

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di zaman modern ini telah mengalami perkembangan yang begitu pesat. Hal ini dapat dilihat dari hampir semua aktifitas masyarakat memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan teknologi memudahkan masyarakat dalam melakukan aktifitas. Teknologi telah menembus hampir setiap profesi, aktivitas komersial dan industri serta banyak organisasi mungkin akan menemui kesulitan beroperasi jika tanpa mengandalkan perangkat teknologi komputer.² Adanya hal tersebut, menuntut masyarakat untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi, karena teknologi menunjang aktifitas manusia sehari-hari. Tidak hanya terbatas pada pekerjaan saja akan tetapi teknologi berpengaruh pada hal diluar pekerjaan, seperti hiburan, komunikasi dan lain sebagainya.

Manusia sebagai makhluk sosial dimana antara manusia satu dengan yang lain saling membutuhkan, dalam hal ini terdapat pengaruh dari teknologi. Zaman sekarang manusia tidak hanya membutuhkan manusia lain akan tetapi juga membutuhkan teknologi. Selain itu teknologi juga berkembang dengan kemunculan *smartphone* canggih yang di dalamnya menyediakan berbagai aplikasi, seperti komunikasi, belanja, hiburan dan lain sebagainya. Kemunculan aplikasi tersebut dimaksudkan untuk

² Abdulsyani, *Sosiologi Skematika, Teori dan Terapan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hal. 29

memenuhi kebutuhan masyarakat dengan memanfaatkan teknologi. Salah satunya ialah keberadaan aplikasi permainan yang sangat banyak pilihannya di dalam *playstore* maupun di *appstore*.

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang keuangan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi digital di bidang keuangan adalah munculnya aplikasi permainan (gamification). Aplikasi permainan merupakan aplikasi yang menggunakan unsur permainan dalam memberikan pengalaman pengguna. Aplikasi permainan telah menjadi salah satu tren yang populer di masyarakat, termasuk di Indonesia. Aplikasi permainan dapat memberikan berbagai manfaat, seperti hiburan, edukasi, dan peningkatan keterampilan. Namun, aplikasi permainan juga dapat disalahgunakan untuk berbagai tujuan, termasuk untuk merugikan negara.

Banyaknya aplikasi di dalam *playstore* maupun di *appstore* membuat masyarakat banyak yang belum mengetahui aplikasi permainan mana saja yang legal maupun yang ilegal. Aplikasi permainan yang belum memiliki izin resmi atau ilegal tersebut dapat merugikan masyarakat dan negara. Maraknya aplikasi permainan yang dapat berpotensi merugikan keuangan negara seperti maraknya *game online* berbayar disebut-sebut dapat merugikan negara lantaran miliaran dolar Amerika Serikat (USD) terbang ke luar negeri. Hal ini berpotensi melemahkan neraca pembayaran dalam jangka panjang jika terjadi secara terus-menerus.

Game Online ini juga memberikan nuansa baru dimana interaksi sosial dengan orang lain semakin intensif, yang diiringi dengan keasikan bermain game. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai permainan online seperti *gunbound*, *mobile legend*, *higgs domino island*, *free fire*, PUBG dan lain sebagainya.

Kemudian terdapat pula aplikasi permainan seperti game aplikasi judi online yang memiliki dampak negatif untuk masyarakat Indonesia lebih besar ketimbang dampak positifnya. Sebab, Indonesia dalam posisi sebagai konsumen atau pasar. Apalagi pengembang lokal masih terkendala investasi, pendaftaran hak paten dan lainnya. Hal ini kemudian menjadi menghambat tumbuhnya *game online* dalam negeri.

