

## Trend Judi Online dan Pinjol Pada Kelompok Remaja: Faktor Resiko dan Dampak Sosial

Ibnu Rasyid Ashari, Khodijah

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
Email: rasyidashari2002@gmail.com, uchykhodijah7@gmail.com

### Abstrak

Artikel ini menjelaskan faktor resiko dan dampak sosial judi online serta pinjaman online yang menjadi trend dikalangan remaja. Berdasarkan penelitian yang dilakukan terdapat beberapa hal yang menarik salah satu diantaranya adalah menganggap bahwa judi online dapat menjadi tempat untuk mengekspresikan atau berkreasi dengan cara yang instan tanpa mereka ketahui jika kegiatan ini memiliki faktor resiko seperti halnya kecanduan tanpa memikirkan dampak sosial yang akan terjadi. Metode penelitian ini menggunakan teknik *library research* atau studi pustaka yang mengambil data dari penelitian sejenis atau penelitian sebelumnya.

**Kata kunci:** *Judi Online, Pinjaman Online, Sosiologi, Psikologi*

### Abstract

This article explains the risk factors and social impact of online gambling and online loans that have become a trend among teenagers. Based on the research conducted, there are several interesting things, one of which is that online gambling can be a place to express or create in an instant way without them knowing if this activity has risk factors such as addiction without thinking about the social impact that will occur. This research method uses library research techniques or literature studies that take data from similar research or previous research.

**Keywords:** *Online Gambling, Online Loans, Sociology, Psychology*

### PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman banyak beberapa kemajuan dalam kehidupan manusia, salah satu diantaranya yakni kemajuan akan teknologi informasi dan komunikasi. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi juga membawa manfaat bagi umat manusia tentunya. Melalui perkembangan teknologi yang sudah maju tidak heran jika manusia memiliki hasrat untuk mendapatkan kebebasan dalam berkreasi dan berekspresi melalui dunia yang disebut dengan dunia maya lewat teknologi digital yang semakin canggih. Kebutuhan manusia akan adanya informasi tidak kalah penting dengan kebutuhan yang lainnya seperti halnya kebutuhan primer dan sekunder.

Berbagai hal yang bermanfaat dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti halnya kemunculan internet turut membantu umat manusia dalam menjalankan berbagai aktivitas kehidupannya. Akan tetapi, kemunculan internet terkadang juga tidak luput dari dampak negatif dalam kehidupan bermasyarakat khususnya generasi muda yang tidak dapat memilih segala

bentuk arus global seperti halnya beberapa kejahatan yang terdapat didalamnya contohnya seperti kejahatan transaksi elektronik, berbagai macam penipuan barang dan lain-lainnya yang berkembang pada situs-situs yang terdapat di internet yang dikenal dengan istilah *cybercrime* (kejahatan internet). Adapun kejahatan yang dilakukan menggunakan teknologi ini memiliki beberapa sasaran, tindak kejahatan yang dijalankan diantaranya seperti penayangan pornografi, penipuan, pencurian akun, pembajakan, perjudian, pinjaman online ilegal dan masih banyak lagi.(1)

yang menjanjikan berbagai macam hadiah menarik. Berbagai macam penegasan telah dilontarkan oleh para pemain dengan dalih ini hanyalah sebuah permainan. Tetapi, tidak bisa dipungkiri permainan tersebut tetap dibumbui dengan perjudian. Permainan ini dibarengi dengan melakukan taruhan antar pemain ataupun langsung kepada game online tersebut. Mengenai hal itu, bisa dinilai bahwasannya hal tersebut bisa menguntungkan atau malah merugikan. Banyak pihak yang diuntungkan akan mulai kecanduan karena tanpa kerja keras dan jerih payah mereka

tetap mendapatkan penghasilan tanpa memikirkan apakah cara yang dipakai benar atau salah. Pihak yang dirugikan akan cenderung merasa kecewa, putus asa bahkan menyimpan dendam terhadap pihak-pihak yang menang. Hal ini tentu akan merusak tatanan hidup masyarakat.(2) Atas dasar dendam tersebut tentu para pemain akan mengerahkan segala macam upaya agar tetap bisa mengikuti permainan sampai ia mendapatkan hasil yang diharapkan.

