

**SMILE: Solusi Terintegrasi untuk Meningkatkan Literasi Keuangan dan  
Memberantas Judi Online di Indonesia**

<sup>1</sup>Askari Pasha Haqqoni

<sup>2</sup> Raden Fachry Nurrahman

<sup>3</sup> Rakha Faris Ar-rayhan

Universitas Padjadjaran

askaripasha659@gmail.com

***Abstract***

*Financial literacy is crucial for sound investment decisions and financial well-being. However, the rise of online gambling and the blurred line between investment and gambling raise concerns about individual financial stability, especially in the digital era. This study explores how low financial literacy can lead to gambling-like investment behaviors, their psychological and social impacts, and the urgency of enhancing financial education. Using a mixed-method approach, it analyzes data from national financial literacy surveys, investment loss case studies, and online gambling trends. Findings show that a lack of financial literacy often results in impulsive decisions driven by Fear of Missing Out (FoMO), causing significant financial losses and psychological stress. The study proposes SMILE (Smart Money Investing and Learning Ecosystem), an integrated solution including gamified financial education, stricter online gambling regulations, and community-based financial empowerment programs. The results highlight the importance of financial literacy in distinguishing investment from gambling, managing risks, and promoting long-term financial well-being. This research underscores the need for comprehensive financial education to mitigate the negative impacts of speculative investments and online gambling on individuals and society.*

***Keywords: Financial Literacy, Investment, Online Gambling, Financial Well-being, Financial Inclusion.***

## Pendahuluan

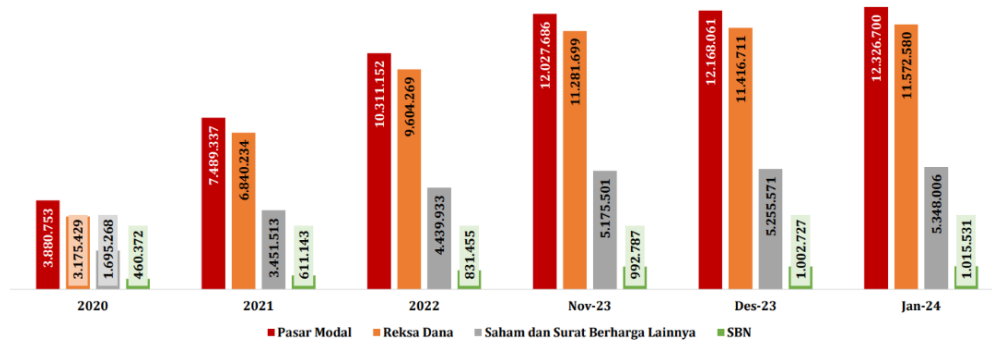
Literasi keuangan adalah pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang mempengaruhi sikap serta perilaku untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan guna mencapai kesejahteraan finansial masyarakat (Otoritas jasa Keuangan, 2024). Literasi keuangan menjadi salah satu aspek penting yang harus dimiliki setiap orang untuk mencapai tujuan keuangannya agar terhindar dari masalah keuangan yang mungkin terjadi di kemudian hari (Rizky et al., 2020). Berdasarkan survei yang dilakukan oleh OJK, menunjukkan bahwa angka literasi keuangan nasional meningkat signifikan pada tahun 2022 mencapai 49,68% dibandingkan dengan tahun 2019 yang hanya sekitar 38,03%. Belum lagi, angka tersebut terus bertambah hingga mencapai 65,43% di tahun 2024 (Otoritas Jasa Keuangan, 2024).



Sumber : Otoritas Jasa Keuangan (OJK)

**Gambar 1: Indeks Literasi Keuangan Nasional 2023**

Secara garis besar literasi keuangan menyangkut dua aspek utama, yaitu pengambilan keputusan dan kesejahteraan finansial. Kedua aspek tersebut memiliki korelasi yang kuat. Kesejahteraan finansial hanya bisa dicapai dengan pengambilan keputusan yang tepat dalam mengelola keuangan. Tanpa manajemen keuangan yang baik, kesejahteraan finansial mustahil untuk diraih. Berdasarkan data dari Kustodian Sentral Efek Indonesia (KSEI), jumlah investor selama empat tahun terakhir terus meningkat, khususnya di pasar modal. Angka tersebut berhasil mencapai 12,3 juta investor di awal tahun 2024, lebih baik dibanding bulan Desember tahun 2023 yang hanya mencapai 12,1 juta. Bahkan, total nilai aset yang dikelola (AUM) dari setiap produk investasi pada awal tahun 2024 sudah mencapai 794 triliun (Kustodian Sentral Efek Indonesia, 2024).