Maraknya aplikasi permainan yang diblokir oleh pemerintah menambah kasus dalam penyelewengan aplikasi permainan di Indonesia. Kerugian yang didapatkan negara juga pastinya banyak. Apabila dilihat dari pandangan hukum Islam, penyalahgunaan aplikasi permainan yang dapat merugikan masyarakat dan negara merupakan suatu hal yang salah. Hal tersebut telah dijelaskan dalam Qur'an Surat Al-Maidah:63 yang berbunyi:³

لَوْلَا يَنْهَاهُمْ رَبَّنَا نُؤْنُ وَالْأَحْبَارُ عَنْ قَوْلِهِمُ الْإِنَّمُ وَأَكْلِهِمُ السُّحْتِ لَبِئْسَ
مَا كَانُوا يَصْنَعُونَ

³ Departemen Agama RI, Al-Qur'an & terjemah 30 juz, (Solo: Qomari Prima Publisher, 2007), hal. 290

Artinya: Mengapa para ulama dan para pendeta mereka tidak melarang mereka mengucapkan perkataan bohong dan memakan yang haram? Sungguh, sangat buruk apa yang mereka perbuat.

Keuangan negara menurut Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2003 Tentang Keuangan Negara pasal 1 ayat (1) menyebutkan bahwa keuangan negara merupakan semua hak dan kewajiban negara yang dapat dinilai dengan uang, serta segala sesuatu baik berupa uang maupun berupa barang yang dapat dijadikan milik negara berhubung dengan pelaksanaan hak dan kewajiban tersebut.⁴

Top up merupakan aktivitas yang dilakukan gamer untuk mengisi ulang atau menambahkan sejumlah dana agar bisa melakukan transaksi dalam *game*. *Top up* sendiri merupakan fitur berbayar untuk para gamers guna membuat karakter dalam *game* yang mereka mainkan bisa menjadi lebih kuat maupun lebih keren. Gamers bisa menikmati fitur premium seperti pilihan kostum yang lebih beragam atau senjata khusus dari *game* tertentu.

Dalam kasus aplikasi permainan yang marak di Indonesia, terdapat banyak *game online* berbayar yang dapat merugikan negara karena uang yang digunakan untuk *top up* game tersebut tidak masuk dalam pengelolaan keuangan negara. Hal tersebut dapat melemahkan neraca pembayaran dalam jangka panjang dan merugikan kurs rupiah.

Maraknya *game online* buatan asing seperti *player unknown's battlegrounds* (PUBG), hingga *Mobile Legends* disebut bisa merugikan

⁴ Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2003 Tentang Keuangan Negara

negara hingga triliunan rupiah. *Game* berbayar milik asing tersebut bisa membuat neraca pembayaran Indonesia (NPI) menurun. Jika ini dibiarkan dalam jangka panjang maka, nilai tukar rupiah akan lemah terhadap dolar atau mata uang asing lainnya. Hal itu lantaran terjadi pertukaran mata uang setiap pemain *game online* membeli beragam produk permainannya.

Misalnya ada seorang *gamers* mengupgrade *game* dan akan menaikkan level *game* maka, *gamers* harus membeli *voucher* terlebih dahulu. *voucher* dapat dibeli melalui transfer *top up* sejumlah harga *voucher game* yang tertera. *Gamers top up* dalam bentuk rupiah tetapi, karena developernya merupakan pihak asing maka, rupiahnya akan dikonversi menjadi dolar. Apabila permintaan dolar lebih banyak dalam jangka panjang, rupiahnya akan melemah.

Salah satu bentuk penyalahgunaan aplikasi permainan yang berpotensi merugikan negara adalah transaksi ilegal. Transaksi ilegal merupakan transaksi yang melanggar hukum atau peraturan yang berlaku. Transaksi ilegal yang dilakukan melalui aplikasi permainan dapat berupa transaksi perjudian, pencucian uang, dan pendanaan terorisme. Transaksi ilegal ini dapat menimbulkan kerugian negara, baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, kerugian negara dapat berupa hilangnya pendapatan negara dari pajak atau retribusi. Secara tidak langsung, kerugian negara dapat berupa kerusakan tatanan ekonomi dan sosial.

Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mencegah dan menanggulangi penyalahgunaan aplikasi permainan yang berpotensi merugikan negara. Maka dari itu, berdasarkan keadaan tersebut di atas maka peneliti tertarik untuk membahas dan melakukan penelitian dengan judul yaitu: *“Potensi Kerugian Negara Dalam Penyalahgunaan Aplikasi Permainan Dalam Perspektif Hukum Keuangan”*.

B Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas tentang “Potensi Kerugian Negara Dalam Penyalahgunaan Aplikasi Permainan Dalam Perspektif Hukum Keuangan” maka, penulis mengajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana terjadinya potensi kerugian negara dalam penyalahgunaan aplikasi permainan di Indonesia?
2. Bagaimana potensi kerugian negara dalam penyalahgunaan aplikasi permainan dalam perspektif siyasah maliyah?

C Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hal yang menjadi motivasi dasar penulis untuk mengkaji dan menganalisa secara kritis serta mencari jawaban terhadap masalah yang terumuskan di atas. Adapun tujuan dari pada pembahasan pokok-pokok permasalahan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis terjadinya penyalahgunaan aplikasi permainan *game online* di Indonesia.
2. Untuk menganalisis potensi kerugian negara dalam penyalahgunaan aplikasi permainan dalam perspektif hukum keuangan.

D Kegunaan Penelitian

Suatu penulisan ditentukan oleh besarnya manfaat yang dapat diambil dari penelitian tersebut, adapun kegunaan yang dapat diambil penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Membantu dan memberikan sumbangan pemikiran kepada para akademisi dalam upaya pengkajian dan pengembangan ilmu hukum tata negara.
 - b. Melengkapi khasanah kajian yang berkaitan dengan bidang ilmu hukum tata negara.
2. Kegunaan Praktis
 - a. Pemerintah Indonesia

Bagi pemerintah Indonesia, penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan dalam upaya meningkatkan penegakan hukum khususnya bagi warga negara Indonesia, demi terciptanya keadilan serta kemaslahatan.
 - b. Masyarakat

Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan menjadi sarana pengetahuan terkait permasalahan potensi kerugian negara dalam penyalahgunaan aplikasi permainan dalam perspektif hukum keuangan.

c. Peneliti Selanjutnya

Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi akademik berupa sumbangan pemikiran yang berkaitan dengan ilmu hukum tata negara.

E Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

- a. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 48/PMK.03/2020 tentang Tata Cara Penunjukan Pemungut, Pemungutan, Dan Penyetoran, Serta Pelaporan Pajak Pertambahan Nilai Atas Pemanfaatan Barang Kena Pajak Tidak Berwujud Dan/Atau Jasa Kena Pajak Dari Luar Daerah Pabean Di Dalam Daerah Pabean Melalui Perdagangan Menimbang Melalui Sistem Elektronik

Dasar hukum pengenaan pajak atas *games online* didasarkan pada Peraturan Menteri Keuangan (PMK) Nomor 48/PMK.03/2020 tentang Tata Cara Penunjukan Pemungut, Pemungutan, Dan Penyetoran, Serta Pelaporan Pajak Pertambahan Nilai Atas Pemanfaatan Barang Kena Pajak Tidak Berwujud Dan/Atau Jasa Kena Pajak Dari Luar Daerah Pabean Di Dalam Daerah Pabean

Melalui Perdagangan Menimbang Melalui Sistem Elektronik. Pemerintah resmi memungut Pajak Pertambahan Nilai (PPN) Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PMSE) sebesar 10 persen atas pembelian aplikasi dan game online yang berasal dari luar negeri.

Pemungutan PPN PMSE ini dilatar belakangi oleh meningkatnya transaksi perdagangan melalui sistem elektronik atau *e-commerce*. Pengenaan PPN ini merupakan bagian dari upaya pemerintah untuk menciptakan kesetaraan berusaha bagi semua pelaku usaha khususnya antara pelaku di dalam negeri maupun di luar negeri, serta antara usaha konvensional dan usaha digital.

