**Eksperimen Efektivitas Pemberian Bantuan Sosial melalui Digital Payment**

1. **Latar Belakang**

Bantuan sosial merupakan salah satu bentuk perlindungan sosial yang diberikan oleh negara kepada rumah tangga atau individu yang dikategorikan sebagai kelompok miskin atau rentan miskin. Di Indonesia, bantuan sosial dapat berupa uang tunai/non-tunai (Program Keluarga Harapan, Program Indonesia Pintar, Iuran-Jaminan Kesehatan, Kartu Sembako) atau barang (Bantuan Beras). Proses distribusi bantuan sosial ini bervariasi tergantung pada lokasi penerima manfaat ataupun bentuk bantuan yang diberikan. Oleh karena itu, kejelasan sistem dan mekanisme distribusi menjadi krusial untuk memastikan pelaksanaan pemberian bantuan sosial berjalan efektif dan efisien.

Dalam konteks bantuan sosial berbentuk uang, salah satu bentuk penyaluran dilakukan melalui bank Himbara, yaitu dengan penerima manfaat memiliki kartu ATM yang khusus menjadi rekening bantuan sosial untuk diambil dalam jangka waktu tertentu. Penyaluran melalui sistem perbankan ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan meminimalkan salah sasaran. Namun di sisi lain adanya fleksibilitas pengambilan dana bantuan sosial ini kemudian menghasilkan isu mengenai perubahan preferensi atau perilaku individu, seperti dalam konteks *temptation goods*. White & Basu (2016) menemukan efek signifikan pemberian bantuan langsung tunai terhadap pembelian *temptation goods*, seperti alkohol dan makanan berpemanis di Peru. Flaminiano (2021) juga menemukan pola yang sama di Filipina walaupun persentase kenaikannya relatif kecil dibandingkan dengan nonpenerima. Walaupun demikian, studi literatur yang dilakukan oleh Evans & Popova (2017) menunjukkan dalam banyak studi bahwa kecenderungan pemberian bantuan langsung tunai kepada penerima manfaat dalam jangka pendek tidak konsisten atau tidak serta merta digunakan untuk konsumsi *temptation goods*. Temuan literatur ini kemudian diperkuat oleh Izzati dkk. (2023) yang justru tidak menemukan perubahan preferensi atau perilaku individu ketika diberikan bantuan langsung tunai di Indonesia.

Cakupan *temptation goods* yang menjadi objek penelitian seringkali masih terbatas pada konteks rokok, minuman beralkohol, maupun makanan/minuman berpemanis. Adanya fleksibilitas penyaluran bantuan melalui rekening bank per rumah tangga atau individu penerima membuka peluang pada perubahan preferensi atau perilaku penerima pada konsumsi atau aktivitas baru yang berkembang tetapi berdampak negatif terhadap kesejahteraan penerima. Hal ini yang menjadi fokus di dalam eksperimen ini yang akan mengidentifikasi efektivitas medium pembayaran bantuan sosial: pembayaran non-tunai vs pembayaran tunai. Efektivitas medium pembayaran bantuan sosial diukur dari utilitas atas keputusan penggunaan bantuan sosial ketika penerima memiliki platform alternatif untuk pembelian kebutuhan.

1. **Desain Eksperimen**

Eksperimen dilakukan dengan menggunakan laboratorium lapangan (lab-in-the-field experiment) dengan memberikan intervensi berupa pembayaran bantuan sosial melalui digital payment (transfer ke bank maupun dompet digital). Efektivitas pembayaran bantuan sosial diukur dari penggunaan bantuan sosial untuk konsumsi yang sesuai dengan kebutuhan secara legal (misal konsumsi sandang, pangan, dan papan). Peserta eksperimen adalah para penerima bantuan sosial PKH sehingga memiliki konteks untuk penggunaan bantuan sosial dalam pemenuhan berbagai kebutuhannya. Eksperimen ini akan mengidentifikasi apakah ada perbedaan signifikan pada pola konsumsi di antara penerima bantuan sosial PKH berdasarkan intervensi platform pembayaran. Eksperimen ini dilakukan secara individu sehingga tidak ada pengaruh dari peserta lain secara langsung terhadap keputusan dan hasil keputusan masing-masing peserta.

