

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di dalam masyarakat yang sedang berubah, khususnya kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Yogyakarta, Bandung dan masih banyak lagi kota lainnya, kejahatan sering terjadi. Kejahatan tersebut akan berubah dengan cepat mengikuti perubahan di dalam masyarakatnya. Kecenderungan dari kota besar yang berusaha mengimbangi ibu kota menimbulkan suatu fenomena pembangunan yang kurang siap, dengan menguatnya peningkatan jumlah dan mobilisasi penduduk. Semuanya itu diikuti dengan pertumbuhan wilayah pemukiman, perumahan, perkantoran, pusat perbelanjaan, yang memperlihatkan kesenjangan ekonomi.

Kejahatan yang terjadi itu merupakan dampak dari hilangnya suatu sistem kontrol sosial akibat perubahan sosial yang terjadi. Perubahan sosial mempengaruhi sistem kontrol sosial, bahkan memberikan dampak yang lebih mendalam pada penyimpangan dan kejahatan.<sup>1</sup> Kejahatan merupakan perilaku anti sosial dan juga gejala sosial yang bersifat universal. Sebagai fenomena masyarakat, maka kejahatan tidak dapat dipisahkan dari ruang dan waktu. Kejahatan adalah masalah manusia yang berupa kenyataan sosial.

---

<sup>1</sup> Sudarto, 2006, *Kapita Selekta Hukum Pidana*, Alumni, Bandung, hlm.23.

Faktor-faktor yang berperan dalam timbulnya kejahatan adalah sebagai berikut:<sup>2</sup>

1. Gelombang urbanisasi remaja dari desa ke kota-kota yang jumlahnya cukup besar dan sukar dicegah.
2. Terjadi konflik antar norma adat pedesaan tradisional dengan norma-norma baru yang tumbuh dalam proses dan pergeseran sosial yang cepat, terutama di kota-kota besar;
3. Memudarnya pola-pola kepribadian individu yang terkait kuat pada pola kontrol sosial tradisionalnya, sehingga anggota masyarakat terutama remajanya menghadapi “samarpola”.

Hampir setiap hari ada berita tentang peristiwa kejahatan, baik melalui media cetak maupun media elektronik. Jenis kejahatan beraneka ragam dengan modus yang berbeda-beda. Salah satu perkembangan kejahatan adalah dengan modus operandi menggunakan mainan untuk menakut-nakuti para korbannya.

Belakangan ini kasus penyalahgunaan mainan semakin marak. Beberapa contoh kasus penyalahgunaan yaitu pada saat Polda Aceh menangkap dua pegawai Bank Syariah mandiri. Penyebab penangkapan yaitu dua pegawai tersebut mengancam nasabah dengan *airsoft gun* saat menagih pelunasan kredit di Toko Simbada di Jalan Pocut Baren, Peunayong, Banda Aceh. Penangkapan bermula dari laporan pemilik Toko Simbada, Razali, yang menjadi nasabah Bank Syariah Mandiri. Kepala Sub-Direktorat Kejahatan dengan Kekerasan Kriminal

---

<sup>2</sup> Ninik Widiyanti dan Panji Anaroga, 1987, *Perkembangan Kejahatan dan Masalahnya Ditinjau dari Segi Kriminologi dan Sosial*, Pradnya Paramita, Jakarta, hlm.2.

Umum menyatakan bahwa antara korban dan pelaku terjadi perdebatan dan kemudian pelaku mengeluarkan pistol ( ) sambil mengancam.

Penyalahgunaan mainan yang dilakukan oleh pemiliknya juga terjadi dalam kasus penodongan mainan yang dilakukan Aditya. Peristiwa terjadi ketika Aditya hendak memarkir mobil VW Golf warna putih bernomor polisi B 234 DIN, Jalan Wijaya II, depan Polres Jakarta Selatan. Saat memarkir mobil, Aditya bersitegang dengan pengendara motor yang tidak diketahui identitasnya. Aditya kesal karena dicaci maki oleh pengendara motor tersebut. Mendengar cacian dari pengendara motor itu, Aditya kemudian mengeluarkan mainan dan mengarahkan ke pengendara motor tersebut. Tidak lama setelah kejadian, anggota Provost Polres Jakarta Selatan yang mendapatkan informasi terjadi tersebut kemudian menangkap Aditya. Provost memerintahkan Aditya untuk menyerahkan mainan tersebut yang diletakkan di samping pintu mobil. Dengan adanya bukti kepemilikan mainan itu, Provost kemudian memeriksa Aditya di Polres Jakarta Selatan.