Setelah seorang penjudi mengalami kekalahan berkali-kali hingga harta yang dimilikinya terkuras habis, kebanyakan langkah yang dilakukan ialah melakukan pinjol (pinjaman online). Mengapa begitu? Karena seiring berkembangnya era digitalisasi kemudahan yang disajikan sungguh sangat serba mudah. Karena pinjol sendiri berbeda dengan peminjaman lainnya yang pengajuan pinjaman tersebut biasanya selalu melewati prosedur yang terlalu berbelit-belit. Dengan begitu banyak sekali kemudahan yang ditawarkan kepada masyarakat awam dengan iming-iming yang ditawarkan dari kemudahan proses peminjaman yang cukup mengirimkan foto KTP tanpa harus di visit dana pinjaman bisa langsung cair. Dari kemudahan itu juga tidak menutup kemungkinan akan adanya masalah baru ketika data yang kita berikan untuk registrasi tidak benar-benar terjamin keamanannya sehingga muncul masalah mengenai kebocoran data pribadi.(3)

## TEORI

Teori *globalization of nothing* yang dicetuskan oleh Ritzer Ritzer memandang globalisasi sebagai proses kehampaan yang didalamnya menjelaskan bahwasannya globalisasi tidak hanya berdampak pada bidang perekonomian kapitalisme global tetapi juga dalam bidang sosial dan budaya. Globalisasi membawa dampak positif maupun negatif dikalangan masyarakat khususnya pada remaja. Fase perkembangan remaja dapat dipastikan akan mengalami kesulitan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya apalagi di era globalisasi. Hal ini tentu akan berdampak pada psikologisnya. Teori psikologis menjelaskan bahwasannya masa remaja merupakan masa dimana seseorang mengalami perkembangan psikologis yang tidak stabil. Mereka cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar tanpa mengetahui dampak atas apa yang mereka lakukan. Mereka akan terjerumus kepada hal-hal negatif yang timbul karena kemajuan teknologi dan

memicu mereka untuk melakukan segala bentuk aktivitas media sosial yang didalamnya terdapat salah satu platform yang membahayakan bagi remaja, diantaranya adalah judi online dan pinjaman online. Judi online dan pinjol menjadi sasaran remaja dalam melakukan aktivitas media sosial dikarenakan mereka mengalami kehampaan atau lebih tepatnya mereka tidak tahu lagi apa yang harus mereka lakukan untuk mendapatkan penghasilan.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode telaah pustaka (*library research*). Data yang diperoleh dari berbagai referensi serta hasil dari penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk merangkum, menganalisis, dan mensintesis temuan-temuan yang ada dalam literatur ilmiah guna memahami konteks dan isu yang sedang diteliti dengan lebih mendalam. Dengan memanfaatkan pengetahuan yang telah ada, metode ini membantu mengidentifikasi kesenjangan penelitian, memperoleh wawasan yang lebih komprehensif, serta mengembangkan kerangka konseptual yang kuat untuk penelitian yang sedang dilakukan. Metode telaah pustaka atau library riset adalah pendekatan yang cermat dan sistematis untuk menjalankan penelitian dengan mengandalkan pengetahuan yang telah terdokumentasi dalam literatur ilmiah sebagai fondasi penelitian yang solid.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perjudian merupakan fenomena kriminal yang sudah biasa ditemukan dalam kehidupan bermasyarakat. Selama ini, masyarakat sudah mengenal perjudian yang dilakukan secara langsung dimana para pelaku menggunakan uang cash sebagai metode transaksi. Jenis permainan judi konvensional sangat terbatas, biasanya hanya dengan menggunakan kartu remi dan domino. Sistem perputaran uang dalam permainan judi online juga lebih nyata dimana uang yang digunakan dalam permainan ini berbentuk nyata serta dapat berputar dan diterima secara langsung.(4) Seiring perkembangan zaman permainan judi berkembang dan dapat dilakukan dengan berbagai mekanisme dan ragam bentuk yang biasa disebut dengan judi online. Judi online merujuk pada permainan judi yang dilakukan melalui internet sehingga hal ini menjadi pemicu para pelajar khususnya dikalangan remaja untuk

memainkan karena mudah diakses. Diantara mereka berpendapat bahwasannya judi online dilakukan hanya untuk mengisi waktu luang dan sebagai hiburan saja. Tapi tidak bisa dipungkiri bahwa perjudian tetap dilakukan dengan menggunakan uang atau barang berharga yang tidak menutup kemungkinan akan mendapat kerugian dan tidak bisa dihindari. Oleh karena itu judi online memiliki dampak yang sangat buruk terutama dikalangan remaja, karena hal ini bisa merusak masa depan akademiknya.(5) Beberapa hal yang menjadi dampak negatif dari judi online adalah pelaku akan sulitnya membagi waktu bersama keluarga, kecanduan serta untuk mendapatkan penghasilan secara instan. Terlebih lagi ketika dampak yang diberikan dari perjudian ini membuat sang pelaku depresi akan kealahannya hingga menyebabkan bunuh diri.

