

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia di dalam pergaulan hidup memerlukan benda-benda baik untuk dipergunakan langsung ataupun sekedar sebagai alat untuk mencukupi kebutuhan hidupnya. Benda merupakan hal yang lazim ditemui dalam kehidupan sehari-hari, dan hal tersebut tidak pernah lepas dalam pergaulan hidup manusia di seluruh dunia. Dalam setiap interaksi manusia yang melibatkan benda yang berkembang sesuai dengan perkembangan pola hidup manusia menjadikan benda sebagai sesuatu perlu untuk diatur.

Keberadaan adanya suatu benda pun cukup mempengaruhi segala perbuatan-perbuatan yang akan timbul antar sesama manusia. Sehingga pada saat ini pengaturan terhadap suatu benda secara umum masih diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Beberapa perkara menyangkut perbuatan hukum tidak jarang berkaitan dengan hak-hak perseorangan yang bersifat kebendaan. Pasal 499 KUHPerdata menyatakan “Menurut paham undang-undang yang dinamakan kebendaan ialah, tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak, yang dapat dikuasai oleh hak milik” sehingga pengertian benda disini dapat dipahami sebagai benda yang dapat dilekatkan hak atau dijadikan sebagai hak milik. Hak milik belum dapat dilekatkan ke suatu benda sebelum adanya suatu kepemilikan terhadap benda tersebut. Suatu benda tentu ada yang memiliki. Kepemilikan atas benda itu merupakan suatu bentuk yang menunjukkan bahwa benda itu ada pemiliknya dan berada dalam suatu penguasaan dari si pemilik benda tersebut

Kepemilikan terhadap suatu benda terlihat dari adanya hak kebendaan atas benda. Dalam hal memiliki sebuah benda akan melekat terhadapnya suatu hak milik. Hak milik merupakan hak yang paling kuat diantara hak-hak kebendaan lainnya. Hak milik ini bersifat penuh. Menurut ketentuan Pasal 570 KUHPerdara menyebutkan hak milik adalah hak untuk menikmati suatu barang secara lebih leluasa dan untuk berbuat terhadap barang itu secara bebas sepenuhnya, asal tidak bertentangan dengan undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh pihak yang berwenang dan asal tidak mengganggu hak orang lain. Kesemuanya itu tidak mengurangi kemungkinan pencabutan hak demi kepentingan umum dan penggantian kerugian yang pantas, berdasarkan peraturan perundang-undangan.

Kemudian terkait dengan kepemilikan suatu benda ini ialah bezit. Bezit kedudukan menguasai atau menikmati suatu barang yang ada dalam kekuasaan seseorang secara pribadi atau dengan perantara orang lain, seakan akan barang itu miliknya sendiri. Pihak yang menjalankan bezit adalah subjek hukum yang pada kenyataannya mempunyai hak kuasa, jadi merupakan kekuatan nyata atas suatu benda sehingga benda itu kepunyaannya sungguh-sungguh.

Serta hak-hak kebendaan di atas kebendaan milik orang lain yang merupakan suatu hak yang dimiliki oleh seseorang atas suatu kebendaan tertentu yang benda tersebut merupakan benda milik orang lain. Hak tersebut memberikan kekuasaan/kewenangan bagi pemegangnya untuk menguasai atau mengambil manfaat dari benda tersebut. Keadaan dimana suatu pihak tertentu menguasai benda tersebut secara nyata disebut sebagai *detentie*. Adanya suatu

hak-hak kebendaan di atas kebendaan milik orang lain itu selalu muncul karena adanya hak yang dimiliki oleh si pemegang hak milik atas suatu kebendaan untuk memberikan hak yang sifatnya terbatas atas benda yang dimilikinya tersebut.

Beberapa hak yang merupakan atau tergolong sebagai hak kebendaan di atas kebendaan milik orang lain antara lain hak guna bangunan secara sederhananya dapat dimengerti atau dipahami sebagai hak yang dimiliki oleh seseorang untuk mendirikan suatu bangunan di atas tanah hak milik orang lain. Hak tanggungan yang dimaksud dengan hak tanggungan adalah hak jaminan yang dibebankan pada hak atas tanah sebagaimana dimaksud dalam undang-undang No 5 Tahun 1960 tentang Peraturan Dasar Pokok-Pokok Agraria, berikut atau tidak berikut benda-benda lain yang merupakan satu kesatuan dengan tanah itu, untuk pelunasan utang tertentu terhadap kreditor-kreditor lain. Selanjutnya ialah hak gadai yang merupakan suatu hak yang memberikan kekuasaan atas suatu benda tidak untuk dipakai, tetapi untuk dijadikan jaminan bagi utang seseorang.