b. Hukum Keuangan Negara

Dalam menerapkan hukum tentunya terdapat landasan yang mampu memperkuat kedudukan hukum tersebut. Landasan hukum keuangan negara tidak hanya terletak di pembukaan Undang-Undang Dasar Tahun 1945 tetapi juga di pasal 23A hingga 23E Undang-Undang Dasar Tahun 1945 yang berkaitan dengan keuangan negara. Terdapat beberapa landasan lain yang berasal dari undang-undang. Undang-Undang yang dimaksud antara lain seperti Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2013 Tentang Keuangan Negara, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2004 Tentang Pembendaharaan Negara, Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2004 Tentang Bank Indonesia dan lain sebagainya. Hukum keuangan ini memiliki kedudukan di hukum

publik namun tidak tertutup kemungkinan untuk berada di hukum privat juga yang bersinggungan dengan kepentingan negara. Oleh karena itu, hukum ini memiliki jangkauan yang termasuk luas.

c. Kerugian Negara

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2001 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 31 Tahun 1999 Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi menjelaskan bahwa kerugian keuangan negara adalah berkurangnya kekayaan negara yang disebabkan suatu tindakan melawan hukum, penyalahgunaan wewenang atau kesempatan atau sarana yang ada pada seseorang karena jabatan atau kedudukan, kelalaian seseorang dan atau disebabkan oleh keadaan di luar kemampuan manusia (*force majeure*).⁵

d. Penyalahgunaan wewenang

Penyalahgunaan kewenangan dapat didefinisikan sebagai perbuatan yang dilakukan oleh orang sebagai pemilik kewenangan, yang sebenarnya berhak untuk melakukan sesuatu, akan tetapi dilakukannya secara salah atau diarahkan pada hal yang salah dan bertentangan dengan hukum.⁶

Penyalahgunaan kewenangan dalam arti sempit adalah menggunakan wewenang yang melekat pada seseorang, namun

⁵ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2001 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 31 Tahun 1999 Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi

⁶ R.Wiyono, *Pembahasan Undang Undang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2005), hal. 29

penggunaan tersebut menyimpang untuk tujuan lain dari maksud diberikanya wewenang tersebut.

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual diatas maka secara operasional yang dimaksud dapat sekaligus menambah ilmu pengetahuan tentang “*Potensi Kerugian Negara Dalam Penyalahgunaan Aplikasi Permainan Dalam Perspektif Hukum Keuangan*” adalah menjelaskan terkait penyalahgunaan aplikasi permainan di Indonesia yang diduga berpotensi merugikan keuangan negara dan dapat dilihat dari perspektif hukum keuangan negara.

F Metode Penelitian

Dalam menyusun skripsi ini, peneliti menggunakan beberapa metode penelitian baik ketika pengumpulan maupun pengolahan data. Adapun metode yang dipergunakan dalam penelitian skripsi ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian normatif yuridis, yang merupakan metode penelitian hukum yang dilaksanakan dengan meneliti bahan primer atau bahan kepustakaan.⁷ Dalam penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan, memeriksa, serta melakukan penelusuran terhadap kepustakaan yang terkait guna mendapatkan informasi

⁷ Soerjono Soekanto dan Sri Mahmudji, *Penelitian Hukum Normatif, Suatu Tinjauan Singkat*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo 2003), hal. 13

mengenai dugaan penyalahgunaan aplikasi permainan dan potensi kerugian yang akan didapatkan pemerintah. Kemudian mengemukakan permasalahan dalam pelaksanaannya. Untuk itu penulis akan membahas mengenai potensi kerugian negara dalam penyalahgunaan aplikasi permainan dalam perspektif hukum keuangan negara.

2. Sifat Penelitian

Sifat penelitian ini adalah deskriptif analitis, dimana mengungkapkan peraturan perundang-undangan yang terkait dengan beberapa teori hukum yang menjadi objek penelitian.⁸ Dalam hal ini peneliti akan membahas tentang potensi kerugian negara dalam penyalahgunaan aplikasi permainan dalam perspektif hukum keuangan negara. Kemudian apakah akibat yang ditimbulkan dari penyalahgunaan aplikasi ini.

3. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian merupakan cara pandang peneliti dalam memilih ruang bahasan dengan maksud agar mampu menguraikan dengan jelas substansi dari pembahasan penelitian tersebut.⁹ Dalam mengkaji penelitian ini, peneliti menggunakan 2 jenis pendekatan. Yaitu pendekatan perundang-undangan (*statue approach*) dan pendekatan kasus (*case approach*).

a. Pendekatan perundang-undangan (*statue approach*)

⁸ Zainuddin, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2014), hal. 105

⁹ I Made Pesek Diantha, *Metodologi Penelitian Hukum Normatif dalam Justifikasi Teori Hukum*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal. 156

Pendekatan ini dilakukan dengan cara menganalisis maupun menelaah semua peraturan perundang-undangan dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang ditangani.¹⁰ Dalam hal ini peneliti akan mengkaji apakah pelaksanaan terkait potensi kerugian negara dalam penyalahgunaan aplikasi permainan sudah sesuai dengan aturan hukum keuangan negara.

b. Pendekatan kasus (*case approach*)

Pendekatan ini dilakukan dengan menelaah kasus yang timbul akibat adanya potensi kerugian negara dalam penyalahgunaan aplikasi permainan dalam perspektif hukum keuangan negara. Terkait dengan potensi kerugian yang didapatkan negara dari dugaan penyalahgunaan aplikasi permainan. Hal ini berakibat fatal pada keuangan negara. Bandingkan dengan Jepang, dimana industri game lokal bisa mendapatkan 81% pangsa pasar. China pun tak kalah jauh, dimana 68% pangsa pasar game dikuasai oleh produk dalam negeri. Apabila tidak dikelola dengan baik maka aplikasi permainan dapat merugikan keuangan negara karena uang tersebut seterusnya tetap keluar dari Indonesia.

4. Sumber Data

Dalam penelitian normatif ini peneliti menggunakan data sekunder. Yaitu data yang berasal dari bahan pustaka yang berupa dokumendokumen resmi, buku-buku yang ada di perpustakaan,

¹⁰ *Ibid.*, hal. 158

peraturan perundang-undangan, jurnal, artikel, maupun dokumen lain yang terkait materi penelitian.¹¹ Data sekunder terdiri dari:

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang mengikat.

Dalam penelitian ini digunakan bahan hukum yang terdiri dari:

- 1) Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2013 Tentang Keuangan Negara.
- 2) Peraturan Menteri Keuangan (PMK) Nomor 48/PMK.03/2020.
- 3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2004 Tentang Perbendaharaan Negara.
- 4) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum ini merupakan bahan hukum yang bersifat mendukung atau memperkuat bahan hukum primer serta memberikan penjelasan terkait bahan hukum primer yang ada sehingga dapat dikaji secara lebih mendalam.¹² Diantara bahan-bahan hukum sekunder dalam penelitian ini yaitu buku-buku, tesis, disertasi, jurnal, maupun dokumen yang mengulas terkait tentang potensi kerugian negara dalam penyalahgunaan aplikasi permainan dalam perspektif hukum keuangan negara, baik berdasarkan data

¹¹ Bachtiar, *Metodologi Penelitian Hukum*, (Pamulang: Unpam Press, 2008), hal. 81

¹² Muhammad Syamsudin, *Operasional Penelitian Hukum*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 58

lapangan, peraturan perundang-undangan, maupun dalam perspektif fiqh siyasah.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier merupakan bahan hukum yang berfungsi sebagai pelengkap yang bersifat memberikan petunjuk serta penjelasan terhadap bahan hukum primer maupun bahan hukum sekunder.¹³ Dalam penelitian ini bahan hukum tersier dapat berupa kamus, ensiklopedia, majalah, serta sumber lainnya.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data itu terkait dengan sumber data.¹⁴ Teknik ini berupa metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan serta menggali data. Baik yang bersumber dari data primer maupun sekunder. Dikarenakan sumber data yang dipergunakan berupa data tertulis, maka teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi merupakan salah satu metode pengumpulan data penelitian secara tidak langsung, dimana data yang dibutuhkan diperoleh melalui dokumen-dokumen pendukung yang memiliki korelasi dengan data yang akan diteliti. Dokumen dapat diartikan sebagai catatan suatu peristiwa yang telah lalu, bisa berbentuk gambar, tulisan, maupun karya monumental yang dibuat oleh seseorang.