Sumber : Kustodian Sentral Efek Indonesia (KSEI)

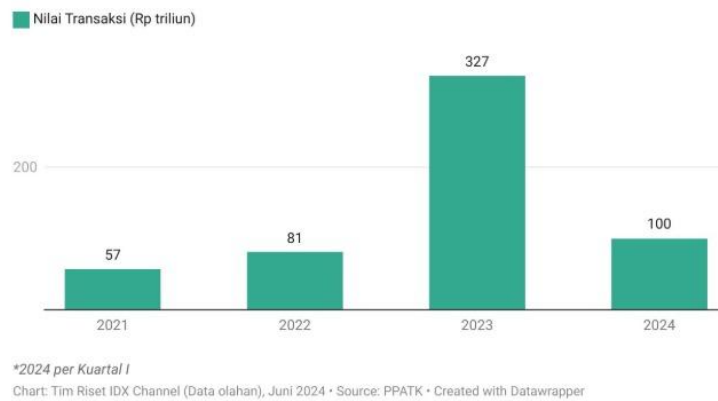
**Gambar 2: Angka Pertumbuhan Investor**

Tipe Produk Investasi	Jumlah Produk Investasi		Total AUM (Rp Triliun)	
	Januari 2024	Desember 2023	Januari 2024	Desember 2023
Capital Protected Fund	362	366	111,64	109,47
Equity Fund	265	266	90,37	90,36
Fixed Income Fund	295	294	145,01	143,98
Money Market Fund	209	215	80,92	83,28
Mixed Asset Fund	156	155	27,58	27,37
Private Equity Fund	46	48	21,90	23,17
Exchange Traded Fund	42	42	11,27	17,12
Index Fund	37	35	12,53	12,99
Global Fund	25	25	11,19	11,88
Infrastructure Fund	7	8	8,03	7,93
Sukuk Based Fund	11	11	4,90	4,85
Real Estate Investment Trust	5	5	10,30	10,30
Discretionary Fund	794	796	250,29	251,54
<b>Total</b>	<b>2.254</b>	<b>2.266</b>	<b>791,93</b>	<b>794,24</b>

Sumber : Kustodian Sentral Efek Indonesia (KSEI)

**Gambar 3: Nilai AUM Produk Investasi**

Akan tetapi jika dicermati lebih lanjut, rata-rata modal investor yang masuk pada setiap produk investasi hanya berkisar 10-100 triliun. Angka tersebut tidak jauh berbeda dengan nilai transaksi yang masuk ke judi online. Bahkan di bulan Januari tahun 2024 saja, nilai transaksinya sudah mencapai 100 triliun. Artinya, masih sangat banyak modal yang berputar di judi online dan tidak berkontribusi apa-apa pada perekonomian Indonesia.



Sumber : IDX Channel

#### Gambar 4: Nilai Transaksi Judi Online

Kenaikan angka investor di Indonesia sebagian besar disebabkan karena proses pembukaan rekening dana investor yang semakin mudah untuk dilakukan secara daring (Wulansari dkk., 2024). Hal tersebut menunjukkan tingkat ketertarikan atau minat yang tinggi terhadap produk investasi, namun mengabaikan aspek penting dalam berinvestasi, yaitu faktor pengambilan keputusan yang tepat. Padahal, aspek ini berperan penting untuk mewujudkan kesejahteraan finansial. Bertambahnya jumlah investor tidak serta merta menjadi katalis yang baik bagi pasar modal Indonesia, jika kenyataannya lebih banyak investor yang merugi di pasar.

Investor selalu memiliki kebiasaan untuk mengambil keputusan secara berkelompok, berlindung di balik keramaian, dan takut ketinggalan tren yang sedang berlangsung. Kondisi seperti ini sering disebut sebagai *Fear of Missing Out* (FoMO). Bias perilaku ini berpengaruh signifikan terhadap keputusan investasi (Lestari dkk., 2024) dan *loss aversion* (Liman Pratiknjo, 2024) yang dapat membuat investor mengambil keputusan secara impulsif tanpa pertimbangan yang matang. Dalam konteks investasi, FoMO memungkinkan seseorang terjun ke pasar modal akibat tergiur oleh keuntungan yang diperoleh orang lain tanpa memperhitungkan potensi risiko yang diperoleh. Perilaku ini mirip dengan penjudi, di mana seseorang bertaruh lebih besar dengan berharap mendapatkan keuntungan instan tanpa strategi atau manajemen risiko yang baik.

Urgensi untuk mengatasi FoMO dalam berinvestasi semakin penting karena kenaikan angka investor boleh jadi menciptakan kelompok yang lebih besar dan menyedatkan lebih banyak orang karena tidak memiliki basis pengetahuan dan pengalaman yang solid. Tanpa pemahaman yang baik, aktivitas investasi dapat berubah layaknya judi yang merugikan dan menyebabkan gangguan secara psikologis. Oleh karena itu, penting untuk mengedukasi lebih banyak investor agar mampu menganalisa pasar secara mandiri dan mengambil keputusan dengan bijak, sehingga terhindar dari dampak negatif dari FoMO.

