

Dampak Penyalahgunaan Aplikasi Dana Dalam Transaksi Judi Online di Kalangan Remaja

Ridha Rinduni¹, Anggun Tri Ramadani², Brian Hafiz Arrizal³

^{1,2,3}Universitas Negeri Semarang

Email: rinduni@students.unnes.ac.id¹, angguntri1310@students.unnes.ac.id²,
bryan17@students.unnes.ac.id³

Abstract

Indonesia's positive economic growth, reaching around 5% per year, has driven the development of the digital sector, including the use of e-wallets, especially among teenagers. E-wallets such as DANA have become popular thanks to the ease of digital transactions offered, from online shopping to bill payments. However, this convenience also carries risks, especially related to the use of e-wallets for online gambling among teenagers. Low financial literacy, social influence, promotional incentives, and easy access to e-wallet applications are the main factors that make teenagers vulnerable to gambling practices. This study aims to identify the factors that encourage teenagers to use e-wallets for online gambling and explore preventive measures that can be taken. The results of the study show that the misuse of e-wallets for online gambling transactions can have a significant impact on the mental, social, and financial health of adolescents. Preventive efforts are needed, including financial education, parental supervision, and increased regulation of digital financial applications to protect the younger generation from these risks.

Abstrak

Pertumbuhan ekonomi Indonesia yang positif, mencapai sekitar 5% per tahun, telah mendorong perkembangan sektor digital, termasuk penggunaan e-wallet, terutama di kalangan remaja. E-wallet seperti DANA menjadi populer berkat kemudahan transaksi digital yang ditawarkan, mulai dari belanja online hingga pembayaran tagihan. Namun, kemudahan ini juga membawa risiko, terutama terkait penggunaan e-wallet untuk judi online di kalangan remaja. Rendahnya literasi keuangan, pengaruh sosial, promosi insentif, serta kemudahan akses aplikasi e-wallet menjadi faktor utama yang membuat remaja rentan terjerumus dalam praktik perjudian. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong remaja menggunakan e-wallet untuk judi online serta mengeksplorasi upaya pencegahan yang dapat dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyalahgunaan e-wallet untuk transaksi judi online dapat berdampak signifikan pada kesehatan mental, sosial, dan finansial remaja. Upaya pencegahan diperlukan, termasuk edukasi keuangan, pengawasan orang tua, dan peningkatan regulasi aplikasi keuangan digital untuk melindungi generasi muda dari risiko ini.



<https://doi.org/10.5281/zenodo.14059903>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



PENDAHULUAN

Pertumbuhan ekonomi Indonesia dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan tren yang positif dengan angka pertumbuhan mencapai sekitar 5 persen. Pemerintah berupaya untuk menjaga stabilitas ekonomi melalui berbagai kebijakan, termasuk peningkatan belanja kementerian dan lembaga serta pengembangan Kawasan Ekonomi Khusus. Didorong oleh sektor-sektor strategis seperti digitalisasi, *e-commerce*, dan industri kreatif. Meningkatnya kelas menengah dan adaptasi teknologi yang semakin cepat, Indonesia menjadi pasar yang menjanjikan bagi berbagai inovasi, termasuk dalam sektor pembayaran digital. Transaksi online dan penggunaan aplikasi keuangan berbasis teknologi berkembang pesat, seiring dengan meningkatnya tingkat penetrasi internet dan smartphone di seluruh wilayah Indonesia. Transformasi ini tidak hanya terjadi di kota-kota besar, tetapi juga mulai merambah daerah-daerah terpencil, membuka akses ke berbagai layanan finansial yang sebelumnya tidak terjangkau. Pertumbuhan yang relatif stabil, daya beli masyarakat juga meningkat, pada gilirannya mendorong adopsi teknologi keuangan baru, salah satu fenomena yang mencuat dari pertumbuhan ekonomi ini adalah maraknya penggunaan *e-wallet* atau dompet digital di

