

Pengenalan *Financial Technology* Kepada Petani Bawang Desa Selo Boyolali dengan Media Film

Heribertus Himawan*¹, Wildanil Ghozi²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro, Indonesia

e-mail: *himawan26@dsn.dinus.ac.id, wildanil.ghozi@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Teknologi finansial (*fintech*) berkembang dengan sangat pesat memberikan dampak positif dan negatif bagi masyarakat. Terlebih pada masa pandemic covid19 pada tahun 2020-2022 yang mengharuskan masyarakat untuk menerapkan sistem *cashless* sebagai metode pembayaran. Pada wilayah perkotaan, masyarakat dapat dengan baik beradaptasi menerima dan memanfaatkan *fintech* sebagai kebiasaan baru dalam bertransaksi. Namun pada masyarakat pedesaan yang memiliki akses informasi dan sumber daya yang terbatas mengalami kesulitan dalam penggunaan *fintech*. Pengetahuan yang terbatas justru dapat menimbulkan dampak-dampak negatif karena salah dalam memanfaatkan *fintech*. Untuk meningkatkan pemahaman dan pemanfaatan *fintech* dalam transaksi keuangan pada masyarakat pedesaan, perlu edukasi yang mendalam kepada semua lapisan masyarakat. Dalam meningkatkan efektifitas penyampaian materi, perlu penggunaan media pengajaran yang mampu membangkitkan motivasi dan memudahkan pemahaman. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media film. Media film memberikan gambaran nyata dan suara akan menjadi daya tarik dan sekaligus pembelajaran yang menghibur. Kegiatan sosialisasi teknologi finansial ini mampu memberikan pemahaman yang lebih baik bagi petani bawang di wilayah desa Selo Kabupaten Boyolali. Masyarakat memahami pemanfaatan *fintech* yang baik dan terhindar dari risiko penyalahgunaan *fintech*.

Kata kunci: Crowd Funding, Fintech, Film, Petani Bawang

1. PENDAHULUAN

Era industri 4.0 menuntut setiap orang untuk beradaptasi menggunakan teknologi pada setiap kegiatannya. Era globalisasi yang menuntut setiap orang untuk memperoleh informasi dan berkomunikasi dengan cepat mengharuskan setiap orang memiliki *smartphone*[1]. *Smartphone* yang terhubung ke internet akan memudahkan banyak aktivitas termasuk aktivitas transaksi finansial. Pembayaran *cashless* atau tanpa menggunakan uang tunai semakin populer ketika Indonesia mengalami pandemi covid pada tahun 2020-2022. Untuk dapat melakukan transaksi keuangan tanpa menggunakan uang tunai diperlukan teknologi dan sistem yang dikenal dengan sebutan *financial technology* atau *Fintech*. Teknologi *fintech* sudah dikembangkan sejak tahun 1960, namun baru tahun 2015 mulai berkembang di Indonesia setelah dibentuknya Asosiasi Fintech Indonesia (AFI). Ada beragam jenis *fintech* diantaranya *P2P lending*, *Digital payment system*, *micro financing*, manajemen risiko dan investasi dan *equity crowdfunding*. Bank Indonesia menjelaskan bahwa *financial technology* (FinTech) merupakan hasil dari sebuah kombinasi layanan keuangan dan teknologi yang mengubah model bisnis dari konvensional menjadi moderat[2]. Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 menjelaskan bahwa FinTech adalah pemanfaatan teknologi sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis dan dapat berdampak pada stabilitas moneter, keuangan stabilitas, efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem. *Fintech* sistem pembayaran adalah bukan layanan yang diberikan oleh bank tetapi

model bisnis baru yang sangat membantu masyarakat.

Pada tanggal 9 Februari 2002, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mercu Buana mengadakan sosialisasi FinTech yang ditujukan bagi para pelaku UMKM pedagan tanaman hias di sekitar Kelurahan Meruya Utara Jakarta Barat. Berdasarkan hasil evaluasinya, 95% peserta menyatakan puas dengan materi yang telah disampaikan dan memperoleh pemahaman baru terkait FinTech[3].

