

SOSIALISASI PINJAMAN ONLINE DAN JUDI ONLINE

**Syahputri Maharani¹, Ikrar Adi², Masyita Nurul³, Muhammad Rafli⁴,
Muhammad Ikhfar Adnan⁵, Muhammad Sahrul⁶**

¹Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cirendeu Tangerang Selatan, 15419

²Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cirendeu Tangerang Selatan, 15419

³Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cirendeu Tangerang Selatan, 15419

⁴Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cirendeu Tangerang Selatan, 15419

⁵Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cirendeu Tangerang Selatan, 15419

⁶Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cirendeu Tangerang Selatan, 15419

E-mail : syahmahrani@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari dan menganalisis bahaya yang terkait dengan fenomena digital, khususnya pinjaman dan judi online, serta upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi risiko ini. Seiring dengan kemajuan teknologi, semakin mudah untuk mendapatkan pinjaman dan permainan judi secara online. Namun, ada beberapa risiko yang perlu diperhatikan, termasuk yang berkaitan dengan keuangan, hukum, dan sosial. Untuk mengidentifikasi efek negatif dari kedua kegiatan tersebut, penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif, yang mencakup literatur dan wawancara mendalam. Studi tersebut menemukan bahwa meskipun layanan pinjaman online tampak mudah, suku bunga tinggi dan praktik pengumpulan yang tidak etis membuat banyak pelanggan terjebak dalam utang. Demikian pula, judi online, yang dapat menyebabkan Kecanduan dan masalah keuangan yang serius, menjadi ancaman besar bagi , terutama masyarakat remaja. Oleh karena itu, penelitian ini menyarankan peningkatan literasi digital dan finansial sebagai upaya preventif, serta peran aktif dari pemerintah dan masyarakat dalam mengedukasi dan melindungi individu dari risiko tersebut.

Kata kunci: *judi online, pinjaman online, resiko*

ABSTRACT

The purpose of this study is to study and analyze the dangers associated with digital phenomena, especially online loans and gambling, and efforts that can be made to reduce these risks. Along with technological advances, it is increasingly easy to get loans and gamble online. However, there are several risks that need to be considered, including those related to finance, law, and social. To identify the negative effects of both activities, this study uses a qualitative methodology, which includes literature and in-depth interviews. The study found that although online lending services seem easy, high interest rates and unethical collection practices leave many customers trapped in debt. Likewise, online gambling, which can lead to addiction and serious financial problems, is a major threat to , especially the youth community. Therefore, this study suggests increasing digital and financial literacy as a preventive measure, as well as an active role from the government and society in educating and protecting individuals from these risks.

Keywords: *online gambling, online loans, risks, digital traps*

1. PENDAHULUAN

Perekonomian nasional mulai mengalami kemajuan dalam teknologi yang memungkinkan terjadinya peningkatan perekonomian. Peer to peer lending, juga dikenal sebagai layanan pinjam meminjam uang berbasis TI, adalah layanan keuangan sistem elektronik yang dapat diakses melalui internet. Transaksi pinjaman ini terjadi antara pihak yang memberikan pinjaman dan penerima pinjaman dalam mata uang Rupiah. Karena kemudahan transaksinya, Gen Z dan Generasi Milenial menjadi pengguna aktif pinjaman online (linatul 2024).

Di era digital yang semakin maju, menjadi semakin mudah untuk mendapatkan layanan keuangan dan hiburan melalui internet. Perkembangan ini menyebabkan peningkatan penggunaan pinjaman online dan perjudian online, yang sering menimbulkan masalah bagi masyarakat. Pada awalnya, pinjaman online memungkinkan orang miskin mendapatkan uang dengan mudah. Namun, karena suku bunga yang tinggi dan melakukan praktik pengumpulan yang tidak etis, mereka sering menjadi masalah yang sulit diatasi. Selain itu, penyebaran judi online di berbagai platform digital telah menyebabkan masalah sosial yang signifikan, termasuk kecanduan, masalah keuangan, dan gangguan psikologis.