## **Pembahasan**

### **Perbedaan Investasi dan Judi**

Meskipun sama-sama melibatkan risiko dan harapan akan imbal hasil, investasi dan judi merupakan dua aktivitas yang berbeda. Investasi adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan kekayaan dalam jangka panjang melalui berbagai instrumen keuangan dan memerlukan analisis yang mendalam terhadap risiko serta potensi keuntungan yang diperoleh (Kusnanto et al., 2024). Sedangkan judi online sering kali bersifat spekulasi berbasis keuntungan yang acak tanpa memerlukan analisis data yang akurat (Kusnanto et al., 2024). Singkatnya, keputusan yang diambil untuk judi online bersifat kesenangan jangka pendek sementara investasi adalah aktivitas yang dilakukan dalam jangka panjang.

### **Kerentanan Kelas Menengah ke Bawah Terhadap FoMO & Judi Online**

*Fear of Missing Out* (FoMO) sebenarnya dapat memberikan pengaruh positif terhadap keputusan investasi jika disertai dengan literasi keuangan yang baik (Lestari et al., 2024). Kondisi ini dapat mendorong setiap kalangan untuk tetap mengikuti perkembangan tren yang berlangsung, mengamati sektor yang sedang berkembang, dan menganalisis sekuritas dengan hati-hati.

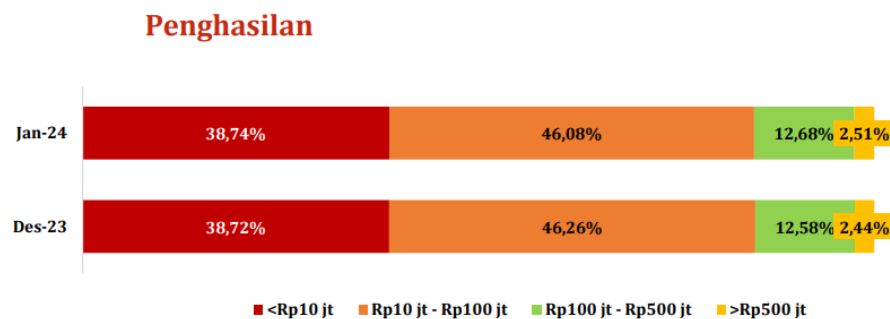
Namun, kami menemukan bahwa mayoritas responden yang memiliki indeks literasi keuangan yang baik, berasal dari pegawai dan pengusaha. Sementara untuk beberapa profesi lainnya, seperti petani, pelajar, ibu rumah tangga berada di urutan selanjutnya. Kemudian angka terendah dimiliki oleh mereka yang tidak atau belum bekerja (Otoritas Jasa Keuangan, 2024).



Sumber : Otoritas Jasa Keuangan (OJK)

**Gambar 5: Demografi Responden Berdasarkan Indeks Literasi**

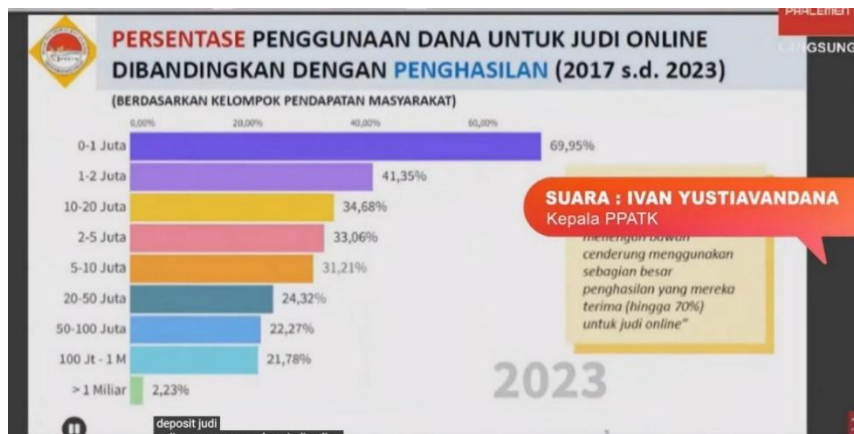
Data yang sama juga terlihat dari jumlah investor di Indonesia. Berdasarkan data KSEI di bulan Januari 2024, sebanyak 46% dari investor Indonesia memiliki penghasilan sekitar 10-100 juta, sedangkan investor yang memiliki penghasilan kurang dari 10 juta hanya berkisar 38% (Kustodian Sentral Efek Indonesia, 2024).