|  |  |
| --- | --- |
| Pelaksanaan dan Peserta Eksperimen | 1. Eksperimen ini menggunakan *lab-in-the-field method* dimana partisipan diundang ke suatu tempat untuk menyelesaikan permainan. Peserta eksperimen adalah penerima PKH sehingga satu rumah tangga diwakili oleh satu orang anggota rumah tangga tersebut. Peserta akan memainkan sejumlah ronde secara independen. 2. Peserta akan dibagi ke dalam dua grup: 1) grup penerima bantuan sosial melalui pembayaran tunai, dan 2) grup penerima bantuan sosial melalui pembayaran digital. Penentuan grup ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi efektivitas bentuk pembayaran bantuan sosial berdasarkan pola konsumsi peserta. |
| Endowment Peserta | Peserta memperoleh endowment yang merepresentasikan uang yang dimiliki pada ronde tersebut. Endowment diberikan secara random dengan nilai relatif kecil melalui sebuah acakan distribusi. . |
| Konsumsi Dasar dan Bantuan Sosial | 1. Peserta memiliki tingkat konsumsi dasar per periode sebesar *x*% dari endowment yang dimiliki. Nilai *x* ditentukan secara random dengan rentang . Besaran konsumsi ini akan mengurangi secara langsung uang yang dimiliki oleh peserta pada akhir setiap ronde dari uang yang tersisa, baik dari hasil investasi maupun yang tidak digunakan untuk apapun. Konsumsi dasar ini memberikan utilitas sesuai besaran konsumsi dasar. 2. Peserta mendapatkan bantuan sosial sebesar *z* yang akan ditambahkan pada *endowment* peserta. Keseluruhan uang yang dimiliki peserta ini digunakan untuk membiayai konsumsi dasar dan konsumsi tambahan. 3. Pemberian bantuan sosial dalam eksperimen ini melalui dua dompet: 1) dompet tunai (DT), dan 2) dompet digital (DD). |
| Dompet Peserta | 1. Peserta memiliki dompet tunai maupun dompet digital sebagai tempat untuk menaruh uangnya. Khusus untuk *endowment* peserta akan masuk ke dompet tunai, sedangkan bantuan sosial akan masuk ke dompet tunai maupun dompet digital tergantung penempatan grup bagi masing-masing peserta. 2. Peserta dapat memindahkan uangnya dari dompet tunai ke dompet digital ataupun sebaliknya dengan biaya rendah. Hal ini dimaksudkan supaya peserta dapat membeli konsumsi tambahan di platform pembelian tertentu sesuai keinginannya. |
| Konsumsi Tambahan | Peserta memiliki kemungkinan untuk melakukan konsumsi tambahan dari daftar konsumsi yang tersedia. Konsumsi tambahan ini memberikan utilitas ekstra berdasarkan masing-masing jenis barang yang dibeli. Terdapat dua jenis barang untuk konsumsi tambahan ini:   1. Barang konsumsi yang berupa pangan dan sandang yang keduanya berpotensi memberikan utilitas ekstra. Sebagai contoh Anda membeli produk makanan yang tersedia seharga Rp50.000, maka Anda akan memiliki kesempatan untuk mendapatkan utilitas sebesar Rp50.000 atau Rp52.000 berdasarkan peluang yang ada. Representasi untuk contoh ini adalah: 90% peluang untuk mendapatkan utilitas sebesar Rp50.000 atau 10% peluang untuk mendapatkan utilitas sebesar Rp52.000. 2. Barang investasi yang berupa medium investasi berisiko tinggi dan berisiko rendah. Untuk investasi berisiko tinggi, peserta akan memainkan sebuah *game* yang berpeluang untuk memberikan utilitas ekstra tinggi atau kehilangan seluruh uang yang diinvestasikan. Untuk investasi berisiko rendah, peserta dapat memilih berbagai alternatif yang tersedia yang memungkinkan untuk mendapatkan utilitas ekstra atau kehilangan sebagian uang yang diinvestasikan.   Kedua jenis barang ini dapat diakses/dibeli dari dua jenis platform pembelian yang tersedia: 1) platform pasar digital (misal e-commerce), dan 2) platform pasar riil. |
| Platform Pembelian Bagi Peserta | Platform pembelian ini digunakan untuk membeli barang konsumsi tambahan.   1. Platform pasar riil menyediakan berbagai barang konsumsi dengan daftar harga untuk masing-masing barang konsumsi tersebut. Peserta dapat membeli barang konsumsi di platform pasar riil ini melalui dompet tunai. 2. Platform pasar digital menyediakan berbagai barang konsumsi dan barang investasi dengan daftar harga maupun besaran inveestasi masing-masing barang. Peserta dapat membeli barang konsumsi dan barang investasi di platfom pasar digital ini melalui dompet digital. |
| Pengukuran Utilitas | Utilitas masing-masing peserta diukur dari keputusan yang dilakukan sebagai berikut:   1. Utilitas konsumsi dasar = besaran konsumsi dasar. Jika konsumsi dasar adalah Rp100.000, maka utilitas yang diperoleh adalah Rp100.000. 2. Utilitas barang konsumsi = 1.05 kali dari besaran pengeluaran untuk barang konsumsi. Jika pengeluaran untuk barang konsumsi adalah Rp100.000, maka utilitas yang diperoleh adalah Rp105.000. 3. Utilitas investasi berisiko tinggi = 2 kali pengeluaran atau 0 dari pengeluaran yang dilakukan dengan kemungkinan 50:50. Jika pengeluaran untuk investasi berisiko tinggi adalah Rp100.000, maka utilitas yang diperoleh adalah Rp100.000 jika beruntung atau Rp0 jika tidak beruntung. 4. Utilitas investasi berisiko rendah = 1.25 kali pengeluaran atau 0.75 kali pengeluaran yang dilakukan dengan kemungkinan 75:25. Jika pengeluaran untuk investasi berisiko rendah adalah Rp100.000, maka utilitas yang diperoleh adalah Rp125.000 jika beruntung atau Rp75.000 jika tidak beruntung. 5. Utilitas sisa uang yang tidak digunakan untuk konsumsi maupun investasi = besaran sisa uang. Jika sisa uang yang tidak digunakan adalah Rp100.000, maka utilitas yang diperoleh adalah Rp.100.000. |
| Nilai yang Diperoleh Peserta di Setiap Ronde | Peserta akan mendapatkan *payoff* di masing-masing ronde dari utilitas yang diperoleh atas keputusan yang dilakukan. *Payoff* ini akan menjadi basis pembayaran yang akan diperoleh oleh peserta dari eksperimen ini. |
| Kemungkinan Peserta Tidak Mampu Membayar Konsumsi Dasar | Peserta memiliki kemungkinan untuk tidak mampu membayar konsumsi dasar yang telah ditetapkan di masing-masing ronde. Kemungkinan ini bisa terjadi ketika peserta menghabiskan uangnya untuk membeli konsumsi tambahan dan investasi yang tidak memberikan hasil, Dalam hal ini, kekurangan bayar untuk konsumsi dasar ini akan diambilkan dari uang kehadiran. |
| Pembayaran Peserta dari Eksperimen | Salah satu dari sejumlah ronde dalam eksperimen ini akan diacak untuk menjadi pembayaran bagi peserta. Selain itu, peserta akan mendapatkan uang kehadiran sebesar Rp.100.000 yang bisa berkurang jika ronde terpilih adalah ketika peserta tidak mampu membayar konsumsi dasar. Pembayaran dilakukan segera setelah peserta menyelesaikan seluruh rangkaian eksperimen. |
| Catatan Penting | Peserta akan diminta untuk mengisi kuesioner demografi singkat setelah menyelesaikan sesi eksperimen. Total pengerjaan seluruh rangkaian eksperimen ini lebih kurang adalah 90 menit. Eksperimenter dipastikan tidak mengetahui keputusan peserta sebelum peserta menyelesaikan seluruh rangkaian eksperimen. Eksperimenter juga dipastikan tidak dapat mempengaruhi keputusan peserta. |