Selain judi online, pinjaman online juga menjadi salah satu dampak negatif dari kemajuan teknologi informasi. Pinjaman online dapat dengan mudah menarik peminjam dikalangan remaja milenial karena lebih dari 30 juta generasi milenial di Indonesia menggunakan internet sebagai media komunikasi.(6) Maraknya pinjaman online (pinjol) karena dapat dilakukan dengan mudah tanpa melalui izin yang berbelit-belit yang mengakibatkan hal ini menjadi salah satu faktor penyebab pinjol banyak digandrungi kaum milenial.

Permainan judi online dilakukan oleh kalangan remaja dengan memanfaatkan teknologi, judi online merupakan tindakan ilegal yang dilarang oleh hukum karena bertentangan dengan norma agama dan sosial dikalangan masyarakat. Judi online merupakan taruhan daring yang masuk kedalam kategori *cybercrime* karena penyalahgunaan internet yang digunakan sebagai sarana dalam melakukan kejahatan dan merugikan pengguna. Judi online menjadi salah satu isu yang marak dikalangan pengguna internet, begitupun dengan perkembangannya permainan judi yang dilakukan secara online ini berkembang pesat selama masa pandemi dan berlanjut hingga saat ini. Judi online benar-benar *booming* dikalangan remaja karena hampir semua remaja yang menggunakan internet belum memahami dan belum bisa memilih dengan tepat aktivitas mana yang memberikan manfaat bagi mereka atau justru menjerumuskan mereka kedalam jurang kesalahan.

Judi online menjadi masalah di kalangan remaja karena hal ini bisa merusak moral para generasi bangsa selaku penerus untuk memberikan

perubahan positif pada masa depan bangsa. Tetapi, hal ini tidak akan tercapai apabila para remaja tetap tergoda untuk melakukan hal-hal negatif yang disediakan oleh kemajuan teknologi yang akan menyebabkan terjadinya masalah sosial.(5) Hal ini terjadi karena pemain judi online cenderung memainkan permainan tersebut dimana pun dan kapanpun.

Judi online semakin marak dilakukan saat dimana sang pelaku perjudian online melakukan kegiatan tersebut secara virtual melalui website atau aplikasi yang terhubung dengan jejaring internet. Proses deposit hingga penarikan uang dari hasil judi online juga terhubung secara online yang juga melibatkan bank online sebagai sarana untuk memutar uangnya karena dianggap dapat dilakukan dengan mudah dimanapun dan kapanpun. Semakin mudahnya akses transaksi melalui media elektronik perbankan membuat aparat penegak hukum masih mengalami kesulitan dalam membongkar adanya perjudian online. seringkali kendala yang dialami adalah sulitnya memperoleh alat bukti dari pihak bank yang menutup aksesnya dari kepolisian yang sedang melakukan pemeriksaan.(4)

Menurut Lubis (2015) perjudian merupakan salah satu bentuk tindakan seperti memasang taruhan dalam suatu permainan dengan harapan dapat memperoleh keuntungan yang substansial. KKBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) menjelaskan bahwasannya judi memiliki bentuk seperti halnya permainan yang melibatkan penggunaan uang atau barang sebagai taruhan. Keterlibatan seseorang dalam fenomena judi online akan menyebabkan ketergantungan karena hasil yang didapatkan selama permainan cukup menjanjikan. Setelah melakukan beberapa percobaan hasil yang mereka peroleh dari kemenangan akan mendorong mereka untuk melakukan permainan tersebut secara terus menerus yang mengakibatkan timbulnya salah satu resiko dalam permainan tersebut yakni kekalahan. Hal ini seharusnya menimbulkan suatu kesadaran pada setiap orang dan tetapi malah sebaliknya. Rasa tidak terima saat menghadapi kekalahan membuat pemain tersebut terpacu untuk memasang taruhan yang lebih besar.(7)