Sumber : Kustodian Sentral Efek Indonesia (KSEI)

**Gambar 6: Rata-Rata Penghasilan Responden**

Kedua data tersebut menunjukkan, bahwa mayoritas responden yang berinvestasi dan memiliki literasi keuangan yang baik adalah mereka yang berkecukupan dengan rentang gaji berkisar 10-100 juta, sedangkan bagi mereka yang memiliki pendapatan setara dengan UMP (Upah Minimum Provinsi) yang berada di angka 2-5 juta masih kesulitan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari dan kesulitan dalam berinvestasi. Minimnya literasi keuangan di masyarakat kelas menengah ke bawah mengakibatkan mayoritas dari mereka lebih memilih untuk bermain judi online. Berdasarkan data dari PPATK di tahun 2023, kelompok masyarakat dengan tingkat penghasilan 1 juta menjadi bagian yang paling rentan untuk terlibat dalam judi online (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, 2023)



Sumber : Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan

### Gambar 7: Rata-Rata Penghasilan Responden

Kondisi tersebut tampaknya semakin diperparah dengan data demografi pemain judi online. Sebanyak 440.000 pemain berada di rentang usia remaja (13-18 tahun) hingga dewasa (18-20 tahun). Bahkan, terdapat 80.000 anak-anak (<10 tahun) yang terindikasi melakukan transaksi judi online. Total pemain judi online di Indonesia mencapai 4 juta orang dibanding total populasi yang berkisar 231 juta jiwa di tahun 2023 atau dengan kata lain total pemain judi online sekitar 1,73% dari total populasi. Angka tersebut tidaklah sedikit mengingat Indonesia mengalami bonus demografi yang luar biasa dan sangat disayangkan jika banyak anak muda yang harus merasakan dampak negatif karena terjerat judi online.

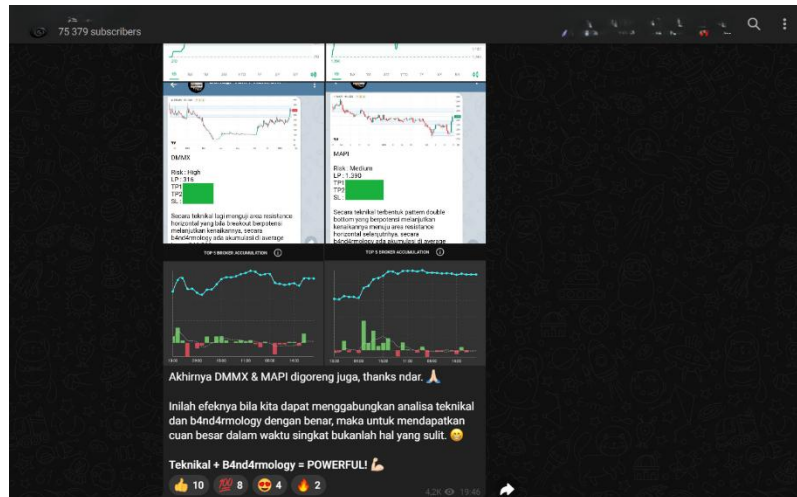
Menurut Windah Maharani, psikolog Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia, kecanduan judi online menyebabkan individu kehilangan kontrol atas perilaku mereka, sehingga aktivitas sehari-hari menjadi terabaikan (Adzkie, 2024). Bahkan, penelitian lain menunjukkan bahwa individu yang terjerat dalam perjudian sering kali mengalami stres dan kecemasan yang tinggi akibat masalah keuangan yang ditimbulkan (Ayu, 2024).



Sumber : Databoks

### Gambar 8: Demografi Pemain Judi Online

Buruknya tingkat literasi bagi beberapa kalangan tadi turut menjebak mereka FoMO dalam berinvestasi, cepat tergiur dengan keuntungan yang instan, tidak sabaran, dan malas melakukan analisa secara pribadi. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya korban investasi bodong, seperti *binary option* melalui platform Binomo yang mengiming-imingi korban dengan keuntungan yang konstan dan *return* yang tinggi. Hingga detik ini, kebiasaan tersebut belum banyak berubah. Beberapa akun media sosial atau grup-grup yang ada di dalamnya, gemar sekali membagikan sinyal *trading* atau mengajak orang lain untuk membeli dan menjual saham tertentu. Parahnya lagi, tingkat antusiasme terhadap grup semacam itu sangat tinggi seakan menunjukkan bahwa investor sangat suka dengan ajakan semacam itu, mereka tidak perlu tahu apa yang mereka beli, selama menghasilkan keuntungan itu sudah cukup.