¹³ Bachtiar, *Metodologi Penelitian...*, hal. 83

¹⁴ *Ibid.*, hal. 84

Dokumen yang dimaksud dalam penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu berupa peraturan peundang-undangan terkait, jurnal penelitian maupun berita-berita terkait dengan permasalahan yang diangkat dimana telah diterbitkan dan dimuat di media masa. Dalam pengumpulan data ini peneliti memilah jurnal maupun berita terkait dengan potensi kerugian negara dalam penyalahgunaan aplikasi permainan dalam perspektif hukum keuangan negara. Mulai dari dampak positif dan negatifnya, bagaimana aplikasi permainan dapat merugikan keuangan negara. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data terkait aplikasi permainan apa saja yang dapat merugikan keuangan negara dalam perspektif hukum keuangan negara. Sehingga laporan penelitian ini berupa kutipan-kutipan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang telah ditemukan tersebut yang berfungsi sebagai gambaran penyajian penelitian.¹⁵

6. Teknik Analisis Data

Berdasar tujuan penelitian yang hendak dicapai, penulis menggunakan pendekatan kualitatif terhadap data primer dan sekunder, dimana data dianalisa dengan metode deskriptif analitis.¹⁶ analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang diperoleh dari berbagai sumber data yaitu dokumentasi dan data yang diperoleh dari pustaka. Dengan mengadakan reduksi data yaitu data yang diperoleh dari kepustakaan dan dirangkum dengan memilih hal-hal yang pokok serta

¹⁵ Muhammad Syamsudin, *Operasional Penelitian...*, hal. 59

¹⁶ Zainuddin, *Metode Penelitian Hukum...*, hal. 105

disusun lebih sistematis sehingga mudah dikendalikan. Metode ini digunakan dengan tujuan untuk menggambarkan secara obyektif mengenai potensi kerugian negara dalam penyalahgunaan aplikasi permainan dalam perspektif hukum keuangan negara. Selanjutnya dilakukan pengkajian mendalam terhadap karya-karya yang memuat objek penelitian dengan menggunakan analisis isi (*content analysis*). Analisis isi merupakan penelitian yang membahas secara mendalam terkait isu suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media masa. Analisis ini mencakup prosedur-prosedur khusus untuk memproses data ilmiah yang bertujuan memberikan pengetahuan, membuka wawasan baru, serta menyajikan fakta.¹⁷ Teknik ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam perumusan masalah.

G Sistematika Pembahasan

Supaya pembahasan dalam penelitian ini dapat tersusun rapi dan sistematis juga untuk mempermudah pemahaman dalam mengkaji materi penelitian ini, maka peneliti menyusun dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I, dalam bab ini dijelaskan mengenai keterangan umum dan gambaran tentang isi skripsi yang terdiri dari konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, metode penelitian, serta sistematika pembahasan.

¹⁷ *Ibid.*, hal. 106

BAB II, dalam bab ini akan diuraikan secara rinci terkait teori yang relevan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan oleh penulis, diantaranya terkait potensi kerugian negara dalam penyalahgunaan aplikasi permainan dalam perspektif hukum keuangan negara.

BAB III, yang merupakan analisa pembahasan yang berisi tentang potensi kerugian negara dalam penyalahgunaan aplikasi permainan dalam perspektif hukum keuangan negara.

BAB IV, yang merupakan analisa pembahasan yang berisi tentang potensi kerugian negara dalam penyalahgunaan aplikasi permainan dalam perspektif hukum keuangan negara.

BAB V, bab ini merupakan bab terakhir yang pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dari keseluruhan pembahasan yang telah dibatasi melalui rumusan masalah. Sehingga secara komprehensif dapat memberikan gambaran umum mengenai isi skripsi ini. Selain itu pada bab ini juga disertakan saran-saran yang dapat digunakan untuk memperbaiki permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini dimasa yang akan datang.