Jebakan digital ini menyerang banyak masyarakat, terutama mereka yang tidak terbiasa dengan teknologi dan keuangan. Situasi menjadi lebih buruk karena orang tidak mengetahui risiko yang terlibat dan tidak ada pengawasan terhadap praktik-praktik ini. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) mencatat bahwa perjudian online menjadi salah satu ancaman serius bagi keamanan digital dan kesejahteraan sosial di Indonesia, Otoritas Jasa Keuangan (OJK) melaporkan peningkatan tahunan dalam kasus penipuan terkait pinjaman ilegal.

Masa remaja adalah masa dimana seorang individu banyak melakukan pemberontakan dalam fase hidupnya. Ini adalah masa dimana seorang anak akan memiliki rasa keingintahuan yang besar

dan ingin banyak mencoba banyak hal-hal atau tantangan baru yang tidak bisa dia lakukan saat dia dalam usia anak-anak, oleh karena itu pengawasan dan kontrol orang tua masih sangat diperlukan. G. Stanley Hall mengatakan bahwa masa remaja itu adalah masa sturn und drang atau "badai dan kesukaran". Banyak perubahan yang terjadi dalam diri manusia mulai dari fisik, emosional, sosial dan kognitif pada fase atau masa peralihan menuju dewasa ini (Rizal (Penyunting), 2021). Dengan berkembangnya teknologi internet seperti sekarang ini, internet menjadi salah satu sumber yang paling banyak memotivasi kenakalan-kenakalan yang dilakukan oleh banyak remaja. Di Indonesia sendiri, sudah banyak berita-berita yang melansir tindakan-tindakan kriminal yang banyak dilakukan oleh para remaja, mulai dari pembunuhan, penganiayaan, bulliying, narkoba, pemerkosaan, pembegalan dan lainlain termasuk salah satunya yang sedang marak atau menjadi tren di masa ini adalah judi online atau slot.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, tercatat pada tahun 2022 angka kriminalitas di Indonesia naik 7,13% lebih tinggi dari tahun-tahun sebelumnya. Dikatakan, aktor utama dari alasan-alasan tindakan kriminal tersebut adalah faktor kemiskinan dan rendahnya tingkat pengetahuan individu. Hukum tentang perjudian dan Judi online di atur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 dan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, kemudian juga diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Th. 2008 UU ITE. Dinyatakan dalam Undang-Undang tersebut, hukuman pada tindakan perjudian adalah paling lama 4 sampai 6 tahun hukuman penjara dan denda 10 juta sampai 30 juta rupiah. Sedangkan untuk judi online sendiri, ancaman hukuman yang diberikan adalah 6 tahun penjara dan paling banyak denda sebesar 1 miliar rupiah. Selain itu, Kominfo melansir dalam situs web-nya bahwa sejak 5 tahun yang lalu, mereka telah memblokir sebanyak

556.332 situs yang terdeteksi sebagai situ judi online. Hal ini dilakukan Kominfo

sebagai bentuk pemberantasan terhadap perjudian. Kemudian disamping memberantas dan memblokir situs judi online, Kominfo juga bergerak untuk menggalakkan peningkatan literasi digital masyarakat dengan membentuk Gerakan Nasional Literasi Digital guna membentengi masyarakat dari segala konten negatif yang dalam situs-situs internet, termasuk didalamnya adalah judi online ini (KOMINFO, 2022).

Selain judi online, salah satu tren yang marak dijumpai saat ini adalah jasa pinjol (pinjaman online). Pinjaman online adalah salah satu financial technology yang menawarkan jasa peminjaman uang lebih mudah daripada lembaga keuangan konvensional lainnya (Arifin, 2018). Tren pinjol ini, lahir dari budaya konsumtif masyarakat yang semakin tinggi untuk memenuhi bukan hanya kebutuhannya namun segala hal yang diinginkan guna mengikuti perkembangan arus gobalisasi dan modernisasi yang ada. Banyak dampak negatif dan resiko yang muncul akibat berkembangnya tren ini.