Sumber : Telegram

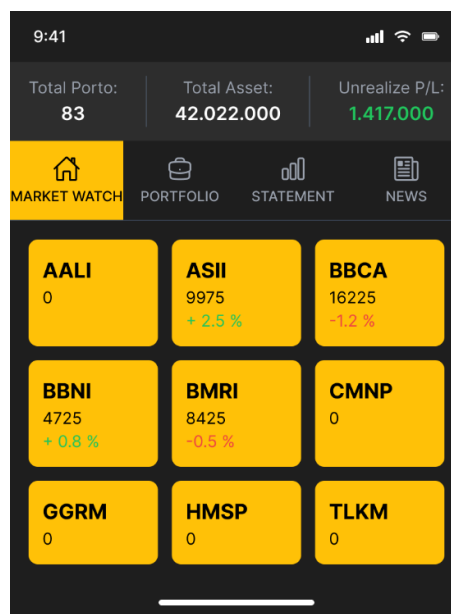
### Gambar 9 Contoh Grup Sinyal Trading

Untuk mengatasi kerentanan masyarakat terhadap aktivitas judi online ataupun investasi yang semu, kami mengusulkan strategi terintegrasi yang disebut sebagai SMILE (*Smart Money Investing and Learning Ecosystem*). SMILE berisi beberapa solusi yang dapat dilakukan oleh pihak yang berhubungan dengan investasi pasar modal, diantaranya:

#### Gamifikasi Sistem Edukasi tentang Saham

Pada tahun 2018, BEI (Bursa Efek Indonesia) sempat melakukan kampanye sebuah game yang bernama Yuk Nabung Saham. Permainan ini diusulkan dengan tujuan untuk mengedukasi masyarakat agar berinvestasi di pasar modal secara berkelanjutan. Sayangnya, permainan ini sudah tidak dapat ditemui di *playstore* dan alasan dibalik itu semua masih belum diketahui. Kami percaya pendekatan edukasi yang berbasis pada permainan menjadi salah satu cara yang efektif untuk memperbaiki tingkat literasi keuangan Indonesia dengan menumbuhkan kesadaran finansial sejak dini. Dengan demikian, kami menawarkan beberapa saran dalam pengembangan permainan yang dirilis BEI tersebut dan menemukan alternatif bagi mereka yang mengalami keterbatasan untuk mendapatkan aksesnya.

Game Yuk Nabung Saham telah berhasil untuk memperkenalkan konsep saham beserta mekanisme perdagangannya secara sederhana. Namun, di dalamnya pemain kurang dikenalkan pada konsep bisnis suatu perusahaan. Padahal, konsep bisnis ini merupakan hal yang krusial dan harus dipahami oleh setiap investor. Untuk itu, kami menyarankan agar terdapat opsi berita atau *news* dari perusahaan yang dimiliki oleh pemain. Tujuannya agar pemain dapat mengenal lebih jauh tentang konsep bisnis perusahaan yang dibeli dan memonitoring isu atau kinerja dari perusahaan tersebut. Harapannya dengan adanya pemahaman yang solid tentang konsep suatu bisnis, pemain yang mayoritas merupakan anak-anak hingga remaja dapat terhindar dari FoMO ketika kelak menjadi investor di pasar modal.



**Gambar 10: Contoh Interface yang Diusulkan**

*Game online* ini tentu memiliki keterbatasan, sebab tidak dapat diakses bagi mereka yang berada di daerah pedalaman yang jauh dari akses internet. Untuk itu, kami mendesain permainan monopoli yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran terkait investasi saham.

Permainan ini setiap sektor atau model bisnis direpresentasikan dengan warna blok. Beberapa saham dengan blok warna yang sama menandakan bahwa perusahaan tersebut berasal dari sektor yang serupa dengan yang lainnya. Setiap pemain akan diberikan Rp20.000 sebagai modal awal. Mereka bebas menentukan pilihan untuk membeli, menjual, dan menahan kepemilikan saham di tempat mereka berhenti. Di *game* ini terdapat 50 *deck* kartu yang terdiri dari 25 kartu peluang dan 25 kartu tantangan. Pemain yang mendapatkan kartu peluang dapat melihat kabar baik perusahaan, sedangkan kartu tantangan berisi hal sebaliknya. Pemain akan diberikan Rp1.600 sebagai keuntungan jika memiliki saham yang dimaksud pada kartu peluang, sedangkan pemain akan kehilangan Rp2.000 jika mereka memiliki saham yang tertera di kartu tantangan. Keuntungan dan kerugian tersebut hanya berlaku jikalau pemain memiliki saham. Pemenang dalam permainan ini akan ditentukan dari total saham yang dimiliki dan perolehan *gains* (keuntungan).



Gambar 11: Permainan Monopoli Saham

### Menjalin Kemitraan Antara Institusi Terkait dengan Lembaga Pendidikan

Kemitraan antara institusi yang berwenang seperti BEI dengan lembaga pendidikan, misalnya pihak sekolah, dapat menjadi cara yang efektif untuk menghadirkan gamifikasi dalam ruang lingkup pendidikan dan mempromosikan permainan yang diusulkan terutama pada level terendah, seperti sekolah dasar.