Sosialisasi penggunaan *fintech* perlu ditingkatkan, utamanya pada masyarakat pedesaan yang memiliki akses terbatas terhadap teknologi dan informasi. Golongan masyarakat tani dan buruh yang tinggal di wilayah pedesaan dan pegunungan merupakan kelompok yang paling minim informasi terkait *fintech*. Untuk meningkatkan evektifitas dalam menyampaikan materi perlu penggunaan media pengajaran yang mampu membangkitkan motivasi dan memudahkan pemahaman. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media film. Kemampuan media film memberikan gambaran nyata dan suara akan menjadi daya tarik dan sekaligus pembelajaran yang menghibur[4]. Dengan film pembelajar diajak untuk melihat dan mendengar pengalaman-pengalaman yang direkam, fiksi, bayangan, drama, cerita-cerita rekreasi dan episode masa lampau, yang merupakan kombinasi antara gerakan, kata-kata, musik dan warna[5]. Seperti teknologi media lainnya, integrasi Film /TV yang efektif dalam pengajaran dapat dicapai melalui pelatihan dan praktik yang terkoordinasi[6]. *Audiens* dapat merasakan seolah menjadi tokoh dalam sebuah film dengan latar belakang cerita yang dekat dengan aktifitas sehari-hari. Sehingga alur cerita film yang menunjukkan contoh pemanfaatan *fintech* seolah menjadi pegalaman pribadi dari audiens.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah bagian kecil dari serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh tim CEO Universitas Dian Nuswantoro yang memperoleh hibah Kedaireka. Kegiatan pengenalan ini merupakan kegiatan parallel yang diselenggarakan untuk petani bawang di daerah Selo, Boyolali. Selain pengenalan *fintech*, petani juga dikenalkan mengelola pembukuan (akuntansi). Petani di daerah Selo menjadi lebih mudah memahami *fintech* dengan bantuan film karena alur ceritanya menarik dan mewakili persoalan-persoalan aktual yang terjadi dalam masyarakat umum. Penggunaan tokoh-tokoh yang mewakili masyarakat kecil mencitrakan bahwa *Fintech* bukanlah sebuah teknologi yang eksklusif, sulit dan mahal tetapi teknologi untuk semua lapisan masyarakat dan untuk urusan sekecil apapun. Dari kegiatan ini diharapkan para petani bawang di desa Selo, Boyolali mampu melakukan transformasi dalam transaksi keuangan menggunakan *fintech*, karena penggunaan film bisa lebih efektif daripada teks dalam menimbulkan tanggapan konsumen seperti emosi dan sikap positif[7].

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berbentuk sosialisasi yang dikemas dalam diskusi kelompok, menonton film, dan diskusi kembali. Mitra kami sebagai peseta adalah para petani bawang yang mampu mengoperasikan *smartphone*. Pendidikan tertinggi peserta adalah SMA. Metode pelaksanaan kegiata pengabdian masyarakat ini digambarkan pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1 Prosedur Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan di lokasi mitra dengan durasi selama satu hari dengan susunan kegiatan tertera pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1 Susunan Kegiatan

No	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1	08.00-09.00	Kedatangan	Fasilitator hadir di lokasi.
2	09.00-09.15	Perkenalan	Perkenalan fasilitator diikuti dengan perkenalan peserta.
3	09.15-09.45	Diskusi pengalaman	Peserta berdiskusi tentang pengalaman menggunakan fintech.
4	09.45-10.00	Istirahat	-
5	10.00-11.00	Menonton film	Peserta menonton film bertemakan tentang penggunaan <i>fintech</i> serta dampak positif yang dihasilkan.
6	11.00-11.30	Mereview film	Peserta mereview alur cerita film yang berkaitan dengan penggunaan <i>fintech</i>
7	11.30-12.00	Sosialisasi Manfaat <i>Fintech</i>	Fasilitator menjelaskan pemanfaatan <i>fintech</i> lainnya yang bisa dimanfaatkan oleh para petani.
7	11.45-12.00	Evaluasi	Peserta menjawab soal esai untuk mengukur hasil sosialisasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi teknologi finansial (*fintech*) kepada petani bawang Desa Selo Boyolali dilaksanakan pada 3 September 2022. Kegiatan tersebut dihadiri oleh 7 orang peserta yang berprofesi sebagai petani bawang yang kami dokumentasikan pada Gambar 2.



Gambar 2 Peserta dan fasilitator

3.1. Diskusi pengalaman

Dari diskusi mengenai pengalaman menggunakan teknologi pembayaran digital terlihat bahwa sebagian besar peserta sebenarnya sudah pernah melakukan transaksi menggunakan teknologi keuangan digital namun mereka belum memahami bahwa teknologi itulah yang disebut dengan teknologi keuangan digital.