Permainan judi online yang marak dikalangan remaja salah satunya adalah judi online slot yang diklaim sebagai salah satu judi online yang memiliki angka kemenangan tinggi sehingga memberikan kepuasan bagi para pemainnya khususnya dikalangan remaja. Selain itu, judi online digandrungi oleh kalangan remaja karena

dianggap dapat menjaga keamanan identitas saat bermain judi, berbeda dengan perjudian konvensional yang harus dilakukan dengan pertemuan langsung. Dengan judi online pemain tidak perlu tempat dan pertemuan untuk memasang taruhan. Selain itu, judi online menggunakan metode pembayaran dan penarikan dana yang jelas sehingga tidak dapat mengelabui permainan menjadi salah satu alasan kenapa judi online bisa membuat remaja lebih memilih judi online daripada judi konvensional.(8)

Media massa mengabarkan bahwa faktor tersangka melakukan tindak kriminalitas adalah keinginan untuk memenuhi hasrat pada permainan judi online yang menjadi sebuah dorongan seseorang melakukan tindak kriminal seperti penipuan, pencurian, perampokan hingga pembunuhan. Ketergantungan bermain judi online bisa mengakibatkan seseorang kehilangan aset-aset berharganya bahkan mampu membuat sang pelaku rela melakukan pinjaman online (pinjol) untuk bermain judi online.(8)

Membahas mengenai pinjaman online (pinjol). Pinjaman online merupakan suatu perjanjian transaksi dana yang dilakukan dua belah pihak dan dilakukan secara daring dengan tetap mengutamakan keamanan data pribadi. Mengapa pinjaman online dijadikan opsi terakhir atau pilihan yang paling mudah untuk mendapatkan pinjaman? Pinjaman online dapat dijadikan pilihan oleh masyarakat karena layanan pinjol memberikan suatu kemudahan dan kecepatan dalam proses pengajuan peminjamannya dibandingkan dengan cara yang terdahulu. Pinjaman online sendiri merupakan lembaga penyedia jasa yang menyediakan pinjaman tanpa harus mengadakan pertemuan langsung. Hanya dengan mengumpulkan beberapa dokumen lalu menunggu sampai ada konfirmasi pencairan dana, tentusaja sistem ini lebih simple dan lebih mudah dilakukan dimana saja.

Jenis pinjaman online dibagi menjadi 2 (dua), yaitu pinjaman online legal dan pinjaman online ilegal. Pinjaman online legal adalah jasa pinjaman yang sudah memiliki izin atau sudah terdaftar di OJK (Otoritas Jasa Keuangan). Selain terdaftar oleh di OJK, pinjaman online legal juga tentunya diawasi langsung oleh pemerintah.(9) Pinjaman online sendiri mendapatkan banyak perhatian salah satunya dikalangan remaja. Namun, masih banyak dari para remaja yang kurang memperhatikan beberapa pilihan layanan pinjaman online yang digunakan. Yang mengakibatkan tak

sedikit dari mereka terjerumus pada pinjaman online yang ilegal. Pinjaman online ilegal biasanya ditandai dengan tidak adanya badan hukum dan juga tidak terdaftar di otoritas jasa keuangan, lalu mendapatkan bunga yang tinggi, serta dampak mengerikan yang diberikan pinjaman online ilegal tak jauh dari penggunaan teror dan intimidasi.(10)

Masyarakat yang memiliki pendapatan rendah cenderung menjadikan pinjaman online sebagai sarana yang sering dilakukan karena pinjaman online menyediakan akses pinjaman yang cepat dengan syarat yang mudah. Namun, pinjaman online khususnya pinjaman online ilegal yang tidak terdaftar dan mempunyai izin OJK sangat rentan dengan praktik *predatory landing*. Saat konsumen sudah masuk kedalam ekosistem pinjaman online, mereka akan terus menerus mendapatkan penawaran yang menarik supaya tergiur dan tetap menjadikan pinjaman online sebagai sarana utama sebagai solusi tercepat dalam mengatasi masalah keuangan.(11)

