

Kasubsi Keamanan LP Pasir Putih Asah Skill Harwat Senpi Kepada Taruna Poltekip dan Adu Kecepatan Bongkar Pasang Senjata Api

ANJAR WAHYU KUSUMA - CILACAP.KAMPAI.CO.ID

Jun 19, 2024 - 15:35



Kasubsi Keamanan LP Pasir Putih Asah Skill Harwat Senpi Kepada Taruna Poltekip dan Adu Kecepatan Bongkar Pasang Senjata Api

Cilacap-INFO_PAS. Kondisi aman dan tertib di Lapas dan Rutan merupakan salah satu faktor utama dalam menunjang keberhasilan program pembinaan. Dalam mewujudkan kondisi aman dan tertib perlu adanya sistem keamanan yang baik dengan menekankan terhadap sarana dan prasarana keamanan diantaranya adalah senjata api.

Kepala Sub Seksi Keamanan Lapas Pasir Putih, Anjar Wahyu Kusuma melaksanakan kegiatan pendampingan dan internalisasi SOP serta transfer knowledge tentang pengecekan, perawatan dan pemeliharaan terhadap senjata api kepada Taruna Taruni Poltekip angkatan 55 yang sedang magang di Lapas Pasir Putih, Rabu(19/06).

"Kegiatan kali ini sesuai dengan 3 Kunci Pemasyarakatan Maju plus 1 Back to Basic dimana Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1995 tentang Pemasyarakatan pasal 48 menyebutkan, pada saat menjalankan tugasnya petugas Lapas diperlengkapi dengan senjata api dan sarana keamanan lainnya, "ungkap Anjar.

"Senjata api di Lapas dan Rutan terdiri atas senjata api genggam jenis pistol P-3A dan senjata api bahu jenis Shotgun 12 Gauge serta pelontar gas air mata. Internalisasi meliputi pengecekan kondisi senjata dan menjaga kondisi senjata api selalu siap siaga kapanpun dibutuhkan. Adapun tahapan - tahapan pemeliharaan dimulai dari tindakan pengamanan, bongkar dan pasang senjata api. Diharapkan dari kegiatan ini akan menambah ilmu dan pengalaman Taruna Taruni Poltekip, "tambah Kasubsi Keamanan

Senjata api merupakan salah satu alat pendukung pelaksanaan tugas pengamanan di Lapas dan Rutan sehingga perlu adanya perawatan dan pemeliharaan yang teratur. Hal ini merupakan kewajiban yang dilakukan petugas karena menjadi salah satu kunci menjaga kondisi senjata api selalu siap siaga kapanpun dibutuhkan. /aj