Tidak hanya membahas tentang benda dan barang seperti halnya Belanda yaitu *Goed* dan *Zaak* tetapi juga hak (*recht*). Akan tetapi KUHPerdara tidak secara konsekuen membedakan istilah benda dan barang, karena seringkali masih mencampuradukan kedua istilah tersebut. Dan setiap mengkonsepkan hukum benda hal yang berkaitan erat dengan definisi hukum benda adalah kriteria pembedaan atau cara membedakan benda dalam pengertian hukum kebendaan itu sendiri. Benda yang dimaksud dalam sistematika hukum

perdata di Indonesia adalah semua objek hak yang dapat menjadi objek hak milik, baik dalam arti benda berwujud maupun benda tidak berwujud.

Namun berbagai problematika muncul ketika adanya internet dan dunia *cyber* yang dapat membahayakan sosial dan perekonomian umat manusia di dunia. Misalnya ancaman terhadap serangan sarana dan prasarana teknologi dan informasi yang telah terkoneksi secara global¹, dimana hampir segala kehidupan manusia beralih ke penggunaan teknologi internet seperti jual-beli *online*, *e-banking*, dan permainan *online*. Secara eksistensi benda yang berada dalam dunia *cyber* jelas tidak memiliki wujud nyata, namun dapat dirasakan manfaatnya, bahkan melekat hak dan memiliki fungsi ekonomi yang terasa secara nyata.

Internet memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media lainnya, sehingga banyak masyarakat yang memilih untuk menggunakan internet ketimbang media lainnya. Menurut Budi Agus Riswandi, beberapa keunggulan internet dibanding media lainnya adalah: efisiensi, tanpa batasan, terbuka 24 jam, interaktif, tidak perlu izin dan tidak adanya sensor.² Dengan berbagai

¹ Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*, Kencana, Jakarta, 2014, Hlm. 2.

² Efisiensi, adalah apa yang disajikan dalam internet dapat dinikmati oleh pengunjung dalam jumlah yang tak terbatas dan tanpa perlu mengeluarkan biaya tambahan. Tanpa batas maksudnya adalah internet tidak mengenal tapal batas negara atau benua dan juga waktu. Terbuka 24 jam maksudnya adalah internet merupakan suatu media yang berlangsung sepanjang waktu, sehingga dapat diakses kapanpun. Interaktif adalah pengguna internet dapat dengan bebas untuk memilih content yang diinginkan olehnya. Tidak perlu izin maksudnya adalah setiap orang dapat dengan bebas menampilkan informasi di internet. Tidak ada sensor maksudnya adalah di internet setiap informasi dapat di sajikan dengan bebas, tanpa adanya batasan, karena belum adanya lembaga yang bertugas menyensor. Lebih lanjut, lihat: Budi Agus Riswandi, *Hukum dan Internet di Indonesia*, (Yogyakarta: UII Press, 2003), Hlm. 15-21.

keunggulan yang tidak dimiliki di media lain inilah yang membuat banyak pihak tertarik untuk menggunakannya dalam berbagai kepentingan.

Fenomena teknologi internet ini kemudian menimbulkan hal-hal baru yang sebelumnya belum diatur dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia. Salah satu contohnya adalah *Virtual Property* atau yang disebut dengan Objek *Virtual*. *Virtual* sendiri artinya tidak nyata sehingga *Virtual Property* atau objek virtual secara sederhana dapat diartikan sebagai benda yang tidak nyata atau benda yang tidak ada bentuk fisiknya secara nyata yang dapat dilihat dan dirasakan. Hal ini kemudian menimbulkan tanda tanya tentang apa itu sebenarnya *virtual property* atau objek *virtual* dan bagaimana kedudukannya. Selain itu, dengan segala kegiatan yang dilakukan terhadap benda *virtual* ini juga menimbulkan gejala hukum yang baru seperti penentuan hak-hak atas benda *virtual* ini.