**Investpact (*Investing Impact*)**

Program ini dirancang untuk meningkatkan literasi keuangan melalui kompetisi online yang mengajak peserta, khususnya pelajar dan mahasiswa menganalisis masalah literasi keuangan di sekitar mereka dan merancang solusi yang inovatif dalam bentuk aksi sosial. Kompetisi ini bukan hanya menguji kemampuan analitis peserta, tetapi juga mendorong mereka untuk berkolaborasi dan berinovasi. Pemenang akan mendapatkan kesempatan menjadi duta investasi yang bertugas menyebarkan pengetahuan keuangan ke masyarakat luas serta mendapatkan hadiah seperti uang pembinaan atau beasiswa. Program ini bukan hanya menciptakan agen perubahan yang mampu membawa dampak positif, melainkan juga untuk menginspirasi lebih banyak anak muda supaya tertarik belajar berinvestasi, sehingga dapat terhindar dari FoMO. Ringkasnya, program ini memanfaatkan metode pembelajaran *Role Model* yang kerap ditemukan di sekolah.

**Pembentukan Komunitas Daerah dan Pemberdayaan Desa**

Program ini bertujuan untuk membangun ekosistem literasi keuangan yang berkelanjutan di tingkat terendah, khususnya petani, nelayan, dan peternak. Melalui pembentukan komunitas daerah, peserta akan diajarkan pentingnya literasi finansial, mulai dari cara mengelola keuangan sehari-hari, memahami instrumen investasi sederhana, hingga merencanakan keuangan jangka panjang. Program ini juga mencakup pemberdayaan desa dengan memberikan pelatihan dan pendampingan untuk melakukan investasi skala mikro, seperti membangun usaha kecil atau mengelola dana desa secara efektif. Dengan pendekatan yang personal dan langsung, diharapkan masyarakat desa dapat lebih melek finansial dan mampu meningkatkan kesejahteraan ekonomi mereka secara mandiri.

**SafeNet: Memperketat Keamanan Terhadap Judi Online**

Program ini berfokus pada peningkatan keamanan juga pemantauan judi online dengan kolaborasi antar pemerintah untuk memantau platform media sosial. BEI dapat bekerja sama dengan lembaga hukum untuk memblokir situs judi dan pengguna media sosial yang mempromosikannya serta

mengkampanyekan bahaya judi online ke masyarakat. Selain itu, pemerintah juga dapat menyediakan platform atau saluran bagi masyarakat untuk melaporkan situs judi online ataupun aktivitas lain yang mencurigakan.

### **Hasil dan Pembahasan**

Secara garis besar, strategi SMILE (*Smart Investing and Learning Ecosystem*) ini menasar kepada beberapa kalangan, seperti anak-anak, remaja, dan kelas menengah untuk menanamkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter seorang investor. Hal ini disebabkan karena banyak masyarakat kelas menengah dengan perolehan pendapatan minimum yang justru lebih memilih bermain judi online (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, 2023). Belum lagi, banyak juga anak-anak dan remaja di Indonesia yang terjebak dalam lingkaran setan yang sama (Databoks, 2024). Strategi SMILE dan beberapa solusi yang tertera di dalamnya menjadi langkah konkrit untuk menyelesaikan buruknya angka literasi finansial di Indonesia dan maraknya judi online.

Umumnya semangat belajar anak-anak akan sangat bergantung pada pendekatan dan subjek yang dipelajari. Kasus semacam ini dapat dilihat dari minimnya jumlah anak-anak yang tertarik belajar mata pelajaran yang mengandalkan daya ingat dan analisa yang rumit, seperti matematika atau sejarah. Kecenderungan yang sama juga dapat terjadi, jika anak-anak mulai dipersiapkan dengan wawasan dasar investasi. Kami menilai pendekatan melalui gamifikasi ini dapat menarik minat belajar anak-anak karena menyederhanakan subjek belajar yang rumit, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan membangkitkan rasa kebersamaan dalam belajar (Rosina Zahara dkk., 2021). Kami sangat mendorong inklusifitas dalam menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan. Oleh sebab itu, kami mendesain alternatif lainnya, seperti monopoli saham yang bisa diakses oleh semua siswa.

Kami percaya sekolah mempunyai peran vital dalam merealisasikan gamifikasi dalam pembelajaran dan menanamkan wawasan dasar investasi. Untuk itu, sekolah dapat menjadi mitra yang baik bagi lembaga investasi, seperti BEI agar turut mempromosikan permainan yang dirilis oleh BEI. Bahkan, sekolah juga

dapat melakukan pemantauan tingkat penetrasi permainan tadi, sehingga pembelajaran dan permainan dapat dilakukan secara seimbang.