Dalam menangani kasus-kasus seperti contoh diatas, dimana para pelaku menyalahgunakan kepemilikan mainan , pihak kepolisian menggunakan Undang-Undang Darurat Nomor 12 Tahun 1951 tentang Kepemilikan Senjata Api dan Senjata Tajam (UU Senpi) sebagai dasar hukum. UU Senpi lebih mengatur kepada kepemilikan terhadap senjata api dan senjata tajam sedangkan merupakan mainan senjata replika dengan perbandingan 1:1 (satu berbanding satu) dengan senjata aslinya. Mainan replika *airsoft gun* mengadopsi beragam jenis senjata-senjata yang ada di dunia, baik dari jenis pistol, *revolver*, *submachine gun*, *assault*

*rifle, sniper rifle, shotgun sampai bazooka*. Material inti dari *airsoft gun* terbuat dari bahan *ABS resin*, sama seperti bahan yang digunakan pada *handphone*, yang dikombinasikan dengan *alluminium alloy*, dan *zinc*. Berat rata-rata jenis *airsoft gun* berkisar antara 70% (tujuh puluh persen) hingga 90% (sembilan puluh persen) dari berat senjata asli.

Istilah *airsoft gun* pertama kali digunakan di Indonesia sekitar tahun 1996-1997. Istilah ini digunakan untuk jenis senjata mainan tidak mematikan karena senjata ini adalah replika atau tiruan, dalam ukuran sebenarnya atau lebih kecil dari senjata asli. Mainan ini dikembangkan di berbagai negara bagi pecinta senjata. Adanya larangan kepemilikan senjata api di sebagian besar negara menyebabkan pembuatan atau produksi *airsoft gun* seperti benar-benar sama dengan senjata aslinya terus dilakukan.<sup>3</sup>

Pemakaian memiliki berbagai macam pedoman bagi para penggemarnya agar tidak membahayakan diri sendiri maupun orang lain, yaitu pedoman keselamatan umum, pedoman keselamatan pribadi, dan pedoman dalam permainan, antara lain yaitu:<sup>4</sup>

1. Pedoman keselamatan umum, inti dari pedoman ini adalah untuk memperlakukan *airsoft gun* dengan sebenarnya, sehingga tidak membahayakan orang-orang di sekelilingnya;
2. Pedoman keselamatan pribadi, cara untuk menjauhkan diri kita dari bahayanya mainan ini, dengan menempatkan *airsoft gun*, dan memastikan

---

<sup>3</sup> Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia bebas dalam <http://id.wikipedia.org/wiki/Airsoft> diakses pada 12 Februari 2013, pkl.12.30 WIB

<sup>4</sup> Kidstoyonline, <http://www.kidstoyonline.com/airsoft-gun.htm>, diakses pada tanggal 15 November 2012, pkl. 19.20 WIB

senjata tersebut apakah telah aman sebelum dan sesudah pemakaiannya dari permainan;

3. Pedoman dalam permainan, yaitu suatu aturan yang dimana aturan tersebut untuk diikuti agar tidak membahayakan diri kita sendiri dan lawan main seperti aturan-aturan main yang telah disepakati dan cara pemakaian alat keamanan, rompi, sarung tangan, kaca mata (*safety google*), dan sebagainya.

Seseorang memiliki mainan ini membuat masyarakat menjadi resah dan takut. Hal itu terjadi karena tidak semua pengguna mainan menggunakan mainan itu dengan benar. Banyak yang menyalahgunakan fungsi dan peruntukan mainan ini untuk melakukan tindak pidana. Akibatnya berimbas kepada komunitas yang benar-benar menyukai mainan sebagai hobi sekaligus suatu cabang olah raga baru. Komunitas olah raga merasa tidak nyaman karena ulah dari para oknum yang menggunakan mainan untuk tindak kriminal.

Setiap orang ketika bergabung dalam komunitas harus menjunjung tinggi harkat dan derajat komunitasnya. Menjunjung tinggi kredibilitas komunitasnya dimata masyarakat. Hal itu dilakukan karena alat permainan 100% (seratus persen) mainan yang bentuknya menyerupai senjata yang digunakan militer. Pelaku tindakan kriminal bukan termasuk senjata yang digunakan militer. Pelaku tindakan kriminal bukan termasuk komunitas *airsoft gun*, karena anggota tidak mungkin melakukan tindakan demikian.