Semua akan menuntut sistem hukum di Indonesia untuk dapat merespon permasalahan-permasalahan terhadap benda virtual ini mengingat objek *virtual* ini merupakan hal yang baru di dalam kehidupan manusia. Salah satu kasus hak kekayaan intelektual di dunia *cyber* yang hingga saat ini masih belum adanya kejelasan atas jawabannya adalah kasus *virtual property rights* (kepemilikan benda virtual atau hak milik virtual). Kasus ini terjadi di Tiongkok (2005) dan di Amerika Serikat (2007). Kasus hak milik *virtual* sering kali terjadi pada *game-online* hingga berujung pada perebutan siapa pemilik sebenarnya terhadap benda-benda di dalam sebuah permainan komputer secara *online*.

Pada kasus *www.secondlife.com* pemain *game* bernama David Denton membeli sebuah pulau dalam *Secondlife* seharga USD 700 dengan uang sungguhan. Denton menuntut Linden Lab karena secara diam-diam Linden Lab mengubah kontrak penjualan *online* tanpa persetujuan pemilik/pemain *game*. Linden Lab juga mencoba untuk menjual properti *game* kepada orang lain. Akibat aksinya ini, Linden Lab diprediksi telah merugikan sebanyak 50.000 pemain *game* dengan jumlah uang senilai USD100.000.000. Linden Lab dituntut melanggar undang-undang perlindungan konsumen dan penipuan.³

Definisi secara resmi mengenai *Virtual Property* ini sendiri belum ada. Hanya beberapa ahli hukum yang mendefinisikan *virtual property*. Joshua A. T. Fairfield menjelaskan, bahwa *virtual property* sebuah *code* yang dibuat menggunakan sistem komputer dan internet yang berada di dunia *cyber*, dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan sama dengan benda-benda yang ada di dunia nyata.⁴ Lebih lanjut, Fairfield menjelaskan macam-macam *virtual property* seperti akun *email*, *website*, *Uniform Resource Locator (URL)*, *Chat Room* atau ruang obrolan *virtual*, akun bank, akun media *online*.⁵ Selain itu, macam-macam lain dari *virtual property* adalah seperti *item-item* dalam *game online*, dan sebagainya. *Virtual property* seperti sebuah patung di dunia nyata, hanya cukup sekali dibuat dan tidak akan hilang meskipun dibiarkan begitu saja. Dan yang terakhir adalah *Interconnectivity* yang artinya adalah saling

³ David Lazarus, *A Real-World Battle Over Virtual-Property Rights*, Los Angeles Times, <http://articles.latimes.com/2010/apr/30/business/la-fi-lazarus-20100430> diakses 21 Maret 2016.

⁴ Joshua A. T. Fairfield, *Virtual Property (Boston University Law Review) Vol.85-1047*, Boston University, Boston, 2005, hlm. 148.

⁵ *Ibid*, hlm. 1056-1058.

terhubung. Di dalam dunia nyata, segala objek yang ada di dunia nyata secara alami saling terhubung.

Objek yang ada di dunia nyata dapat saling memberikan pengaruh satu sama lain. Sama halnya dengan objek-objek yang ada di dunia virtual atau *cyber* juga dapat memberikan pengaruh satu sama lain yang dengan kata lain saling terhubung. Misalnya dengan email, setiap orang dapat saling berinteraksi satu sama lain.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, kemudian muncul suatu gejala hukum mengenai konsep kebendaan dalam hukum keperdataan Indonesia dengan *virtual property* ini. Adapun gejala hukum yaitu media pada benda dalam hukum perdata Indonesia adalah dunia nyata sedangkan *virtual property* berada pada media dunia tidak nyata atau *virtual* yang dalam hal ini adalah dunia *cyber*. Selain itu, pada kebendaan dalam hukum perdata Indonesia memiliki pengaturan mengenai kepemilikan benda.

Fenomena *virtual property* di masa yang akan datang akan mulai marak terjadi di dalam kehidupan manusia dan bahkan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia seperti halnya benda-benda yang ada dan digunakan dalam dunia nyata. Dan tentu saja juga akan menimbulkan permasalahan-permasalahan baru yang membutuhkan respon hukum.

B. Rumusan Masalah

Bagaimanakah bentuk kepemilikan dari *virtual property* berdasarkan hukum benda di Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang bentuk kepemilikan dari *virtual property* dilihat dari pengaturan hukum benda.

D. Tinjauan Pustaka

1. Konsep Hukum Benda

Beberapa perkara menyangkut perbuatan hukum tidak jarang berkaitan dengan hak-hak perseorangan yang bersifat kebendaan. Dalam hukum keperdataan kita mengenal adanya subjek hukum, yaitu badan pribadi atau orang per orang serta badan hukum, dan adanya objek hak yang dikenal dengan sebutan benda. Benda yang dimaksud dalam sistematika hukum perdata di Indonesia adalah semua objek hak yang dapat menjadi objek hak milik, baik dalam arti benda berwujud ataupun yang tidak berwujud, sebagaimana Pasal 499 KUHPerdato.