### ***Faktor Resiko dan Dampak sosial Permainan Judi Online Dan Pinjaman Online***

a. Faktor resiko dan dampak sosial dari permainan judi online

#### ***Faktor resiko dari permainan judi online***

Adapun faktor resiko serta dampak sosial yang dialami oleh seorang pemain judi online diantaranya: *Pertama* kecanduan yang dapat berujung depresi pada seseorang. Dr. Vagdevi Meunier menyebutkan bahwa ada unsur dopamin yang bisa meningkat ketika seseorang melakukan sesuatu secara berulang, terutama suatu kegiatan yang sifatnya semakin lama menjadi semakin sulit atau kompleks sepertihalnya judi online. tak jarang pula permainan judi online dapat menjadi sarana rekreasi atau hiburan dan apabila sudah terlalu berlebihan dalam memainkannya tak jarang juga dapat membawa dampak yang sangat buruk, baik bagi kesehatan fisik, mental dan hubungan sosial pada seseorang. faktor resiko kecanduan judi online salah satunya adalah kecanduan online game dapat yang menyebabkan seseorang menjadi terkucil dan terisolasi dari keluarga serta masyarakat. Semakin sering menghabiskan waktu untuk bermain game, akan semakin membuat seseorang terisolasi. Akibatnya, rentan mengalami berbagai kelainan dan gangguan mental, salah satunya adalah depresi.(12)

### *Dampak sosial dari permainan judi online*

Permainan judi online merupakan salah satu perilaku menyimpang yang tengah marak ditengah masyarakat, karena permainan judi online dipandang tidak baik dan tidak sesuai dengan norma. Remaja yang melakukan judi online mereka akan merasakan berbagai dampak yang akan berpengaruh terhadap melemahnya nilai-nilai sosial, salah satunya adalah nilai material, nilai vital dan nilai kerohanian.

Pertama, nilai material yaitu segala sesuatu yang berguna bagi kehidupan bermasyarakat. Judi online berdampak negatif bagi remaja yang melakukannya yaitu melemahnya nilai material antara lain habisnya uang yang mereka miliki. Habisnya uang menjadi dampak negatif dari permainan judi online, karena uang merupakan hal pokok dalam perjudian online sendiri. Saat remaja kalah dalam bertaruh tentunya uang yang mereka pasang akan hilang dan jika mereka sering kali kalah dalam berjudi maka secara pasti uang mereka perlahan akan habis. Hal itu bisa menyebabkan mereka harus meminjam uang dari orang lain bahkan sampai menghalalkan segala cara.

Kedua, nilai vital merupakan sesuatu yang sangat berguna bagi manusia karena nilai vital menjadi acuan manusia dalam melakukan kegiatan dan segala bentuk aktifitas. Judi online memberi dampak negatif terhadap nilai vital bagi remaja yang melakukan judi online yaitu, sikap atau tindakan yang mereka lakukan adalah dengan menggadaikan barang yang dimilikinya seperti handphone dan sepeda motor demi memenuhi hasratnya dalam bermain judi online.

Ketiga, nilai kerohanian merupakan segala sesuatu yang berguna bagi rohani manusia sama halnya dengan hati atau jiwa manusia. nilai kerohanian dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

- a) Nilai kebenaran yang bersumber pada akal manusia
- b) Nilai keindahan atau nilai estetis yang bersumber pada unsur perasaan manusia
- c) Nilai kebaikan atau nilai moral, yang bersumber pada kehendak manusia'
- d) Nilai religius yang merupakan nilai kerohanian tertinggi dan mutlak. Nilai religius bersumber pada kepercayaan atau keyakinan manusia.

- b. Faktor resiko dan dampak sosial dari pinjaman online

### *Faktor resiko dari pinjaman online*

Rendahnya literasi keuangan konsumen dimanfaatkan oleh oknum pinjaman online ilegal dengan memberikan penawaran dana cepat yang dapat langsung dicairkan dalam hitungan jam tanpa persyaratan yang rumit. Oknum pengusaha pinjaman online biasanya cenderung kurang transparan dalam memberikan informasi manfaat dan resiko dari produk yang ditawarkan sehingga konsumen seringkali tidak mengerti dengan mekanisme perhitungan biaya layanan dan bunga yang berimbas pada nominal pinjaman yang dicairkan serta jumlah yang harus dikembalikan. Disamping itu konsumen juga tidak mengetahui bahwa pelaku membebankan biaya untuk pelunasan pinjaman sebelum jatuh tempo atau untuk pembatalan pengajuan pinjaman.(11)