kalangan remaja. Maraknya penggunaan *e-wallet* di kalangan remaja dapat dilihat sebagai respons terhadap kemudahan dan kenyamanan yang ditawarkan oleh teknologi digital. Generasi muda Indonesia yang terbiasa dengan teknologi cenderung lebih mudah beradaptasi dengan penggunaan *e-wallet* untuk berbagai transaksi sehari-hari, mulai dari belanja online hingga pembayaran tagihan.¹ *E-wallet* memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi dengan cepat dan aman, baik untuk pembelian makanan, transportasi, maupun pembayaran tagihan. Penelitian menunjukkan faktor sosial bahwa sekitar 68% pengguna *e-wallet* adalah kalangan muda, yang mencerminkan gaya hidup mereka yang aktif dan terhubung dengan teknologi. Dengan meningkatnya penetrasi internet dan smartphone di Indonesia, *e-wallet* menjadi pilihan utama bagi generasi muda dalam melakukan transaksi sehari-hari. Kepraktisan dan kemudahan yang ditawarkan oleh platform-platform seperti GoPay, OVO, dan DANA menjadikan *e-wallet* pilihan utama bagi mereka.

Salah satu dompet digital terkemuka di Indonesia, DANA telah menjadi media yang populer untuk melakukan top up berbagai jenis pembayaran, dengan kemudahan akses dan berbagai metode yang ditawarkan, pengguna dapat dengan cepat mengisi saldo mereka melalui transfer bank, minimarket, atau bahkan layanan pos. Proses top up ini tidak hanya memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran tagihan, belanja online, dan transfer uang, tetapi juga memberikan fleksibilitas dalam mengelola keuangan sehari-hari. DANA memudahkan pengguna untuk bertransaksi secara efisien dan aman, menjadikannya pilihan utama bagi banyak orang dalam memenuhi kebutuhan finansial mereka. Berkembangnya DANA tidak hanya memberikan kepraktisan dalam penggunaannya, tetapi dibalik popularitasnya, terdapat kekhawatiran terkait penyalahgunaan platform ini untuk aktivitas perjudian online. Remaja yang terpapar iklan dan promosi judi online sering kali tergoda untuk menggunakan *e-wallet* mereka sebagai sarana untuk berjudi, tanpa memahami risiko finansial dan sosial yang menyertainya. Hal ini semakin menjadi-jadi karena rendahnya literasi keuangan di kalangan remaja, yang membuat mereka mudah terjebak dalam iming-iming keuntungan instan dari perjudian. Data menunjukkan bahwa jutaan remaja di Indonesia terlibat dalam judi online, dengan DANA menjadi salah satu *e-wallet* yang paling banyak digunakan untuk tujuan tersebut. Hal ini menimbulkan dampak negatif yang signifikan, termasuk masalah keuangan pribadi dan kesehatan mental, serta potensi peningkatan perilaku kriminal. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kesadaran akan bahaya judi online dan memperkuat pengawasan terhadap penggunaan *e-wallet* di kalangan generasi muda.

Perjudian online telah menjadi fenomena yang semakin meluas di kalangan remaja, terutama dengan kemudahan akses aplikasi dan platform online. Remaja, yang sering kali masih dalam tahap pencarian identitas dan pengembangan diri, sangat rentan terhadap pengaruh negatif dari perjudian online. Perjudian online tidak hanya memberikan risiko finansial, tetapi juga berdampak pada kesehatan mental dan sosial para pelakunya. Banyak remaja terjebak dalam lingkaran kecanduan yang berbahaya, yang sering kali dimulai dari rasa penasaran dan dorongan untuk mendapatkan keuntungan instan. Penelitian menunjukkan bahwa faktor ekonomi merupakan pendorong utama bagi remaja untuk terlibat dalam perjudian online. Mereka sering kali terpengaruh oleh iklan menarik dan tawaran bonus yang menjanjikan keuntungan besar dengan modal kecil.² Penggunaan aplikasi dana untuk transaksi judi online membawa risiko tambahan. Remaja yang terlibat cenderung mengalami kerugian finansial yang signifikan, yang dapat menyebabkan mereka terjerumus ke dalam utang. Kecanduan judi dapat mengarah pada perilaku boros dan pengabaian terhadap tanggung jawab sehari-hari, termasuk pendidikan dan hubungan sosial.³ Selain itu, dampak psikologis seperti stres, kecemasan, dan depresi juga umum terjadi di kalangan remaja yang terlibat dalam perjudian online.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis berpandangan bahwa diperlukannya pendalaman pemahaman terkait faktor apa yang menjadi penyebab maraknya perjudian online dikalangan remaja dan upaya apa yang dapat dilakukan untuk mencegah dan mengurangi penyalahgunaan DANA

¹ Anjani, D. A. D., Misidawati, D. N. M. D. N., & Awali, H. A. H. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Z Dalam Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet. *Sahmiyya: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 124-134.