Selama ini mereka telah memiliki aplikasi ojek online yang biasa digunakan untuk keperluan transportasi. Ada pula yang mempunyai aplikasi toko online dan sudah melakukan transaksi pembelian kebutuhan barang elektronik dan membayar menggunakan fasilitas dompet elektronik yang tersedia di aplikasi tersebut. Pengalaman para peserta diringkas pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 Pengalaman Menggunakan *Fintech*

No.	Pengalaman Peserta
1.	Sudah pernah untuk melakukan pembelian barang elektronik secara online melalui aplikasi
2.	Menggunakan pembayaran digital untuk memesan ojek
3.	Menggunakan transaksi pembayaran melalui aplikasi untuk membeli pakaian
4.	Membeli token listrik, pulsa, dan kuota internet menggunakan aplikasi

3.2. Menonton dan Mereview Film



Gambar 3 Peserta Menonton Film Bertema *Fintech*

Para peserta terlihat antusias, serius dan sesekali tertawa selama pemutaran film, karena isi film adalah cerita yang mengalir dengan bumbu komedi. Film tidak berisi penjelasan terstruktur dan teoritis tentang teknologi keuangan, namun pesan dan pengetahuan itu muncul dari cerita dan dialog yang ada. Aktivitas menonton film dapat dilihat pada Gambar 3 dan Gambar 4.

Gambar 4 Peserta Menonton Film Bertema *Fintech*

Setelah film selesai, fasilitator menanyakan isi atau cerita dari film tersebut menurut penerimaan peserta diskusi. Setelah mereview alur cerita film ini, didapatkan beberapa pesan dan kesan peserta terhadap *fintech* seperti yang dirangkum dalam Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3 Kesan Peserta terhadap *Finteh*

No.	Pendapat / Kesan Peserta
1.	Pembayaran Non Tunai memudahkan proses pembayaran bagi pembeli maupun penjual
2.	Bagi penjual pembayaran non tunai membuat proses pembayaran lebih cepat karena tidak perlu ada pengembalian
3.	Pembayaran non tunai mengurangi resiko kehilangan ketika terjadi peristiwa yang tidak diinginkan pada penjual / toko, misalnya terjadi perampokan
4.	Teknologi yang mengikuti pembayaran non tunai memudahkan pencatatan transaksi
5.	Bagi pembeli, pembayaran non tunai lebih nyaman karena tidak perlu mencari uang pas atau mencari uang kecil
6.	Berbahaya ketika alat atau media untuk melakukan pembayaran tidak ada (hilang), rusak dan lain-lain karena tidak mampu melakukan transaksi apapun
7.	Bertransaksi dengan teknologi keuangan terkesan lebih keren / modern

3.3. Sosialisasi Pemanfaatan *Fintech*

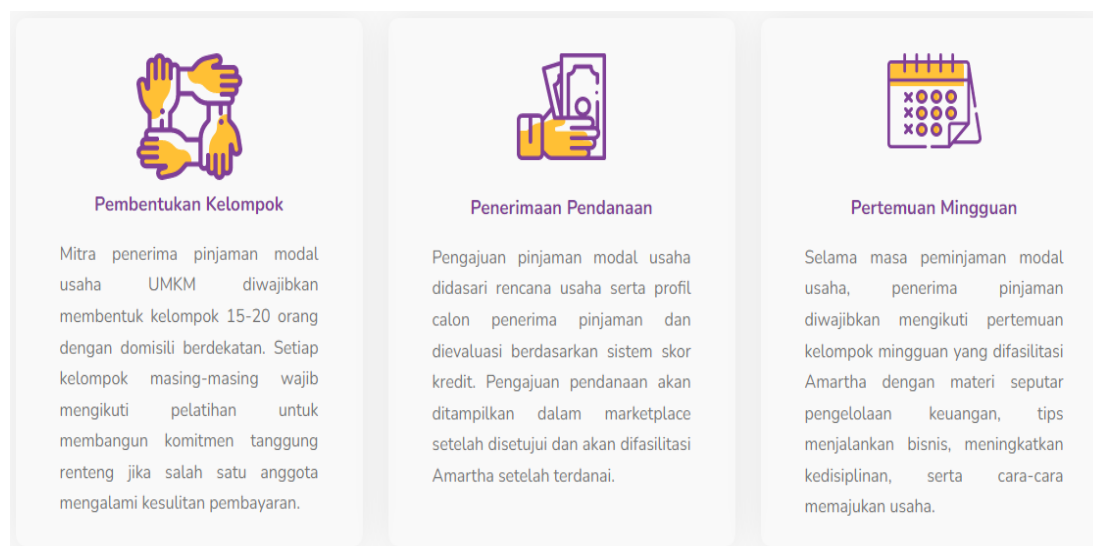
Selanjutnya fasilitator menjelaskan tentang berbagai teknologi keuangan. Berdasarkan fungsinya, teknologi keuangan terbagi menjadi berbagai kategori yaitu: blockchain, pembayaran, pertukaran, penelitian, uang, internet banking, investasi, dan pengumpulan dana. Untuk menyesuaikan materi yang dijelaskan supaya dapat dirasakan manfaatnya oleh peserta, maka kami berfokus pada kategori teknologi keuangan yang memungkinkan untuk diakses oleh para peserta. Harapannya peserta dapat memahami dan mencoba menerapkan teknologi ini untuk meningkatkan perekonomiannya. Sosialisasi didokumentasikan pada Gambar 5.