Pemahaman tentang benda berwujud adalah semua barang yang berwujud yang dapat ditangkap dengan pancaindra, sedangkan benda tidak berwujud adalah beberapa hak tertentu yang dapat dijadikan objek hak milik, seperti hak atas bunga, peruntungan, penagihan, dan sebagainya. Untuk pengertian mengenai benda berwujud, sistem hukum KUHPerdato Indonesia membagi lagi dalam pengertian benda bergerak, misalnya sepeda motor, jam tangan, radio, televisi, termasuk beberapa hak tidak bergerak, antara lain tanah dan segala sesuatu yang melekat di atasnya, seperti bangunan permanen dan tanaman, serta mesin-mesin pabrik yang tertanam dan digunakan secara tetap.⁶

⁶ Neng Yani Nurhayani, *Hukum Perdata*, Bandung, CV Pustaka Setia, 2015, hlm. 163.

Dalam hukum perdata, masalah benda diatur dalam Buku II KUHPerdata, tidak sama dengan bidang disiplin ilmu fisika, yang dikatakan bahwa bulan adalah benda (angkasa), sedangkan dalam pengertian hukum perdata bulan itu bukan (belum) dapat dikatakan sebagai benda karena tidak/belum ada yang (dapat) memilikinya.⁷

Pengaturan tentang hukum benda dalam Buku II KUHPerdata mempergunakan sistem tertutup. Artinya, orang tidak diperbolehkan mengadakan hak-hak kebendaan selain dari yang telah diatur dalam undang-undang ini. Selain itu, hukum benda bersifat memaksa (*dwingend recht*), artinya harus dipatuhi, tidak boleh disimpangi, termasuk memuat peraturan baru yang menyimpang dari yang telah ditetapkan.⁸

Dalam KUHPerdata benda dibagi atas dua jenis macam, yaitu benda berwujud dan benda tidak berwujud⁹ serta benda bergerak dan benda tidak bergerak¹⁰. Berikut penjelasan mengenai masing-masing macam benda :

1. Benda berwujud dan tidak berwujud
2. Benda bergerak dan benda tidak bergerak

Kepemilikan suatu benda merupakan hal yang erat kaitannya dengan hak milik atas benda tersebut. Hak milik yang akan dibahas dalam hal ini merupakan hak milik atas suatu kebendaan merupakan hak yang paling kuat atau paling penuh di antara hak-hak yang lainnya. Hak milik yang bersifat

⁷ *Ibid*, Hlm. 165.

⁸ *Ibid*.

⁹ Pasal 503 KUHPerdata.

¹⁰ Pasal 504 KUHPerdata.

penuh diakui oleh hukum karena dianggap bagian dari hak asasi manusia.¹¹

Menurut ketentuan Pasal 570 KUHPerdara,

“Hak milik adalah hak untuk menikmati suatu barang secara lebih leluasa dan untuk berbuat bebas terhadap barang itu sepenuhnya, asal tidak bertentangan dengan undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh kuasa yang berwenang dan asal tidak mengganggu hak; hak orang lain; kesemuanya itu tidak mengurangi kemungkinan pencabutan hak demi kepentingan umum dan penggantian kerugian yang pantas, berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan.”

Berdasarkan ketentuan tersebut terlihat bahwa hak milik walaupun terlihat penuh, namun masih tetap dibatasi dengan peraturan perundang-undangan, tidak bertentangan dengan kepentingan umum, dan hak-hak orang lain. Serta hak milik merupakan hak yang paling utama artinya menjadi dasar bagi segala hak kebendaan lainnya. Karena tanpa adanya hak milik tidak akan hak-hak yang lain yang akan muncul atas suatu kebendaan.¹² Kemudian pemilik dapat menikmati sepenuhnya. Dan hak milik tidak dapat diganggu gugat sejauh untuk memenuhi kebutuhan pemiliknya secara wajar.¹³

2. Konsep Kepemilikan Benda

Secara bahasa kepemilikan bermakna pemilikan seseorang atas suatu harta dan kewenangan untuk bertransaksi secara bebas terhadapnya. Kepemilikan merupakan suatu keistimewaan atas suatu benda yang menghalangi pihak lain bertindak atasnya dan memungkinkan pemiliknya untuk bertransaksi secara langsung selama tidak bertentangan dengan

¹¹ Neng Yani Nurhayani, *Op.Cit*, hlm. 192 sebagaimana yang telah dikutip dari Pasal 17 *Universal Declaration of Human Right* menyebutkan, “*Everyone has the right to own property alone as well as in association with others.*”

¹² Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perdata Indonesia*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2010, hlm. 145

¹³ *Ibid*, hlm. 146.

peraturan yang berlaku. Kepemilikan dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat dikuasai. Seseorang dapat jika ingin menguasai suatu benda, tentunya harus memiliki kepemilikan atas benda tersebut.