² Fathanah, N. A., Ramdani, R., Jatnika, A. Y., Agustin, I., & Supriyono, S. (2023). Faktor yang Menyebabkan Remaja Melakukan Judi Online. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 2(2), 79-90.

³ Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman online pada remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1), 85-92.

sebagai media Top Up. Oleh karena itu, penulis merumuskan permasalahan menjadi “Bagaimana faktor yang menjadi pendorong kalangan remaja Top Up Judi Online melalui aplikasi DANA?” dan “Bagaimana upaya pencegahan yang dapat dilakukan untuk mengurangi penyalahgunaan aplikasi DANA dalam transaksi judi online di kalangan remaja?”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber literatur yang membahas dampak judi online, termasuk artikel, jurnal, dan laporan yang relevan. Ini membantu memahami fenomena secara mendalam. Menggunakan data yang tersedia dari penelitian sebelumnya, laporan pemerintah, atau organisasi terkait untuk mengevaluasi prevalensi dan dampak judi online pada remaja. Analisis data dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku penggunaan e-wallet dalam judi online, dampak yang ditimbulkan, serta peran keluarga dan lingkungan. Validasi data dilakukan melalui triangulasi sumber untuk meningkatkan keakuratan temuan penelitian. Mengumpulkan dokumen terkait, seperti kebijakan pemerintah dan laporan investigasi media tentang judi online, untuk memberikan konteks dan mendukung temuan penelitian. Dengan metode ini, penelitian dapat menggambarkan dampak penyalahgunaan aplikasi dana secara komprehensif tanpa perlu interaksi langsung dengan subjek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Faktor Pendorong Kalangan Remaja Melakukan Top Up untuk bermain Judi Online melalui Aplikasi Dana

Perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat serta memberikan banyak kemudahan di berbagai aspek kehidupan masyarakat saat ini memberikan pengaruh yang luar biasa. Dalam hal transaksi keuangan contohnya dahulu dimulai dengan barter sebagai alat tukar menukar hingga perkembangan teknologi juga ekonomi yang tidak bisa dihindari serta harus terus mengikuti perubahan yang ada. Salah satunya yaitu dengan adanya e Wallet sebagai alat transaksi berbasis elektronik yang memberikan berbagai kemudahan bagi penggunanya. Salah satu e-wallet yang populer di kalangan remaja adalah aplikasi DANA. Kemudahan akses dan penggunaannya yang fleksibel membuat aplikasi ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan, termasuk untuk kegiatan yang bersifat konsumtif dan hiburan, seperti bermain game atau bahkan berjudi online.

Judi online merupakan suatu perilaku yang termasuk ke dalam bentuk penyimpanan dilakukan dengan cara mempertaruhkan uang sebagai syarat permainan yang dapat diakses dalam situs internet. Fenomena judi online ini tidak hanya populer di kalangan orang dewasa namun dampak dari kemajuan teknologi yang begitu pesat pengaruh judi online sudah sampai pada kalangan remaja, dilansir dari Kompas.com data pengguna judi online yang ada dalam data transaksi Pusat Pelaporan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) pada tahun 2017 hingga 2023 meningkat hingga 300 persen. Berdasarkan data terakhir tahun 2024 yang dihimpun oleh PPATK menyatakan bahwa anak-anak usia dibawah 11 tahun sekitar 1.160 orang melakukan transaksi judi online, usia 11-16 tahun sebanyak 4.514, dan yang terbanyak yaitu 191.380 remaja berusia 17-19 tahun yang diduga melakukan transaksi judi online. Begitu banyaknya remaja dengan rentang usia dibawah 11 hingga 19 tahun yang diduga menjadi pengguna judi online menunjukkan betapa permasalahan ini sangat serius⁴.

