ABSTRAK

Penelitian berjudul "Potensi Kerugian Negara Dalam Penyalahgunaan Aplikasi Permainan Dalam Perspektif Hukum Keuangan Negara" yang ditulis oleh Ikhsan Heri Nugroho, NIM.12103173082, Program Studi Hukum Tata Negara, Fakultas Syariah dan Hukum Islam, UIN SATU Tulungagung, dibimbing *Muksin, M.H*

Kata Kunci: Kerugian Negara, Penyalahgunaan Aplikasi Permainan.

Penelitian ini menganalisis menginvestigasi potensi kerugian negara yang timbul dari aplikasi permainan online berbayar di Indonesia. Maraknya *game* buatan asing legal maupun ilegal dikaitkan dengan penurunan neraca pembayaran, mempengaruhi nilai tukar rupiah terhadap mata uang asing. Salah satu mekanisme potensial adalah konversi rupiah ke dolar saat pembelian voucher atau upgrade game. Selain itu, penyalahgunaan aplikasi permainan dapat terjadi dalam bentuk transaksi ilegal, seperti perjudian, pencucian uang, dan pendanaan terorisme, yang berpotensi merugikan negara baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengeksplorasi aspek-aspek hukum keuangan terkait potensi kerugian negara akibat penyalahgunaan aplikasi permainan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: 1) Bagaimana terjadinya potensi kerugian negara dalam penyalahgunaan aplikasi permainan di Indonesia? 2) Bagaimana potensi kerugian negara dalam penyalahgunaan aplikasi permainan dalam perspektif siyasah maliyyah?.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan jenis penelitian hukum normatif dilakukan untuk mengetahui tentang Potensi Kerugian Negara Dalam Penyalahgunaan Aplikasi Permainan Dalam Perspektif Hukum Keuangan Negara.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Potensi kerugian negara dalam penyalahgunaan aplikasi permainan di Indonesia dapat terjadi dalam berbagai bentuk. Salah satu bentuk kerugian yang paling umum adalah potensi hilangnya potensi pajak. Aplikasi permainan yang populer di Indonesia umumnya berasal dari luar negeri. Hal ini menyebabkan pemerintah Indonesia kehilangan potensi penerimaan pajak dari sektor ini. Selain itu, penyalahgunaan aplikasi permainan juga dapat menyebabkan potensi hilangnya potensi investasi. Berikut adalah beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah penyalahgunaan aplikasi permainan di Indonesia yaitu: a) Pemerintah perlu menerapkan regulasi yang ketat untuk mengawasi konten dan aktivitas yang terdapat dalam aplikasi permainan. Regulasi tersebut dapat berupa undang-undang, peraturan pemerintah, atau peraturan menteri. b) Masyarakat perlu meningkatkan kesadaran akan dampak negatif penyalahgunaan aplikasi permainan. Masyarakat perlu didorong untuk menggunakan aplikasi permainan secara bertanggung jawab dan menghindari aplikasi permainan yang mengandung konten negatif. c) Pemerintah dan pelaku industri perlu bekerja sama untuk mengembangkan aplikasi permainan yang berkualitas. Aplikasi permainan yang berkualitas dapat memberikan manfaat positif bagi masyarakat dan mengurangi potensi penyalahgunaan. 2) Dalam perspektif hukum keuangan negara, penyalahgunaan aplikasi permainan dapat

dikategorikan sebagai perbuatan melawan hukum yang dapat menimbulkan kerugian keuangan negara. Oleh karena itu, pemerintah perlu mengambil langkah-langkah untuk mencegah dan menanggulangi penyalahgunaan aplikasi permainan. Pemerintah perlu meningkatkan pengawasan terhadap industri aplikasi permainan, baik dari segi konten maupun pengoperasiannya. Pengawasan ini dapat dilakukan oleh pemerintah sendiri atau bekerja sama dengan pihak swasta. Kemudian, Pemerintah perlu menerapkan sanksi yang tegas terhadap pelaku penyalahgunaan aplikasi permainan. Sanksi tersebut dapat berupa pidana, perdata, atau administratif.

ABSTRACT

The research entitled "Potential State Losses in the Misuse of Game Applications in the Perspective of State Financial Law" written by Ikhsan Heri Nugroho, NIM.12103173082, Constitutional Law Study Program, Faculty of Sharia and Islamic Law, UIN SATU Tulungagung, supervised by Muksin, M.H

Keywords: State Losses, Abuse of Game Applications

This research analyzes investigating the potential state losses arising from paid online game applications in Indonesia. The rise of legal and illegal foreign-made games is associated with a decline in the balance of payments, affecting the rupiah exchange rate against foreign currencies. One potential mechanism is the conversion of rupiah to dollars when purchasing vouchers or game upgrades. In addition, misuse of gaming apps can occur in the form of illegal transactions, such as gambling, money laundering, and terrorism financing, which have the potential to harm the country both directly and indirectly. Therefore, this research will explore aspects of financial law related to potential state losses due to misuse of game apps.

The formulation of the problems in this research, namely: 1) How is the occurrence of potential state losses in the misuse of game applications in Indonesia? 2) How is the potential for state losses in the misuse of game applications in the perspective of state financial law?

The research approach used is a literature study with the type of normative legal research conducted to find out about the Potential State Losses in the Misuse of Game Applications in the Perspective of State Financial Law.