Pinjaman online merupakan platform peminjaman uang melalui aplikasi daring, walaupun pinjaman online mudah untuk diakses tetapi tidak menutup kemungkinan memiliki faktor resiko dan berdampak buruk bagi customer. Beberapa faktor resiko dari pinjaman online, diantaranya: *pertama*, pinjaman online memiliki bunga tinggi serta biaya yang tersembunyi hal ini terkadang tidak terlihat jelas pada saat awal peminjaman. Masalah akan muncul ketika bunga yang tak kunjung dilunasi hingga mengakibatkan peminjam terjebak dalam hutang yang tumbuh pesat. Kedua, jika bunga yang tumbuh tidak kunjung dilunasi maka akan timbul penagihan agresif yang akan dilakukan oleh pihak ketiga yaitu *debt collector*. Tak jarang *Debt collector* mendatangi rumah secara langsung dengan memaksa dan memaki supaya konsumen segera membayar hutangnya. Bahkan *debt collector* tak segan-segan untuk melakukan teror yang tidak wajar hingga menghubungi keluarga dan teman-teman peminjam. Ketiga, aplikasi peminjaman online harus mengumpulkan informasi pribadi peminjam saat melakukan transaksi. Apabila pinjaman yang dilakukan sudah jatuh tempo dan peminjam sangat sulit dihubungi maka pihak penagih tak segan untuk menyebarkan data pribadi peminjam kepada kontak yang ada didaftar data keamanan milik konsumen dengan kata-kata yang mengintimidasi.(11)

Saat konsumen sudah masuk kedalam ekosistem pinjaman online, mereka akan terus menerus.



### *Dampak sosial dari pinjaman online dikalangan remaja*

Pertama rendahnya literasi keuangan pada masyarakat Indonesia dapat membuat konsumen pinjaman online terjebak dalam jeratan hutang yang terlalu berat hingga tak mampu membayar cicilannya. Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwasanya jeratan hutang dapat mengakibatkan penurunan ekonomi pada seseorang terlebih lagi dikalangan para remaja yang masih bingung akan mengatur perekonomiannya sendiri.(13) Kedua gaya hidup yang konsumtif dapat mempengaruhi seseorang untuk melakukan pinjaman online. Tak jarang para remaja pada zaman sekarang membeli barang bukan karena kebutuhan, melainkan karena perilaku gaya hidup yang menuntun mereka untuk menyalurkan hasrat berbelanja tanpa memikirkan atau mempertimbangkan kegunaan dari barang yang mereka beli.(14)

### **KESIMPULAN**

Judi online merupakan bentuk dari permainan judi yang dilakukan melalui internet yang tak jarang memicu para pelajar khususnya dikalangan remaja untuk memainkannya karena mudahnya akses yang diberikan. judi online merupakan tindakan ilegal yang dilarang oleh hukum karena bertentangan dengan norma agama dan sosial dikalangan masyarakat. Judi online menjadi salah satu isu yang marak dikalangan pengguna internet, begitupun dengan perkembangannya permainan judi yang dilakukan secara online ini berkembang pesat selama masa pandemi dan berlanjut hingga saat ini. Judi online benar-benar booming dikalangan remaja karena hampir semua remaja yang menggunakan internet belum memahami dan belum bisa memilih dengan tepat aktivitas mana yang memberikan manfaat bagi mereka atau justru menjerumuskan mereka kedalam jurang kesalahan. Adapun bentuk krisis kesadaran pada kalangan remaja akan kekalahan yang mereka alami, bukan sadar yang mereka dapatkan ketika kalah, justru malah sebaliknya, mereka mencoba bermain lagi dengan harapan besar kemungkinan menang yang akan mereka terima dengan cara bertaruh lebih besar. Langkah yang mereka lakukan dalam menghadapi krisis ekonomi ketika kalah selanjutnya yakni mereka beralih untuk menggunakan Pinjaman online. Pinjaman online dapat dijadikan pilihan oleh masyarakat karena layanan pinjol memberikan suatu kemudahan dan kecepatan dalam proses pengajuan peminjamannya dibandingkan dengan cara yang terdahulu. Namun

karena mudahnya akses untuk melakukan pinjol, tanpa disadari terkadang mereka kurang teliti bahwasanya terdapat pinjaman online yang ilegal yang ditandai dengan tidak adanya badan hukum dan juga tidak terdaftar di otoritas jasa keuangan, lalu mendapatkan bunga yang tinggi, serta dampak mengerikan yang diberikan pinjaman online ilegal tak jauh dari penggunaan teror dan intimidasi.