Berikut ini beberapa faktor pendorong kalangan remaja melakukan Top Up untuk bermain Judi Online melalui aplikasi Dana:

1. Aplikasi Dana yang memberikan kemudahan bagi penggunanya

Tidak diperlukannya lagi melakukan transfer melalui bank konvensional yang mungkin memerlukan verifikasi lebih ketat, sehingga transaksi dapat dilakukan lebih cepat dan tanpa hambatan berarti. Kemudahan ini menjadi salah satu faktor pendorong remaja untuk melakukan top up, karena prosesnya yang instan dan sederhana. Selain itu, adanya berbagai fitur promosi, diskon, atau cashback

⁴ PUTRI, N. M. (2023). *KAJIAN KRIMINOLOGIS TERHADAP ANAK DIBAWAH UMUR YANG MELAKUKAN PERJUDIAN ONLINE (SLOT) DI WILAYAH HUKUM KOTA JAMBI* (Doctoral dissertation, Universitas BATANGHARI Jambi).

yang ditawarkan aplikasi e-wallet seperti DANA turut menjadi daya tarik tersendiri bagi remaja⁵. Banyak dari mereka yang tergiur untuk mencoba menggunakan uang digital dalam transaksi yang mungkin awalnya dianggap sebagai hiburan namun kemudian berkembang menjadi kebiasaan yang berisiko, seperti judi online.

Kurangnya regulasi yang ketat terhadap transaksi keuangan berbasis digital dalam konteks judi online

Banyak platform e-wallet, termasuk DANA, memberikan kemudahan transaksi tanpa adanya pengawasan atau batasan yang jelas terkait aktivitas yang berpotensi melanggar hukum, seperti perjudian. Hal ini memungkinkan pengguna untuk melakukan top up dan transfer dana secara bebas tanpa banyak kendala. Tidak adanya regulasi yang mengatur verifikasi usia atau kontrol penggunaan e-wallet untuk transaksi semacam ini membuat siapa saja, termasuk remaja, mudah terjerumus dalam praktik judi online. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah regulatif dan kolaborasi yang lebih ketat antara pemerintah, otoritas keuangan, dan penyedia layanan e-wallet untuk membatasi akses terhadap transaksi yang dapat digunakan dalam kegiatan perjudian, serta meningkatkan kesadaran masyarakat akan risiko hukum dan finansial dari penggunaan platform digital yang tidak terawasi dengan baik⁶.

Promosi dan Insentif yang disediakan oleh Aplikasi Dana

Banyak aplikasi e-wallet menawarkan berbagai promosi menarik, seperti diskon, cashback, atau bonus tertentu saat melakukan top up. Tawaran ini sering kali menarik perhatian remaja, yang mungkin merasa mendapatkan nilai lebih dari setiap transaksi yang mereka lakukan. Ini dapat mendorong mereka untuk terus melakukan top up dan terlibat lebih dalam dalam aktivitas yang berisiko. Fenomena ini menciptakan siklus dimana promosi yang menarik tidak hanya meningkatkan penggunaan aplikasi, tetapi juga memperkuat kebiasaan berisiko. Sebagai hasilnya, remaja mungkin tidak hanya melihat judi online sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai cara untuk mendapatkan keuntungan finansial, meskipun mereka tidak sepenuhnya menyadari potensi kerugian yang bisa mereka alami⁷.

Pengaruh Lingkungan sosial

Remaja cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan pertemanan. Jika teman-teman atau lingkungan sosial mereka sudah terbiasa melakukan judi online, ada kemungkinan remaja merasa terdorong untuk ikut terlibat. Peer pressure atau tekanan sosial ini bisa membuat mereka lebih mudah tergoda untuk mencoba top-up untuk bermain judi online, bahkan tanpa mempertimbangkan risikonya. Remaja yang telah terpengaruh oleh lingkungan bahkan keluarga atau teman sebaya menyebabkan remaja ini mencoba hal-hal yang tidak diinginkan serta terjerumus kedalam lubang judi online yang akan berdampak panjang bagi penggunaannya yang sudah kecanduan bahkan menyebabkan kerugian yang tidak akan bisa dihindari⁸.