Didalam suatu komunitas pengguna untuk meminimalisir agar tidak terjadi penyalahgunaan mainan maka penyebutannya dikenal dengan istilah unit dan BB (*bullet ball*) untuk istilah peluru. Para *airsofters* tidak pernah menyatakan

senjata pada alat yang digunakan untuk bermain. Istilah ini digunakan karena replika mainan ini sama sekali tidak bisa digunakan untuk alat beladiri layaknya sebuah senjata.

Sebagaimana layaknya mainan replika, maka tidak bisa diubah menjadi senjata api seperti yang digunakan oleh militer atau aparat kepolisian. digunakan hampir semata-mata untuk tujuan rekreasi. Material yang digunakan dalam mainan sangat berbeda dengan senjata api sesungguhnya. Dalam Pasal 1 ayat (2) UU Senpi diatur mengenai definisi senjata api dan amunisi yaitu termasuk juga segala barang sebagaimana diterangkan dalam Pasal 1 ayat (1) dari Peraturan Senjata Api Tahun 1936 (Stb 1937 Nomor 170), yang telah diubah dengan ordonantie tanggal 30 Mei 1939 (Stb Nomor 278), tetapi tidak termasuk dalam pengertian itu senjata yang nyata mempunyai tujuan sebagai barang kuno atau barang yang ajaib dan bukan pula sesuatu senjata yang tetap tidak dapat terpakai atau dibuat sedemikian rupa sehingga tidak dapat digunakan. Berdasarkan Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1976, senjata api adalah salah satu alat untuk melaksanakan tugas pokok angkatan bersenjata dibidang pertahanan dan keamanan.

Berdasarkan pengertian senjata api yang terdapat dalam UU Senpi serta Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1976, bukan termasuk dalam golongan senjata api. Replika mainan berbahan material dari plastik dan sistem pengoperasiannya sangat berbeda dengan senjata api. Penggunaan UU Senpi yang seringkali digunakan oleh polisi untuk menangani kepemilikan mainan yang disamakan dengan senjata api dianggap perlu dikaji. Berdasarkan

hal-hal yang telah diuraikan diatas, maka penulis akan membahas lebih jauh mengenai penanganan yang dilakukan oleh polisi atas kepemilikan dan penyalahgunaan mainan, dan mengambil judul penulisan hukum “Tinjauan Yuridis Penggunaan Undang-Undang Darurat Nomor 12 Tahun 1951 Terhadap Kepemilikan Mainan di Wilayah Sleman”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penulisan hukum ini, yaitu:

1. Apakah penerapan Undang-Undang Darurat Nomor 12 Tahun 1951 sudah tepat dalam menangani kepemilikan *airsoft gun*?
2. Apa saja upaya dan kendala yang dihadapi oleh polisi dalam menangani kepemilikan dan penyalahgunaan *airsoft gun*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dinyatakan sebelumnya, maka untuk mengarahkan suatu penelitian diperlukan adanya tujuan dari suatu penelitian. Tujuan penelitian dikemukakan secara deklaratif dan merupakan pernyataan- pernyataan yang hendak dicapai dalam penelitian tersebut.<sup>5</sup>

Tujuan yang dikenal dalam suatu penelitian ada dua macam, yaitu tujuan obyektif dan tujuan subyektif. Dalam rencana penulisan ini, tujuan obyektif dan subyektif adalah sebagai berikut :

---

<sup>5</sup> Soerjono Soekanto, 1995, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tujuan Singkat*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm.118-119

### 1. Tujuan Objektif

Tujuan obyektif yaitu tujuan penulisan dilihat dari tujuan umum yang mendasari penulis dalam melakukan penulisan. Dalam rencana penulisan tujuan obyektif penulisan bertujuan sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui penerapan Undang-Undang Darurat Nomor 12 Tahun 1951 dalam menangani kepemilikan *airsoft gun* sudah tepat atau belum.
- b. Untuk mengetahui upaya dan kendala yang dihadapi oleh polisi dalam menangani kepemilikan dan penyalahgunaan *airsoft gun*.