Gambar 5 Sosialisasi Pemanfaatan Fintech

Topik pertama yang dibahas adalah teknologi uang elektronik, dompet digital dan pembayaran digital. Menyimpan uang secara digital memiliki banyak manfaat, diantaranya yaitu praktis karena berapapun banyaknya uang yang dibawa tidak berpengaruh secara fisik. Kebiasaan seorang pria adalah menyimpan uang di dompet yang kemudian dompet dimasukkan ke saku belakang celana. Menurut artikel yang dipublikasi di portal kesehatan halodoc, hal tersebut dapat beresiko menimbulkan berbagai macam penyakit syaraf[8]. Resiko lainnya seperti kehilangan atau menjadi korban tindak kriminal juga mungkin saja bisa terjadi seperti yang digambarkan dalam film. Dengan demikian kita dapat menyimpulkan bahwa menggunakan uang elektronik dan dompet digital dapat bermanfaat bagi kesehatan dan keamanan kita. Ketika kita menggunakan uang elektronik untuk bertransaksi menggunakan pembayaran digital, maka setiap transaksi akan terekam dalam bentuk digital yang biasanya tersimpan di website maupun *email*. Rekaman ini akan tersimpan selamanya, sehingga bila suatu saat dibutuhkan maka kita tinggal mencarinya saja.

Topik yang selanjutnya dibahas adalah terkait metode pengumpulan dana dan permodalan. Seorang petani membutuhkan modal ketika memasuki musim tanam. Modal awal dibutuhkan untuk membeli bibit, membeli pupuk, hingga memenuhi kebutuhan petani sampai musim panen tiba. Pemanfaatan teknologi finansial dalam hal ini adalah pada layanan *crowd funding* atau penghimpunan modal secara masif melalui *platform* online. Salah satu *platform* yang dapat mendukung petani untuk memperoleh akses permodalan yang sesuai dengan kondisi petani adalah *microfinance marketplace* Amarta. Melalui *platform* ini kelompok tani yang terdiri dari minimal 15-20 orang dapat mengajukan diri untuk memperoleh akses permodalan. Modal dapat diberikan pada setiap tahap-tahap pertanian sesuai kebutuhan petani seperti modal bibit saat musim tanam dan modal pupuk setiap bulan. Kelompok tani juga akan mendapatkan pendampingan dan pengawasan sehingga modal yang telah disalurkan dapat dimanfaatkan sesuai peruntukannya. Setelah musim panen tiba dan petani sudah memperoleh hasil usahanya maka pengembalian modal baru ditagihkan kepada kelompok tani tersebut[9].



Gambar 6 Alur Kerja *microfinance marketplace* Amartha[9]

3.4. Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan untuk mengetahui baik atau buruknya efek dari sebuah kegiatan telah dilaksanakan[10]. Untuk mengetahui efek dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, kami mengadakan sesi evaluasi dengan memberikan beberapa pertanyaan sebanyak 5 pertanyaan yang selanjutnya dijawab oleh setiap peserta. Hasil dari soal esai tersebut ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 4 Nilai Essai

No	Nama	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Jumlah
1	Sabarno	20	20	20	10	10	80
2	Joko Triyono	20	20	20	20	10	90
3	Nur Khamid	20	20	20	20	5	85
4	Suyono	20	20	20	10	10	80
5	Riyan Diva	20	20	20	10	20	90
6	Triyono	20	20	20	10	10	80
7	Nugroho	20	20	20	10	10	80

Berdasarkan tabel nilai esai tersebut maka dapat disimpulkan bahwa setelah pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini, pemahaman para petani terkait pemanfaatan dan risiko *fintech* sebesar 83,5%.