The results of this study indicate that: 1) Potential state losses in the misuse of game applications in Indonesia can occur in various forms. One of the most common forms of loss is the potential loss of tax potential. Game applications that are popular in Indonesia generally come from abroad. This causes the Indonesian government to lose potential tax revenue from this sector. In addition, misuse of gaming apps can also lead to a potential loss of investment potential. Here are some efforts that can be made to prevent the misuse of gaming apps in Indonesia, namely: a) The government needs to implement strict regulations to monitor the content and activities contained in gaming apps. Such regulations can be in the form of laws, government regulations, or ministerial regulations. b) The public needs to raise awareness of the negative impacts of misuse of gaming apps. People need to be encouraged to use gaming apps responsibly and avoid gaming apps that contain negative content. c) The government and industry players need to work together to develop quality game applications. Quality game applications can provide positive benefits to society and reduce the potential for abuse. 2) In the perspective of state financial law, misuse of game apps can be categorized as unlawful acts that can cause state financial losses. Therefore, the government needs to take steps to prevent and tackle the misuse of game apps. The government needs to increase supervision of the game application industry, both

in terms of content and operation. This supervision can be carried out by the government itself or in collaboration with private parties. Then, the government needs to apply strict sanctions against the perpetrators of misuse of game apps. The sanctions can be criminal, civil, or administrative.

خلاصة

البحث بعنوان "خسائر الدولة المحتملة في إساءة استخدام تطبيقات اللعبة من منظور القانون المالي للدولة" الذي كتبه إحسان هيري نوجروهو ، ١٢١٠٣١٧٣٠٨٢ ، برنامج دراسة القانون الدستوري ، كلية الشريعة والشريعة الإسلامية ، الجامعة الإسلامية الحكومية السيد علي رحمة الله تولونغاغونغ، إشراف محسين.

الكلمات المفتاحية: فقدان الدولة ، إساءة استخدام تطبيقات الألعاب.

تحلل هذه الدراسة وتحقق في خسائر الدولة المحتملة الناشئة عن تطبيقات الألعاب المدفوعة عبر الإنترنت في إندونيسيا. يرتبط صعود الألعاب الأجنبية الصنع القانونية وغير القانونية بانخفاض في ميزان المدفوعات ، مما يؤثر على سعر صرف الروبية مقابل العملات الأجنبية. إحدى الآليات المحتملة هي تحويل الروبية إلى الدولار عند شراء القسائم أو ترقية الألعاب. بالإضافة إلى ذلك ، يمكن أن يحدث سوء استخدام تطبيقات الألعاب في شكل معاملات غير قانونية ، مثل المقامرة وغسل الأموال وتمويل الإرهاب ، مما قد يضر بالدولة إما بشكل مباشر أو غير مباشر. لذلك ، ستستكشف هذه الدراسة جوانب القانون المالي المتعلقة بخسائر الدولة المحتملة بسبب إساءة استخدام تطبيقات الألعاب.

صياغة المشكلة في هذه الدراسة ، وهي: ١) كيف هي خسارة الدولة المحتملة في إساءة استخدام تطبيقات الألعاب في إندونيسيا؟ ٢) ما هي الخسارة المحتملة للدولة في إساءة استخدام تطبيق اللعبة من منظور القانون المالي للدولة؟

نهج البحث المستخدم هو دراسة أدبية مع نوع من البحوث القانونية المعيارية التي أجريت لمعرفة المزيد عن خسائر الدولة المحتملة في إساءة استخدام تطبيقات اللعبة في منظور القانون المالي للدولة.

تظهر نتائج هذه الدراسة ما يلي: ١) يمكن أن تحدث خسائر الدولة المحتملة في إساءة استخدام تطبيقات الألعاب في إندونيسيا بأشكال مختلفة. أحد أكثر أشكال الخسارة شيوعا هو الخسارة المحتملة للضرائب المحتملة. تأتي تطبيقات الألعاب الشائعة في إندونيسيا بشكل عام من الخارج. هذا يتسبب في خسارة الحكومة الإندونيسية للإيرادات الضريبية المحتملة من هذا القطاع.

بالإضافة إلى ذلك ، يمكن أن يؤدي سوء استخدام تطبيقات الألعاب أيضا إلى خسارة محتملة لإمكانات الاستثمار. فيما يلي بعض الجهود التي يمكن بذلها لمنع إساءة استخدام تطبيقات الألعاب في إندونيسيا ، وهي: أ) تحتاج الحكومة إلى تنفيذ لوائح صارمة لمراقبة المحتوى والأنشطة الواردة في تطبيقات الألعاب. يمكن أن تكون هذه اللوائح في شكل قوانين أو لوائح حكومية أو لوائح وزارية. ب) يحتاج الجمهور إلى زيادة الوعي بالتأثير السلبي لإساءة استخدام تطبيقات الألعاب. يجب تشجيع الجمهور على استخدام تطبيقات الألعاب بمسؤولية وتجنب تطبيقات الألعاب التي تحتوي على محتوى سلبي. ج) تحتاج الحكومة والجهات الفاعلة في الصناعة إلى العمل معا لتطوير تطبيقات ألعاب عالية الجودة. يمكن أن يوفر تطبيق الألعاب عالي الجودة فوائد إيجابية للمجتمع ويقلل من احتمالية إساءة الاستخدام. 2) من منظور القانون المالي للدولة ، يمكن تصنيف إساءة استخدام تطبيقات الألعاب على أنها أعمال غير قانونية يمكن أن تسبب خسائر مالية للدولة. لذلك ، تحتاج الحكومة إلى اتخاذ خطوات لمنع ومعالجة إساءة استخدام تطبيقات الألعاب. تحتاج الحكومة إلى زيادة الإشراف على صناعة تطبيقات الألعاب ، سواء من حيث المحتوى أو التشغيل. يمكن تنفيذ هذا الإشراف من قبل الحكومة نفسها أو بالتعاون مع أطراف خاصة. بعد ذلك ، تحتاج الحكومة إلى تطبيق عقوبات صارمة ضد مرتكبي إساءة استخدام تطبيقات الألعاب. يمكن أن تكون هذه العقوبات جنائية أو مدنية أو إدارية.