Menurut KUH Perdata kepemilikan sebuah benda diterapkan dalam bentuk hak-hak atas kebendaan. Hak tersebut diantaranya hak milik, bezit, dan hak-hak kebendaan di atas kebendaan milik orang lain. Hak milik adalah hak untuk menikmati kegunaan sesuatu kebendaan dengan leluasa, dan untuk berbuat bebas terhadap kebendaan itu dengan kedaulatan sepenuhnya, asal tidak bertentangan dengan undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh suatu kekuasaan yang berhak menetapkannya, dan tidak mengganggu hak-hak orang lain, kesemuanya itu dengan tak mengurangi kemungkinan akan pencabutan hak itu demi kepentingan umum berdasarkan atas ketentuan undang-undang dan dengan pembayaran ganti rugi. (Pasal 570 KUH Perdata). Sedangkan bezit merupakan suatu bentuk menguasai atas sebuah benda yang mana benda tersebut ada dalam kekuasaan seseorang atau dengan perantara orang lain. Serta hak-hak kebendaan di atas kebendaan milik orang lain merupakan suatu hak yang dimiliki oleh seseorang yang benda tersebut merupakan milik orang lain, seperti hak tanggungan, hak guna bangunan, hak gadai.

Hak milik dapat diperoleh dengan berbagai cara seperti yang tercantum dalam pasal 584 KUHPerdata yaitu pemilikan, perlekatan, daluarsa, pewarisan dan penyerahan. Sehingga dapat diuraikan bahwa dalam memperoleh hak milik, yaitu sebagai berikut :

- 1) Pemilikan

- 2) Perlekatan
- 3) Daluarsa
- 4) Perwarisan
- 5) Penyerahan

Adapun dalam konsep penyerahan benda, terdapat jenis-jenis penyerahan yang bergantung pada benda yang akan diserahkan, yaitu benda bergerak berwujud, bergerak tidak berwujud, dan benda tidak bergerak.

- 1) Penyerahan benda bergerak berwujud
- 2) Penyerahan benda bergerak tidak berwujud
- 3) Penyerahan benda tidak bergerak

Ada tiga ciri hak milik, yaitu hak utama, hak itu utuh dan lengkap, serta hak itu tetap, tidak lenyap.¹⁴

- 1) Hak Utama
- 2) Utuh dan Lengkap
- 3) Tetap, Tidak Lenyap

3. Konsep *Virtual Property* (Objek-objek virtual)

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam dunia siber meskipun bersifat *virtual* dapat dikategorikan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang nyata.¹⁵ Secara yuridis dalam hal ruang siber sudah tidak pada tempatnya lagi untuk mengkategorikan sesuatu dengan ukuran dan kualifikasi hukum konvensional untuk dapat dijadikan objek dan perbuatan, sebab jika cara ini yang ditempuh akan terlalu banyak kesulitan dan hal-hal yang lolos dari jerat hukum.

¹⁴ Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perdata Indonesia*, PT Citra Aditya Bhakti, Bandung, 2010, Hlm.153

¹⁵ Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia*, PT. Refika Aditama, Bandung, 2004, hlm. 3.

Dewasa ini banyak benda-benda yang ada di dunia nyata dan digunakan sehari-hari juga memiliki wujud yang berbeda. Benda-benda ini tidak hanya berwujud nyata, melainkan sudah memiliki wujud yang tidak nyata atau dapat dikatakan *virtual* yang eksis pada dunia siber. Hal ini dikarenakan terjadinya kemajuan teknologi. Dalam hal ini Bartle mencoba mendefinisikan bagaimana *virtual property* muncul. Ia mengatakan bahwa dunia *virtual* adalah melakukan sesuatu dengan bantuan media komputer, sehingga antar individu dapat berinteraksi satu sama lain. Dalam komputer ini ada benda *virtual* yang digunakan oleh individu untuk saling berinteraksi.