3.5. Hambatan dan Kesulitan

Dalam melaksanakan program pengabdian masyarakat ini, kami menemui beberapa kendala antara lain sulitnya akses internet di lokasi sehingga menyulitkan demonstrasi langsung penggunaan teknologi finansial.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengenalan Financial Technology Kepada Petani Bawang Desa Selo Boyolali dengan Media Film dapat dikatakan berjalan dengan lancar. Para peserta dapat memahami alur cerita film serta memahami manfaat teknologi finansial yang disisipkan di dalamnya. Para peserta merasakan adegan-adegan yang ditampilkan berhubungan dan dekat sekali dengan aktivitas sehari-hari. Kedekatan antara adegan film dengan keseharian peserta membuat peserta mudah memahami kemudahan yang diperoleh dengan pemanfaatan teknologi finansial. Hal tersebut terlihat pada sesi diskusi yang menunjukkan respon positif para peserta terhadap alur

cerita film. Berdasarkan evaluasi yang telah kami lakukan, kami menyimpulkan bahwa tingkat pemahaman rata-rata para peserta tentang teknologi finansial sebesar 83,5%.

5. SARAN

Kegiatan ini tentu saja tidaklah sempurna, adapun beberapa saran yang dapat diberikan dalam pengenalan *financial technology* kepada petani bawang di masa mendatang adalah sebagai berikut:

- 1) Perlunya pendalaman materi terkait resiko-resiko penyalahgunaan teknologi finansial yang dapat membahayakan para petani.
- 2) Perlunya dilakukan pendampingan dalam mempraktikkan pendaftaran hingga diterima sebagai penerima modal melalui *platform crowdfunding*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kedaireka Matching Fund 2022, Center of Excellence in Science and Technology Universitas Dian Nuswantoro dan Kelompok Tani Sumber Rejeki yang telah menyediakan sarana dan prasarana dalam kegiatan pengenalan *financial technology* kepada para petani bawang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Widhiyanto, Y. R. Hasanah, P. Studi, S. Keperawatan, and P. O. Tua, "Peran Orangtua pada Teknologi Informasi , Komunikasi bagi Generasi Millennial melalui Digital Citizenship Safety," vol. 6, no. 3, pp. 757–763, 2023.
- [2] D. Komunikasi, BI, and bi.go.id, "MENGENAL FINANCIAL TEKNOLOGI," *Bank Indonesia*, 2018. <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/mengenal-Financial-Teknologi.aspx>
- [3] D. Iskandar, F. Kwarto, and S. M. Wahyudi, "SOSIALISASI SISTEM PENGGUNAAN FINANCIAL TECHNOLOGY PADA UMKM KOMUNITAS PEDAGANG TANAMAN HIAS MERUYA UTARA," *Akunt. dan Hum. J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, pp. 28–31, 2022.
- [4] A. Arsyad and A. Rahman, *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada, 2015.
- [5] O. Hamalik, *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1989.
- [6] N. N. Nguyen, "How do university lecturers learn to teach with film? Formal and informal academic development," *EMI. Educ. Media Int.*, vol. 60, no. 1, pp. 14–30, 2023, doi: 10.1080/09523987.2023.2183569.
- [7] D. R. Chang, "Using Films to Achieve Diversity Goals in Marketing Education," *J. Mark. Educ.*, vol. 42, no. 1, pp. 48–58, 2020, doi: 10.1177/0273475319878868.
- [8] R. Fadli, "Ini Bahayanya Menyimpan Dompot di Saku Belakang bagi Kesehatan," *Halodoc*, 2022. <https://www.halodoc.com/artikel/ini-bahayanya-menyimpan-dompot-di-saku-belakang-bagi-kesehatan>
- [9] Amartha, "Pinjaman Kelompok," *Amartha.com*, 2022. <https://amartha.com/individu/pinjaman-kelompok/>
- [10] N. Nuriyah, "Evaluasi pembelajaran: Sebuah Kajian Teori," *J. Edueksos*, vol. 3, no. 1, pp. 73–86, 2014, doi: 10.1165/rcmb.2013-0411OC.