, "Gifted Underachiver: Analisis *Self-determination Theory*," Jurnal Ilmiah Edunomika 8, no. 1 (2024).

minat pemain ke aktivitas yang lebih produktif dan konstruktif. Contohnya, keterampilan yang digunakan dalam strategi permainan dapat diarahkan ke aktivitas lain yang menantang secara intelektual atau bermanfaat secara sosial.

*Kedua*, teori SDT membuka jalan untuk memahami bagaimana faktor lingkungan memengaruhi pola motivasi. Dalam judi *online*, desain permainan, promosi, dan insentif secara signifikan memengaruhi cara pemain merespons kebutuhan dasar psikologis. Permainan yang dirancang untuk memberikan hadiah instan, misalnya, dapat meningkatkan daya tarik motivasi ekstrinsik, tetapi pada saat yang sama bisa mengabaikan kebutuhan otonomi dan kompetensi. Oleh karena itu, SDT memberikan perspektif yang bermanfaat untuk mengevaluasi bagaimana perubahan desain dan kebijakan dalam perjudian *online* dapat meningkatkan kesejahteraan psikologis pemain. Pemahaman akan elemen-elemen ini, dapat berfungsi sebagai panduan untuk mengembangkan lingkungan yang lebih aman dan mendukung bagi individu yang terlibat dalam judi *online*.

*Ketiga*, SDT dapat membantu mendeteksi tanda-tanda awal perilaku berisiko dalam judi *online*. Ketika kebutuhan psikologis pemain tidak terpenuhi dengan baik, ini dapat memicu pergeseran dari motivasi intrinsik ke ekstrinsik yang bersifat kompulsif, meningkatkan risiko kecanduan. Misalnya seorang pemain yang awalnya termotivasi oleh tantangan mungkin mulai berjudi secara berlebihan karena tekanan finansial yang mendesak.

*Keempat*, SDT dapat membantu pembaca dalam mengenali pola ini lebih awal dan menawarkan dukungan yang sesuai sebelum situasinya memburuk. Selain itu, pendekatan berbasis SDT juga dapat digunakan untuk mengedukasi pelaku tentang pentingnya mempertahankan keseimbangan antara kebutuhan ekstrinsik dan intrinsik mereka, dan menciptakan ruang untuk refleksi yang lebih sadar tentang alasan mereka berjudi. Dengan demikian penulis memilih judul, **“EKSPLORASI MOTIVASI INTRINSIK DAN EKSTRINSIK PELAKU JUDI *ONLINE* BERDASARKAN**

**TEORI *SELF DETERMINATION***". Penelitian ini perlu dilakukan dan diharapkan dapat memberikan arahan dan tindakan preventif signifikan dalam upaya mengatasi masalah perjudian *online* di Indonesia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan judul dari penulisan karya ilmiah ini, maka rumusan masalah pokoknya adalah *pertama*, bagaimana pelaku judi termotivasi untuk melakukan judi *online*? *Kedua*, apa saja dorongan motivasi intrinsik dan ekstrinsik penjudi melakukan judi *online*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Setelah menelusuri dan mencermati rumusan masalah di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa tujuan yang ingin dicapai melalui karya tulisan ini, yaitu *pertama*, mengetahui bagaimana pelaku judi termotivasi untuk melakukan judi *online*. *Kedua*, mengetahui dorongan motivasi intrinsik dan ekstrinsik apa saja yang membuat penjudi melakukan judi *online*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian diharapkan ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. *Pertama*, manfaat teoritis. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian psikologi, khususnya dalam memahami motivasi manusia melalui pendekatan *self determination*. Teori yang diterapkan pada konteks perilaku judi *online*. Selain ini dapat menambah literatur ilmiah yang membahas dinamika motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam perilaku menyimpang berbasis digital. *Kedua*, manfaat praktis. Bagi pembaca umum dan akademisi penelitian ini memberikan pemahaman mengenai bagaimana teori *self-determination* menjelaskan faktor-faktor motivasional yang mendorong individu terlibat dalam judi *online*.

## **1.5 Batasan Penelitian**

Berdasarkan judul penulisan karya ilmiah ini, peneliti memberikan batasan penelitian hanya pada motivasi-motivasi intrinsik dan ekstrinsik dari pelaku judi *online*. Kemudian kedua motivasi tersebut akan ditelusuri dan ditilik dengan teori *Self-determination*. Data-data empiris mengenai fenomena judi *online* diperoleh peneliti lewat wawancara di Kota Maumere dengan beberapa pelaku yang dikenal baik oleh peneliti.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Penulisan karya ilmiah ini akan diuraikan dalam beberapa bab.

Bab I berisikan bagian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penulisan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan landasan teori. Dalam bagian ini penulis menguraikan konsep-konsep penting seperti motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, Teori *Self-determination* dan judi *online*.

Bab III tentang Metode Penelitian. Aspek-aspek penting yang terdapat dalam bagian ini ialah metode penelitian, lokasi penelitian, responden penelitian, instrumen penelitian, analisis dan trigulasi data.

Bab IV menguraikan dan mengolah data-data dari hasil penelitian (pengamatan dan wawancara) terhadap pelaku-pelaku judi *online*.

Bab V adalah bagian inti dari penulisan karya ilmiah ini. Penulis akan menelusuri dan menilik motivasi intrinsik dan ekstrinsik dari pelaku judi *online* berdasarkan teori *Self-determination*.

Bab VI Penutup. Pada bagian ini penulis akan membuat kesimpulan dari tulisan dan memberikan saran kepada pihak-pihak yang terkait.