Berikut ilustrasi eksperimen ini.

A blue rectangles with white text

AI-generated content may be incorrect.

Pembayaran bagi peserta:

1. Jika peserta tidak membeli apapun di suatu ronde:

* 1 x (Endowment + Bansos) – biaya pemindahan uang dari DD ke DT atau sebaliknya = mestinya nilai positif

1. Jika peserta membeli barang tambahan di pasar riil atau pasar digital:

* Uang tersisa + 1.05 x (total pembelian barang tambahan) – biaya pemindahan uang dari DD ke DT atau sebaliknya = mestinya nilai positif

1. Jika peserta membeli barang investasi (hanya di pasar digital):

* Uang tersisa + hasil dari investasi – biaya pemindahan uang dari DD ke DT atau sebalikya = bisa positif maupun negatif tergantung hasil dari investasi

1. Jika peserta membeli barang investasi (hanya di pasar digital) dan barang tambahan di pasar riil atau pasar digital:

* Uang tersisa + 1.05 x (total pembelian barang tambahan) + hasil dari investasi – biaya pemindahan uang dari DD ke DT atau sebaliknya = bisa positif maupun negatif tergantung hasil dari investasi
* Hal yang krusial di sini adalah investasi yang dilakukan oleh peserta yang dapat menghasilkan payoff negatif sehingga harus mengambil dari uang kehadiran. Konsumsi dasar peserta memiliki multiplier 1 sehingga akan masuk terhitung sebagai uang tersisa saja.

**Referensi**

White, J. S., & Basu, S. (2016). Does the benefits schedule of cash assistance programs affect the purchase of temptation goods? Evidence from Peru. *Journal of health economics*, *46*, 70–89. <https://doi.org/10.1016/j.jhealeco.2016.01.005>

Flaminiano, J. P. (2021). Cash Transfers, Shocks, and Temptation Goods: Evidence from the Philippines. *SOUTHEAST ASIAN JOURNAL OF ECONOMICS*, *9*(2), 1–38. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/saje/article/view/253570>

Evans, D. K., & Popova, A. (2017). Cash Transfers and Temptation Goods. Economic Development and Cultural Change, 65(2), 189–221. doi:10.1086/689575

Al Izzati, R., Suryadarma, D., & Suryahadi, A. (2023). Do short-term unconditional cash transfers change behaviour and preferences? evidence from Indonesia. *Oxford Development Studies*, *51*(3), 291–306. <https://doi.org/10.1080/13600818.2023.2204423>