Objek-objek *virtual* tidak memiliki wujud yang dapat dirasakan oleh pancaindera manusia. Benda-benda tersebut tidak dapat dilihat oleh indera penglihatan manusia secara nyata dan tidak dapat pula dirasakan bentuknya dengan menggunakan indera perasa manusia. Meskipun tidak memiliki wujud nyata, pada kenyataannya benda-benda *virtual* ini banyak digunakan manusia dalam kehidupan sehari-harinya dan diperlakukan layaknya benda-benda berwujud yang ada di dunia nyata, bahkan memiliki nilai ekonomi. Penggunaan benda-benda *virtual* ini terbatas hanya pada dunia *virtual* juga yaitu dunia siber.

Objek-objek *virtual* ini hanya berfungsi dan berguna dalam dunia siber karena benda-benda ini merupakan objek-objek yang ada pada dunia siber, namun benda-benda *virtual* ini dapat memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan manusia terlepas dari eksistensinya yang tidak nyata.

Dampak-dampak tersebut menyentuh pada aspek sosial, ekonomi, dan bahkan budaya.

E. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif adalah penelitian hukum yang mengkonsepkan hukum sebagai norma meliputi nilai-nilai serta hukum positif.

1. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penulisan ini adalah :

- a. Mengetahui konsep *virtual property* sebagai bagian dari kebendaan.
- b. Mengetahui pengaturan kepemilikan *virtual property* pada sistem hukum kebendaan di Indonesia.

2. Narasumber

Dalam penulisan ini, melakukan wawancara dengan praktisi hukum yang ahli dalam bidang hukum kebendaan.

3. Bahan Hukum

a. Bahan Hukum Primer

Bahan yang mempunyai kekuatan mengikat secara yuridis, yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Indonesia

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum yang berfungsi untuk membantu menjelaskan dan menguraikan bahan hukum primer, seperti literatur, jurnal, dan makalah terkait.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum yang mendukung bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder dengan memberikan pemahaman dan pengertian atas bahan hukum lainnya. Bahan hukum tersier yang digunakan oleh Penulis adalah Kamus dan Ensiklopedia.

4. Cara pengumpulan Bahan Hukum

a. Studi pustaka

Teknik mengumpulkan, membaca, serta mengkaji peraturan perundang-undangan, buku-buku, literatur-literatur, jurnal, makalah, surat kabar, dan dari internet yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

b. Wawancara

Proses tanya jawab langsung dengan narasumber yang dipilih oleh penulis berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti.

5. Pendekatan yang digunakan

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis normatif. Yuridis normatif adalah metode yang menjelaskan suatu masalah dari sudut pandang ketentuan hukum atau peraturan perundang-undangan yang berlaku saat ini.

6. Pengolahan dan Analisis Bahan-Bahan Hukum

Dalam penelitian ini, penulis membahas temuan-temuan penelitian dengan metode deskriptif-kualitatif, yaitu sajian dalam bentuk narasi. Analisis tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran berupa kesimpulan yang menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

F. Kerangka Skripsi

Bagian utama mengandung 4 (empat) bab, yang secara berurutan berisi pendahuluan, tinjauan pustaka, hasil penelitian dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran.

BAB I (PENDAHULUAN), terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, kerangka skripsi, dan daftar pustaka (sementara).

BAB II (TINJAUAN PUSTAKA). pada dasarnya sama seperti yang tercantum dalam proposal penelitian namun lebih dikembangkan lagi sehingga dapat mendukung teori, prinsip, dan landasan ilmiahnya lebih kuat lagi.

BAB III (HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN), menjabarkan hasil penelitian yang telah dilakukan beserta analisisnya. Pada bagian hasil penelitian berisi uraian rinci tentang hasil yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan dalam bentuk deskripsi/narasi. Sedangkan pada bagian pembahasan berisi tentang bagaimana hasil penelitian dapat menjawab pertanyaan pada rumusan masalah dalam penelitian ini.

BAB IV (KESIMPULAN DAN SARAN), pada bagian kesimpulan berisi pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari hasil penelitian dan pembahasan. Pada bagian saran dibuat berdasarkan pengalaman dan pertimbangan dari penulis. Tujuan dari saran adalah memberikan arahan kepada penulis sejenis yang ingin mengembangkan penelitian lebih lanjut, saran dapat pula berupa rekomendasi terhadap institusi yang terkait pada penelitian ini.