Upaya Pencegahan Yang Dapat Dilakukan Untuk Mengurangi Penyalahgunaan Aplikasi DANA Dalam Transaksi Judi Online di Kalangan Remaja

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk transaksi keuangan melalui dompet digital seperti DANA. Namun, di balik kemudahan tersebut, muncul tantangan baru, salah satunya adalah penyalahgunaan aplikasi untuk aktivitas ilegal, termasuk judi online. Fenomena ini menjadi semakin mengkhawatirkan karena sering kali menyangkut kelompok rentan, seperti remaja yang minim pemahaman terhadap risiko hukum dan finansial dari aktivitas tersebut. Kemudahan akses ke platform digital dan kurangnya pengawasan menjadi faktor utama yang memicu masalah ini. Oleh karena itu, diperlukan upaya pencegahan yang sistematis dan kolaboratif dari berbagai pihak guna menciptakan ekosistem digital yang aman

⁵ Wahyuningsih, D., & Nirawati, L. (2022). Pengaruh Kemudahan Dan Keamanan Terhadap Loyalitas Pelanggan E-Wallet Aplikasi Dana. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 7(3), 435-445.

⁶ Murti, F. K., Muttaqin, M. H., & Saputra, R. (2024). Faktor Penyebab Maraknya Judi Online serta Upaya Pencegahannya di Lingkungan Masyarakat. *Causa: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan*, 5(12), 41-50.

⁷ Siringoringo, A. C., Yunita, S., & Jamaludin, J. (2024). Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak, dan Upaya Pencegahannya. *Journal on Education*, 6(2), 10948-10956.

⁸ Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016-1026.

sekaligus mendukung perkembangan moral generasi muda. Pendekatan yang komprehensif ini diharapkan mampu melindungi kelompok rentan dari dampak negatif teknologi, tanpa mengurangi manfaat yang ditawarkan oleh kemajuan digital.

Peningkatan Sistem Keamanan pada Platform Digital

Aplikasi seperti DANA, GoPay, dan ShopeePay telah meningkatkan sistem keamanan mereka melalui penerapan *Fraud Detection System* (FDS) yang canggih. Sistem ini dirancang untuk memantau dan mendeteksi transaksi mencurigakan secara real-time. Selain itu, fitur *Smart Friction* yang diterapkan pada DANA dapat membatasi transaksi ilegal dengan memblokir aktivitas mencurigakan sebelum selesai diproses.⁹ Selain itu, proses verifikasi identitas pengguna melalui *Know Your Customer* (KYC) yang lebih ketat menjadi langkah penting. Verifikasi ini memastikan bahwa hanya pengguna sah yang dapat menggunakan layanan e-wallet, mencegah pembukaan akun palsu untuk aktivitas ilegal.¹⁰

Edukasi Masyarakat, Khususnya Remaja

Salah satu upaya pencegahan yang efektif adalah melalui edukasi yang menargetkan remaja dan orang tua. Perusahaan dompet digital, bekerja sama dengan pemerintah dan lembaga pendidikan, dapat mengadakan seminar, kampanye kesadaran, dan media informasi tentang risiko judi online. Kampanye ini harus menekankan dampak buruk judi online, seperti kecanduan, kerugian finansial, dan efek sosial seperti keretakan keluarga. Platform seperti DANA juga dapat menambahkan fitur edukasi di aplikasi mereka, seperti *Waspada Online* yang mengingatkan pengguna tentang risiko aktivitas ilegal dan pentingnya menjaga keamanan data pribadi.¹¹

Kerja Sama dengan Pemerintah dan Lembaga Penegak Hukum

Kolaborasi antara penyedia dompet digital dan lembaga pemerintah sangat penting. Pemerintah, melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), telah memblokir jutaan situs judi online dan memantau aktivitas keuangan mencurigakan. Sebagai contoh, DANA melaporkan transaksi mencurigakan ke PPATK dan polisi untuk tindakan lebih lanjut. Selain itu, platform digital harus mematuhi regulasi yang ditetapkan oleh pemerintah, termasuk melarang penyebaran informasi elektronik yang memfasilitasi aktivitas ilegal.