Faktanya, dengan kemudahan yang diberikan oleh jasa pinjol, seorang individu akan semakin terjerat di dalamnya dan menyebabkan kerugian besar bagi individu tersebut, khususnya bagi individu yang minim akan literasi dan informasi (Wati & Syahfitri, 2021). Sama halnya dengan judi online, jasa pinjol ini juga diatur dalam perundangundangan, yakni dalam PJOK No. 77 Th. 2016 dan Undang-Undang No. 19 Th. 2016 tentang Layanan Pinjam-Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi dan tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Akan tetapi, berbeda dengan judi online yang dengan tegas dianggap ilegal dan dilarang dalam aktivitas dan peredarannya, pinjaman online ini masih boleh dilakukan asal tetap tunduk pada aturan yang sudah ditetapkan dan tetap diawasi oleh OJK (Otoritas Jasa Keuangan).

Pada awalnya, dua masalah sosial ini hanya menjerat kaum dewasa dan orang tua saja. Akan tetapi, akibat dari media sosial dan smartphone yang dibebaskan pada anak-anak dan remaja, masalah pinjol dan judi online ini ikut aktif juga untuk menjerat mereka. Salah satu sebab

selain dari ajakan dari teman sebayanya, sebab lainnya adalah minimnya tingkat literasi pemuda atau remaja-remaja di negara kita ini. Sehingga, mudah sekali terjerumus dalam sebuah penipuan dan hoax.

Permasalahan sosial yang dihadapi masyarakat saat ini semakin kompleks dan membutuhkan perhatian serta penanganan yang serius. Pinjaman online (pinjol) yang menjerat, judi online yang merusak, dan kenakalan remaja yang meningkat merupakan beberapa contoh masalah yang mengancam kesejahteraan masyarakat, khususnya di Desa Pondok Bahar. Hal ini mendorong Universitas

Muhammadiyah Jakarta (UMJ) untuk mengambil peran aktif dalam memberikan solusi melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN).

Tujuan Kegiatan

Adapun tujuan dari pelaksanaan pengabdian kelompok kami, yaitu sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang Pinjaman online dan Judi online.
- 2) Memberikan pemahaman resiko dan tindakan hukum apabila terjerat dalam pinjaman Online dan Judi Online.
- 3) Mendorong peran aktif masyarakat dalam melakukan kegiatan pengawasan terhadap bahaya judi online dan pinjaman online.

Manfaat Kegiatan

Dengan terlaksananya program pengabdian yang kami jalankan, maka kami mengharapkan manfaat yang didapat oleh masyarakat, yaitu sebagai berikut:

- 1) Meningkatnya pemahaman masyarakat tentang judi online dan pinjaman online
- 2) Terbentuknya komunitas Masyarakat yang dapat mengedukasi dan aware terhadap resiko pinjaman online dan judi online
- 3) Menurunnya angka ketergantungan dengan judi online dan pinjaman online
- 4) Terwujudnya lingkungan yang terhindar dari penyakit masyarakat

2. METODE PELAKSANAAN

KKN di Universitas Muhammadiyah Jakarta kelompok 26 tahun akademik 2024-2025 dilakukan di Desa Pondok Bahar, Kecamatan Karang Tengah, Kota Tangerang. Metode yang dilakukan oleh kelompok kami untuk melaksanakan kegiatan program KKN adalah sebagai berikut:

- 1) Penyuluhan door to door ke kelompok remaja maupun pemuda tentang bahayanya jerat pinjaman online dan judi online.:
- 2) Kegiatan Sosialisasi
 - Pengenalan tentang apa itu pinjaman online dan judi online dan bagaimana jeratnya mensengsarakan para korbannya.
 - Pemaparan materi dimulai dengan Peserta memahami Pinjaman Online yang merupakan suatu fasilitas pinjaman uang oleh penyedia jasa keuangan yang terintegrasi dengan teknologi informasi, mulai dari proses pengajuan, persetujuan hingga pencairan dana dilakukan secara online atau melalui konfirmasi SMS dan/atau telepon. Adapun cara kerja Pinjaman online ialah penyelenggara hanya berperan sebagai perantara yang mempertemukan pemberi pinjaman dan penerima pinjaman. Dalam keberadaannya, saat ini sudah banyak pinjaman online yang terdaftar di OJK. Walaupun ada banyak juga pinjaman online yang beroperasi tanpa pengawasan dan izin dari Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Hal inilah yang dikenal sebagai pinjaman online ilegal. Dilanjutkan dengan menyampaikan dampak dampak negative yang ditimbulkan terutama pinjaman online ilegal. Materi yang kedua memaparkan tentang bahayanya kecanduan judi online dan resikonya.