Sementara sekolah terus menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai dalam berinvestasi, BEI dapat menyelenggarakan kompetisi yang mengajak peserta untuk terlibat dalam aksi sosial. Tujuannya adalah untuk menghadirkan *role model* bagi anak muda di Indonesia. Metode pembelajaran ini memang umumnya ditemukan di level sekolah dasar di mana anak akan cenderung menggunakan super hero sebagai *role model*nya. Masalahnya, anak-anak justru sering kali meniru perilaku negatif yang dilihat dari *super hero* tersebut. Hal ini disebabkan karena mereka belum dapat membedakan antara kejadian fiktif dan realitas (Claudio et al., 2025).

Inilah yang berpotensi terjadi, jika role model diciptakan terlebih dahulu sebelum adanya landasan pengetahuan yang kokoh. Kami memandang pendidikan sebagai suatu proses yang berkelanjutan. Tahapan untuk menanam wawasan dasar investasi di usia dini dan memperkuat stimulus tersebut di tingkat remaja merupakan bagian dari proses yang berkelanjutan tersebut. Dengan demikian, akan ada lebih banyak agen perubahan di masa mendatang yang tidak hanya dibekali dengan pengetahuan yang memumpuni, tetapi juga dapat berdampak pada masyarakat sekitar. Cara ini membawa mata rantai pengaruh positif bagi banyak anak muda, termasuk masyarakat menengah ke bawah.

Namun, kami memahami masalah yang sering ditemukan pada masyarakat menengah ke bawah adalah kurangnya keahlian yang dimiliki. Kemudian masalah tersebut berdampak lanjut pada minimnya pendapatan yang diperoleh. Oleh karenanya, kami juga menawarkan kegiatan sosialisasi di tingkat komunitas kecil, seperti petani, nelayan, dan peternak. Dengan pemberdayaan desa yang melibatkan pelatihan komunitas kecil dan pendampingan melakukan investasi skala mikro, bukan tidak mungkin akan lebih banyak UMKM nantinya yang turut berkontribusi bagi pendapatan negara dan kesejahteraan masyarakat. Karena UMKM mengandalkan uang lokal sebagai sumber bahan baku utama dan hanya memproduksi barang tertentu, mereka memiliki resistensi yang lebih baik ketika mata uang rupiah turun begitu juga dengan bahan bakunya yang berasal dari sumber lokal (Qadisyah dkk., 2023). Tidaklah mengherankan, jika nantinya usaha

yang berawal dari skala mikro, kecil, dan menengah tersebut dapat terus bertumbuh menjadi usaha yang lebih besar karena ditopang oleh sumber daya alam dan sumber daya manusia yang baik, kompeten dalam manajemen keuangan serta kewirausahaan.

Selain masalah perolehan pendapatan yang rendah, minat masyarakat menengah ke bawah terhadap judi online begitu besar. Judi online begitu populer di masyarakat karena dianggap dapat mengubah nasib seseorang dengan keuntungan cepat. Padahal dibalik keindahan yang disebut oleh banyak orang, terdapat perangkap kerugian yang lebih besar. Kami percaya dengan memblokir situs judi online, melakukan pemantauan berkala terhadap media sosial yang menjadi sarang promosi judol, hingga menyediakan platform bagi masyarakat untuk melaporkan aktivitas mencurigakan lainnya dapat membatasi angka pemain judi online. Banyaknya angka pemain judi online disebabkan karena minimum depositnya yang rendah dan tingkat verifikasi identitas pengguna yang rendah. Untuk itu, daripada berusaha melegalkan judi online dan meminta setiap pemilik server melakukan verifikasi yang jauh lebih ketat, tentu akan lebih mudah untuk memblokir setiap akses yang menjerumus ke situs judi online. Dengan demikian, melalui serangkaian tahapan yang sudah dilakukan masyarakat mendapatkan pemahaman finansial yang baik, sehingga menyadari pentingnya usaha secara halal dan produktif serta meninggalkan perbuatan sia-sia yang merusak setiap aspek kehidupan (Gustiansyah dkk., t.t.). Selain itu, dengan hilangnya judi online dari permukaan dapat mengurangi beban ekonomi bagi keluarga pemain judol. Di mana dana yang tersedia dapat dimaksimalkan untuk memenuhi kebutuhan keluarga dan meningkatkan kesejahteraan ekonomi mereka .