Pemantauan Transaksi dan Pemblokiran Akun

E-wallet seperti DANA dan GoPay telah memprioritaskan pemantauan transaksi melalui algoritma yang mendeteksi pola mencurigakan. Akun-akun yang terindikasi terlibat dalam aktivitas ilegal akan diblokir secara otomatis. Selain itu, saldo pada akun yang terkait judi online dapat dibekukan sebagai langkah hukum lebih lanjut. Merchant yang terlibat dalam aktivitas judi online juga menjadi sasaran pemblokiran akses oleh perusahaan e-wallet. Ini memastikan bahwa hanya merchant yang terpercaya yang dapat menggunakan layanan dompet digital.¹²

Regulasi dan Penegakan Hukum yang Lebih Ketat

Pemerintah perlu memperkuat regulasi terkait dompet digital untuk meminimalkan risiko penyalahgunaan. Misalnya, aturan tentang transaksi maksimum yang diperbolehkan untuk akun tertentu bisa membantu mengurangi potensi transaksi besar terkait judi online. Kominfo telah menegaskan akan menindak tegas perusahaan e-wallet yang melanggar, termasuk melalui sanksi administratif hingga penutupan operasional.¹³

Pengawasan Orang Tua dan Peran Komunitas

Pengawasan langsung oleh orang tua sangat diperlukan untuk mencegah remaja mengakses layanan dompet digital untuk judi online. Orang tua perlu memahami cara kerja aplikasi e-wallet dan memastikan penggunaannya sesuai kebutuhan yang sah. Selain itu, komunitas lokal, termasuk lembaga keagamaan dan organisasi sosial, dapat berperan dalam memberikan penyuluhan mengenai bahaya judi online bagi remaja.

⁹ Teknologi Bisnis. (2024). *E-Wallet DANA Perangi Judi Online, Targetkan Platform Bebas Transaksi Ilegal 2025*. Diakses dari bisnis.com

¹⁰ Prasetyo, H. A., & Sari, P. W. (2023). *Implikasi Teknologi Keuangan terhadap Aktivitas Ilegal: Studi Kasus pada Aplikasi Dompet Digital di Indonesia*. *Jurnal Hukum dan Kebijakan Publik*, 12(1), 45-59.

¹¹ Antara News. (2024). *DANA Tegaskan Komitmen Lindungi Pengguna dari Judi Online*. Diakses dari <https://www.antaranews.com>

¹² Kontan. (2024). *Begitu Upaya Sejumlah Dompet Digital Perangi Aktivitas Judi Online*. Diakses dari kontan.co.id

¹³ Azura Labs. (2024). *Gopay dan Dana Perketat Pengawasan Transaksi untuk Cegah Judi Online*. Diakses dari <https://www.azuralabs.id>

SIMPULAN

Judi online dikalangan remaja dewasa ini begitu marak terjadi, hal ini disebabkan oleh berbagai faktor antara lain yaitu kemudahan yang diberikan oleh aplikasi E-Wallet yaitu Dana dalam melakukan transaksi, kemudian kurangnya regulasi yang ketat terhadap transaksi keuangan berbasis digital dalam konteks judi online, lalu Promosi dan Insentif yang disediakan oleh Aplikasi Dana yang menawarkan berbagai promosi menarik, seperti diskon, cashback, atau bonus tertentu saat melakukan top up, dan yang paling penting adalah faktor sosial. Keluarga, teman dan lingkungan sekitar dapat memberikan pengaruh buruk dan menjerumuskan remaja pada judi online. Jika mereka terpapar pada lingkungan yang sering melakukan judi online, remaja menjadi lebih rentan untuk terjerumus ke dalam praktik tersebut dengan kemudahan yang disediakan oleh aplikasi Dana sebagai alat transaksi. Kemudian kesimpulan dari pembahasan kedua di atas yaitu penyalahgunaan aplikasi dompet digital untuk transaksi ilegal, seperti judi online, menjadi ancaman serius, terutama bagi remaja. Masalah ini disebabkan oleh mudahnya akses ke platform digital dan minimnya pengawasan. Upaya pencegahan memerlukan pendekatan menyeluruh, termasuk peningkatan keamanan aplikasi, edukasi kepada remaja dan orang tua, kerja sama pemerintah dan penyedia layanan, serta penegakan hukum yang tegas. Pengawasan orang tua dan peran komunitas juga penting untuk mencegah dampak negatif. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan tercipta ekosistem digital yang aman dan mendukung perkembangan moral generasi muda.