Adapun faktor resiko dan dampak sosial yang dijelaskan ketika melakukan permainan judi online serta melakukan pinjaman online antara lain kecanduan yang dapat berujung depresi yang dijelaskan oleh Dr. Vagdevi Meunier yang menyebutkan bahwa akan ada dopamin yang meningkat ketika seseorang melakukan permainan secara berulang ulang seperti halnya berjudi. Mengenai pinjaman online yang dilakukan. Pinjaman online juga memiliki faktor resiko serta dampak sosial yang diberikan. Seperti halnya Apabila pinjaman yang dilakukan sudah jatuh tempo dan peminjam sangat sulit dihubungi maka pihak penagih tak segan untuk menyebarkan data pribadi peminjam kepada kontak yang ada didaftar data keamanan milik konsumen dengan kata-kata yang mengintimidasi. Serta dampak sosial yang muncul yakni kurangnya literasi keuangan, dan perilaku para remaja menjadi konsumtif seperti Tak jarang para remaja pada zaman sekarang membeli barang bukan karena kebutuhan, melainkan karena perilaku gaya hidup yang menuntun mereka untuk menyalurkan hasrat berbelanja tanpa memikirkan atau mempertimbangkan kegunaan dari barang yang mereka beli.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung, Abdullah. "Analisis Pengetahuan Pinjaman Online Pada Masyarakat Surakarta". *Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia*. Vol. XI No. 2, Desember 2021.
- Addiyansyah W, Rofi'ah. "Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor". *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*. Vol. 1. No. 1. Agustus 27, 2023.
- Arvante Jeremy Zefanya Yaka. "Dampak Permasalahan Pinjaman Online dan Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Pinjaman Online". *Ikatan Penulis Mahasiswa Hukum Indonesia Law Journal*. Vol. 2 No. 1 Februari, 2022.

- Fanani, Ahmad Farhan, and Rafly Putra Tritasyah. "Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda dalam Perspektif Hukum." *Jurnale Fundamental Justice*. Vol. 4. No. 2. September, 2023.
- Hamid, Fidyan Lubis, Melisa Pane, Irwansyah. "Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja dan Faktor penyebab Maraknya Serta Pandangan Hukum Positif dan Hukum Islam (Maqashid Syariah)". *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. Vol. 5 No. 2. 2023.
- Ma'u, Dahlia Halia. "Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam)". *Jurnal Ilmah Al-Syir'ah* Vol. 5 No. 2. Agustus 2016.
- Maharani, Nanda Deristia, Nurist Surayya Ulfa, and Sunarto S. "Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group Dan Terpaan Pesan Promosi Judi Online Di Media Sosial Terhadap Perilaku Adiktif Bermain Judi Online". *Interaksi Online*. Vol. 11. No. 2. 2023.
- Makaran, Abi Arsyah, Astuti Laras. "Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online". *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminol IJCLC*. Vol. 3, No. 3. November 2022.
- Novika, Fanny, Nika Septivani and I. Made Indra P. "Pinjaman Online Ilegal Menjadi Bencana Sosial Bagi Generasi Milenial". *Management Studies and Entrepreneurship Journal (MSEJ)*. Vol. 3 No. 3. Agustus 2022.
- Puspitosari, Warih Andan, and Linaldi Ananta. "Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi". *Mutiara Medika: Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan*. Vol. 9 No. 9. 2009.
- Sriyono Joko, Ahmad Syaufi, Mispansyah. "Pinjaman Online Tidak Beizin Dalam Perspektif Kebijakan Kriminal". *WASAKA HUKUM*. Vol. 10 No. 2. 2022.
- Supriyanto, Edi, and Nur Ismawati. "Sistem Informasi Fintech Pinjaman Online Berbasis WEB". *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*. Vol. 9 No. 2. May, 2019.
- Trisnawati, Novi, and Puji Handayati. "Peningkatan Literasi Keuangan Digital dalam Upaya Meminimalkan Korban Pinjaman Online". *Idea Pengabdian Masyarakat*. Vol. 3 No. 1. 2023.
- Wijayanti, Sheila. "Dampak Aplikasi Pinjaman Online Terhadap Kebutuhan Dan Gaya Hidup Konsumtif Buruh Pabrik". *MIZANIA: Jurnal Ekonomi Dan Akuntansi*. Vol. 2 No. 2, Desember 2022.