### 2. Tujuan Subyektif

Tujuan subyektif yaitu tujuan penulisan dilihat dari tujuan pribadi penulis yang mendasari penulis dalam melakukan penulisan. Dalam rencana penulisan ini bertujuan sebagai berikut :

- a. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis di bidang ilmu hukum baik teori maupun praktek, dalam hal ini lingkup Hukum Pidana, khususnya yang menyangkut penerapan hukum dalam kepemilikan .
- b. Untuk melengkapi sebagian syarat akademis guna memperoleh gelar Sarjana Hukum di Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- c. Menerapkan ilmu dan teori-teori hukum yang telah penulis peroleh agar dapat memberi manfaat bagi penulis sendiri khususnya dan masyarakat pada umumnya.

### D. Manfaat Penelitian

Salah satu faktor pemilihan masalah dalam penelitian ini bahwa penelitian ini dapat bermanfaat karena nilai dari sebuah penelitian ditentukan oleh besarnya

manfaat yang dapat diambil dari adanya penelitian tersebut. Adapun manfaat yang diharapkan dari rencana penulisan ini antara lain :

### **1. Manfaat teoritis**

Manfaat teoritis yaitu manfaat dari penulisan hukum ini yang bertalian dengan pengembangan ilmu hukum. Manfaat teoritis dari rencana penulisan ini sebagai berikut :

- a. Hasil penulisan ini dapat bermanfaat untuk perkembangan ilmu hukum pada umumnya dan khususnya bagi hukum pidana tentang senjata api;
- b. Memberikan sumbangan pemikiran atau pemahaman dan juga informasi serta wawasan kepada kalangan akademis dalam memahami sejauh mana penggunaan Undang-Undang Darurat Nomor 12 Tahun 1951 terhadap kepemilikan mainan .

### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis yaitu manfaat dari penulisan hukum ini yang berkaitan dengan pemecahan masalah. Manfaat praktis dari rencana penulisan ini yaitu agar hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan oleh aparat penegak hukum khususnya Kepolisian Negara Republik Indonesia dalam menjalankan tugasnya untuk menangani kepemilikan mainan .

### **E. Keaslian Penelitian**

Penelitian yang berjudul “Tinjauan yuridis penggunaan undang-undang darurat nomor 12 tahun 1951 terhadap kepemilikan mainan di Wilayah Sleman” karya

Beny Susanto merupakan hasil karya penulis dan bukan merupakan hasil duplikasi dan plagiasi hasil karya orang lain. Pada penulisan karya ilmiah ini mempunyai kekhususan yaitu untuk mengetahui penggunaan undang-undang darurat nomor 12 tahun 1951 terhadap kepemilikan mainan di Wilayah Sleman. Akan tetapi, apabila di luar pengetahuan penulis hal ini pernah diteliti sebelumnya, maka penulis berharap penelitian ini dapat menjadi pelengkap bagi peneliti terdahulu.

#### **F. Batasan Konsep**

Penulis akan menguraikan pengertian-pengertian dari upaya kepolisian untuk menanggulangi penyalahgunaan senjata mainan *airsoft gun*.

##### **1. Upaya**

Usaha yang dilakukan untuk mencapai suatu maksud atau tujuan, memecahkan persoalan atau mencari jalan keluar dalam suatu permasalahan yang ada.

##### **2. Polisi**

Polisi adalah anggota dari kepolisian yang memiliki tugas dan fungsi pemeliharaan keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hukum, perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat.

##### **3. *Airsoft gun***

*Airsoft gun* adalah mainan senjata replika dengan perbandingan 1:1 (satu berbanding satu) dengan senjata aslinya.

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Jenis penelitian**

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Jenis penelitian hukum normatif adalah penelitian yang berfokus pada norma dan asas-asas hukum. Dalam penelitian ini norma yang diteliti adalah Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia. Penulis akan melakukan abstraksi mengenai tindakan hukum yang seharusnya dilakukan kepada pelaku kriminal yang menggunakan senjata *airsoft gun*. Melakukan sinkronisasi hukum secara sistematis berkaitan dengan penelitian ini meliputi diskripsi, sistematisasi, analisis, dan interpretasi terhadap penelitian hukum apakah pelaku kriminal yang menggunakan *airsoft gun* sudah mendapat sanksi hukum dari aparat kepolisian.