SARAN

Diperlukan tindakan tegas dan edukasi berkelanjutan untuk mencegah penyalahgunaan platform digital dalam aktivitas judi online di kalangan remaja, serta membangun kesadaran yang lebih luas mengenai risiko yang ditimbulkan. Pemerintah perlu memperkuat regulasi terkait transaksi digital, khususnya dengan menetapkan batasan atau pengawasan ketat pada aplikasi E-Wallet seperti Dana untuk meminimalisir penyalahgunaan dalam aktivitas ilegal. Selain itu, peran orang tua dan lingkungan sekitar sangat penting dalam memantau penggunaan aplikasi digital oleh remaja, serta memberikan pemahaman tentang risiko judi online yang dapat merusak kondisi finansial dan psikologis mereka. Di sisi lain, perlu ada kampanye literasi digital yang lebih masif untuk remaja mengenai bahaya judi online dan pentingnya menggunakan aplikasi keuangan secara bijak. Kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat dalam memberikan edukasi yang berkelanjutan akan sangat bermanfaat untuk mencegah dampak negatif dari penyalahgunaan aplikasi E-Wallet dalam transaksi judi online di kalangan remaja.

REFERENSI

- Anjani, D. A. D., Misidawati, D. N. M. D. N., & Awali, H. A. H. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Z Dalam Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet. *Sahmiyya: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 124-134.
- Antara News. (2024). *DANA Tegaskan Komitmen Lindungi Pengguna dari Judi Online*. Diakses dari <https://www.antarane.ws.com>
- Azura Labs. (2024). *Gopay dan Dana Perketat Pengawasan Transaksi untuk Cegah Judi Online*. Diakses dari <https://www.azuralabs.id>
- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016-1026.
- Fathanah, N. A., Ramdani, R., Jatnika, A. Y., Agustin, I., & Supriyono, S. (2023). Faktor yang Menyebabkan Remaja Melakukan Judi Online. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 2(2), 79-90.
- Kontan. (2024). *Begini Upaya Sejumlah Dompet Digital Perangi Aktivitas Judi Online*. Diakses dari kontan.co.id
- Murti, F. K., Muttaqin, M. H., & Saputra, R. (2024). Faktor Penyebab Maraknya Judi Online serta Upaya Pencegahannya di Lingkungan Masyarakat. *Causa: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan*, 5(12), 41-50.

- Prasetyo, H. A., & Sari, P. W. (2023). *Implikasi Teknologi Keuangan terhadap Aktivitas Ilegal: Studi Kasus pada Aplikasi Dompot Digital di Indonesia*. *Jurnal Hukum dan Kebijakan Publik*, 12(1), 45-59.
- PUTRI, N. M. (2023). *KAJIAN KRIMINOLOGIS TERHADAP ANAK DIBAWAH UMUR YANG MELAKUKAN PERJUDIAN ONLINE (SLOT) DI WILAYAH HUKUM KOTA JAMBI* (Doctoral dissertation, Universitas BATANGHARI Jambi).
- Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman online pada remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1), 85-92.
- Siringoringo, A. C., Yunita, S., & Jamaludin, J. (2024). Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak, dan Upaya Pencegahannya. *Journal on Education*, 6(2), 10948-10956.
- Teknologi Bisnis. (2024). *E-Wallet DANA Perangi Judi Online, Targetkan Platform Bebas Transaksi Ilegal 2025*. Diakses dari bisnis.com
- Wahyuningsih, D., & Nirawati, L. (2022). Pengaruh Kemudahan Dan Keamanan Terhadap Loyalitas Pelanggan E-Wallet Aplikasi Dana. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 7(3), 435-445.