### **Simpulan**

Literasi keuangan menjadi dasar yang penting dalam membuat keputusan investasi yang cerdas sehingga perilaku seperti impulsif dan kurangnya analisis dalam berinvestasi dapat dihindarkan. Walaupun fenomena *Fear of Missing Out* (FoMO) dan kecenderungan mengikuti yang sedang trend membuat banyak orang salah dalam membuat keputusan investasi dan malah terjerumus kedalam praktik judi online. Untuk mengatasi hal tersebut kami mengusulkan strategi yang

terintegrasi yang dinamakan SMILE (*Smart Money Investing and Learning Ecosystem*) untuk menanamkan pengetahuan, keterampilan serta karakteristik ciri seorang investor yang cerdas. Mulai dari gamifikasi edukasi keuangan, kemitraan dengan lembaga pendidikan, pemberdayaan komunitas masyarakat, pengawasan terhadap judi online, dan kompetisi. Hal ini untuk mendorong kalangan masyarakat kelas menengah ke bawah untuk meningkatkan literasi keuangan, sehingga dapat membuat keputusan investasi yang bijak dan terhindar dari jeratan judi online.

## Referensi

### Jurnal Online

- Claudio, M., Paath, S., & Tutiasri, R. P. (2025). *Pembentukan Karakter Anak melalui Role Model Superhero* (Vol. 8, Nomor 1). <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>.
- Gustiansyah, M. R., Fauzia, A. N., Salman, I. M., Nugraha, M. R., & Parhan, M. (t.t.). *Peran Ekonomi Islam Dalam Mengatasi Judi Online di Kalangan Mahasiswa*. 2, 2987–7393. <https://ejournal.stai-mifda.ac.id/index.php/jekis>.
- Kusnanto, E., Hilyatunisa, N., Saputra, M. R., Sese, S. K., Deniyu, M. F., Stie, K., & Bangsa, I. (2024). *Investasi Vs Judi Online: Kenali Perbedaannya dan Hindari Bahayanya*. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 2(4), 69–78. <https://doi.org/10.62383/fundamentum.v2i3.426>.
- Lestari, N. P., Annisa, D., & Ramadhani, A. (2024). *Pengaruh Fear of Missing Out (FoMO) dan Literasi Keuangan terhadap Keputusan Investasi di Kalangan Mahasiswa*.
- Liman Pratiknjo, M. (2024). *Pengaruh Bias Perilaku terhadap Keputusan Investasi dengan Fear of Missing Out (FOMO) sebagai Mediator di Indonesia*. *Jurnal Manajemen STIE Muhammadiyah Palopo*, 10(2).
- Qadisyah, M., Hasanah, A., Hanum, H., & Harahap, N. (2023). *Peran UMKM Dalam Pembangunan dan Kesejahteraan Masyarakat di Kabupaten Deli Serdang*. 1(2). <https://doi.org/10.37832/maninvest.v1i2.58>.
- Rizky, Y., Mandagie, O., Febrianti, M., & Fujianti, L. (2020). ANALISIS PENGARUH LITERASI KEUANGAN, PENGALAMAN INVESTASI

DAN TOLERANSI RISIKO TERHADAP KEPUTUSAN INVESTASI. Dalam *RELEVAN* (Vol. 1, Nomor 1). <http://journal.univpancasila.ac.id/index.php/RELEVAN>

Rosina Zahara, Gihari Eko Prasetyo, & Dwi Mirza Yanti. (2021). Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76–87. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>.

Wulansari, P., Saputra, A. J., Ikhlah, M., Negeri, P., Program, B., Manajemen, S., & Bisnis, D. (2024). Analisis Ketertarikan Gen Z di Indonesia Terhadap Investasi di Pasar Modal. Dalam *JOURNAL OF APPLIED MANAGERIAL ACCOUNTING* (Vol. 8, Nomor 1).

### **Website Online**

Otoritas Jasa Keuangan . “Survei Nasional Literasi Dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2024.” Ojk.go.id, 2024, [ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Keuangan-\(SNLIK\)-2024.aspx](http://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Keuangan-(SNLIK)-2024.aspx). Accessed 22 Feb. 2025.

Muhamad, Nabilah. “4 Juta Orang Indonesia Judi Online, Dari Anak Sampai Orang Tua.” Katadata.co.id, Databoks, 24 June 2024, [databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/400b311f672b213/4-juta-orang-indonesia-judi-online-dari-anak-sampai-orang-tua](http://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/400b311f672b213/4-juta-orang-indonesia-judi-online-dari-anak-sampai-orang-tua). Accessed 22 Feb. 2025.

### **Dokumen Hasil Riset oleh Lembaga**

Kustodian Sentral Efek Indonesia. “Statistik Pasar Modal Indonesia.” 2024.

### **Media Sosial**

Liputan 6. “Gara-Gara Judi Online, Gaji Pekerja Kelas Menengah Bawah Makin Terkurus | Diskusi.” Youtu.be, 2025, [youtu.be/wcBzJSbY\\_hk?si=DjdF523BHuFj-SvF](http://youtu.be/wcBzJSbY_hk?si=DjdF523BHuFj-SvF). Accessed 22 Feb. 2025.