### **2. Sumber data**

Penulis menggunakan data sekunder yang dikumpulkan dengan studi kepustakaan. Adapun data yang dikumpulkan berupa bahan hukum yang terdiri dari:

#### **a. Bahan Hukum Primer**

Norma hukum positif yang berkaitan:

- 1) Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 amandemen keempat;
- 2) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana;

- 3) Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 Tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia;
- 4) Undang-Undang Darurat Nomor 12 Tahun 1951 Tentang Kepemilikan Senjata Api dan Senjata Tajam.

#### **b. Bahan Hukum Sekunder**

Bahan hukum yang digunakan merupakan pendapat hukum yang diambil dari buku-buku yang berkaitan dengan permasalahan tindakan polisi dalam menangani penyalahgunaan senjata, buku yang mempelajari mengenai kriminologi, asas-asas hukum, karya ilmiah yang disampaikan dalam diskusi maupun seminar mengenai tindakan preventif dan refresif dari kepolisian, hasil penelitian, *website* maupun surat kabar yang berhubungan dengan tindakan preventif dan refresif terhadap perbuatan kriminal yang menggunakan senjata *airsoft gun*.

### **3. Metode pengumpulan data**

#### **a. Studi Kepustakaan**

Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan dan mempelajari data yang diperoleh dari bahan kepustakaan dan memahami buku-buku, literatur, peraturan-peraturan, pendapat yang erat dengan materi yang ditulis terkait dengan penelitian.

#### **b. Wawancara**

Wawancara dilakukan langsung dengan narasumber untuk memperoleh data yang diperlukan untuk penulisan hukum ini yakni AKBP Budi

Prayitno, S.H., Kepala Bagian Pengawasan Reserse Polda Yogyakarta.  
Selain itu dilakukan wawancara dengan Wendy Indra Mardhany, Ketua  
Defender *Airsoft gun* Yogyakarta

#### **4. Metode analisis data**

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yaitu analisis yang dilakukan dengan memahami dengan merangkai atau mengkaji data yang dikumpulkan secara sistematis. Peneliti akan melakukan sistematisasi secara vertikal antara Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia dimana polisi dapat menindak perbuatan pidana yang dilakukan oleh pelakunya dengan menggunakan senjata . Tindakan yang dilakukan oleh polisi tersebut baik itu yang bersifat pencegahan maupun penindakan yang bersifat represif. Dalam penelitian ini, peneliti akan menarik kesimpulan secara deduktif yaitu berawal dari proposisi yang kebenarannya telah diketahui dan berakhir pada suatu kesimpulan yang bersifat khusus.

#### **H. Sistematika Penulisan**

Penulisan hukum ini akan disusun dalam 3 (tiga) bab yaitu, Bab I, Bab II dan Bab III. Dari bab-bab tersebut kemudian diuraikan lagi menjadi sub bab-sub bab yang diperlukan. Sistematika penulisan selengkapnya dapat diuraikan sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab awal yang menjadi pembuka Penulisan Hukum oleh penulis yang didalamnya terkandung latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, keaslian penelitian, batasan konsep, metode penelitian, sistematika penulisan hukum.

## **BAB II TINJAUAN MENGENAI UPAYA KEPOLISIAN UNTUK MENANGGULANGI PENYALAHGUNAAN AIRSOFT GUN**

Bab kedua terdiri dari 5 (lima) sub-bab. Sub-bab yang pertama adalah mengenai tinjauan mengenai upaya kepolisian untuk menanggulangi penyalahgunaan mainan . Isi dari sub-bab yang pertama yaitu mengenai pengertian polisi serta tugas dan wewenangnya dan mainan , kriminalitas yang telah dilakukan dengan menyalahgunakan mainan . Sub-bab kedua mengenai prosedur izin kepemilikan dan penggunaan mainan . Sub bab ketiga adalah sanksi-sanksi yang diberikan terhadap penyalahgunaan mainan *airsoft gun*. Sub-bab keempat yaitu mengenai upaya yang dilakukan oleh kepolisian untuk menanggulangi kepemilikan dan penyalahgunaan mainan *airsoft gun*. Sub-bab kelima yaitu mengenai kendala-kendala yang dihadapi oleh polisi dalam menangani penyalahgunaan mainan .

### **BAB III PENUTUP**

Bab yang terakhir dari penulisan hukum yang disusun oleh penulis.

Bab ini terbagi dalam dua bagian yaitu bagian kesimpulan dan saran.