Gambar 1. PPT yang dipakai tentang Risiko Pinjaman Online dan Judi Online,



Gambar 2. Penyampaian materi tentang pinjaman online dan judi online

Metode Penyampaian

- Memberikan informasi tentang bahaya dan resiko pinjaman online dan judi online secara presentasi.
- Pemutaran video atau film pendek yang relevan untuk memperkuat pesan sosialisasi

Metode Penutup

- Memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk bertanya
- Memberikan pesan-pesan motivasi untuk tetap waspada dan berpartisipasi dalam melawan jerat pinjaman online dan judi online
- Dan sesi foto bersama dengan warga setempat

3. HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Program sosialisasi ini dilaksanakan pada hari minggu, 24 Agustus 2024 pukul 09.30 – 10.30 WIB yang dihadiri oleh warga dari RW 01 Kelurahan Pondok Bahar. Program ini dijalankan dengan memberi materi tentang bahaya dan resiko pinjaman online dan judi online.

Program ini menginformasikan resiko dari jerat pinjaman online terutama yang illegal dan kami juga memberikan informasi untuk pengaduan konsumen yang dirugikan oleh pelaku di lembaga jasa keuangan. Misalnya di layanan pengaduan OJK.

Program ini juga memberikan informasi terkait Faktor yang memengaruhi kecanduan bermain judi online yakni terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu kuatnya keinginan dan rasa penasaran pemain untuk bermain judi. Pemain terobsesi untuk selalu bermain dan membuka situs judi online. Adapun untuk faktor eksternal yaitu lingkungan sebaya dimana pemain belajar bermain judi online dari teman-temannya, dan kurangnya kontrol keluarga dalam mengawasi aktivitas pemain ketika bermain Handphone. Program ini juga menginformasikan jerat hukum dari permainan judi online agar masyarakat lebih mawasdiri dalam kehidupannya.

Dengan penyuluhan yang efektif seperti ini, diharapkan angka kejadian pinjaman online dan judi online. Kesadaran masyarakat yang meningkat dan langkah-langkah pencegahan yang tepat akan menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan digital yang lebih aman dan sehat bagi

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM UMJ atas dana yang diberikan sehingga program ini bisa berjalan. Terima kasih kepada Ketua RW 01 Kelurahan Pondok Bahar yang telah memberikan fasilitas selama program KKN berlangsung, kepada DPL KKN Kelompok 26 Bapak Dr. Muhammad Sahrul, S.Sos., M.Si. yang telah

mendampingi selama program berlangsung dari awal hingga akhir, kepada warga RW 01 Kelurahan Pondok Bahar yang berpartisipasi pada setiap program KKN. Terakhir, Penulis ucapkan terima kasih kepada teman-teman anggota kelompok KKN 26 atas partisipasinya untuk menyukseskan pelaksanaan program Penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Rachmawati, A., & Yudhawati, D. (2022). Gaya kognitif konsumen pada fintech peer to peer lending terhadap literasi keuangan consumer cognitive style towards fintech peer to peer lending in financial literacy. *Psycho Idea*, 20, 128–140
- Wardhani, L. (2022). *Fenomena Pinjaman Online di Indonesia: Antara Kemudahan dan Risiko*. *Jurnal Ekonomi Digital*, 15(2), 45-59.
- Resmi Kementerian Komunikasi Dan Informatika RI. Diambil 9 Oktober 2023, dari http://content/detail/43834/siaranpers-no-340hmkominfo082022tentangpencegahan-judi-online-olehkementerian-komunikasi-daninformatika/o/siaran_pers
- Rizal (Penyunting), J. S. N., M. Chozim (Penerjemah). (2021). *Masa Remaja dan Masa Dewasa: Konsepsi dan Aplikasi Psikologi*. Nusamedia.
- Wati, D., & Syahfitri, T. (2021). Dampak Pinjaman Online bagi Masyarakat. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i3.295>