

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada sistem hukum di Indonesia perihal benda ini diatur pada Buku II Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata). Benda dalam arti Ilmu Pengetahuan Hukum ialah segala sesuatu yang dapat menjadi objek hukum sedangkan menurut Pasal 499 KUHPerdata benda ialah segala barang dan hak yang dapat menjadi milik orang (objek hak milik).¹

Di dalam ketentuan itu *zaak* atau benda dipakai tidak dalam arti barang yang berwujud, melainkan dalam arti “bagian daripada harta kekayaan”. Pada KUHPerdata kata *zaak* dipakai dalam dua arti. Pertama dalam arti barang yang berwujud, kedua dalam arti bagian daripada harta kekayaan. Dalam arti kedua ini (yaitu sebagai bagian dari harta kekayaan) yang termasuk *zaak* ialah selain daripada barang yang berwujud, juga beberapa hak tertentu sebagai barang yang tak berwujud.²

Menurut sistem Hukum Perdata Barat sebagaimana diatur dalam KUHPerdata benda dapat dibedakan sebagai berikut: Barang-barang yang berwujud (*lichamelijk*), Barang-barang yang tidak berwujud (*onlichamelijk*), barang-barang yang bergerak dan yang tak bergerak, barang-barang yang dapat dipakai habis (*vebruikbaar*) dan barang-barang yang tak dapat dipakai

¹ C. S. T. Kansil, *Modul Hukum Perdata (Termasuk Asas-Asas Hukum Perdata)*, Pradnya Paramita, Jakarta, 1995, hlm. 157.

² Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, *Hukum Perdata : Hukum Benda*, Liberty, Yogyakarta, 1981, hlm. 14.

habis (*onverbruikbaar*), barang-barang yang sudah ada (*tegenwoordigzaken*) dan barang-barang yang masih akan ada (*toekomstigezaken*).³

Dalam suatu benda melekat hak-hak seperti hak milik, bezit, dan hak-hak kebendaan di atas kebendaan milik orang lain.⁴ Hak yang paling kuat diantaranya adalah hak milik. Hak milik ialah hak yang mutlak melekat pada suatu benda. Dalam Pasal 570 KUHPerdara menyebutkan bahwa hak milik yaitu hak untuk menikmati kegunaan suatu benda dengan sepenuhnya dan untuk berbuat sebebas-bebasnya terhadap benda itu, asal tidak bertentangan dengan undang-undang ketertiban umum dan kesusilaan dan tidak menimbulkan gangguan terhadap orang lain dengan tidak mengurangi kemungkinan hak itu kepentingan umum. Dapat dilihat bahwa hak milik adalah kebendaan yang paling utama terhadap suatu benda dibandingkan dengan hak-hak lainnya, sehingga hak milik merupakan sesuatu yang tidak dapat diganggu gugat.⁵

Hubungan hukum antara seseorang dengan benda dalam KUHPerdara, menyatakan bahwa hubungan hukum tersebut menimbulkan kekuasaan langsung kepada seseorang yang berhak untuk menguasai suatu benda di dalam tangan siapapun juga benda itu berada, dengan demikian hak kebendaan bersifat mutlak dalam arti dapat dipertahankan dan berlaku terhadap siapapun juga. Hak kebendaan bersifat terbatas dalam arti hanya ada

³ *Ibid*, hlm. 19.

⁴ Neng Yani Nurhayani, *Hukum Perdata*, CV. Pustaka Setia, Bandung, 2015, hlm. 192.

⁵ Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, *Op. Cit*, hlm. 42.

hak-hak sepanjang yang sudah ditentukan oleh undang-undang, karenanya ketentuan yang terdapat dalam KUHPerdara umumnya bersifat memaksa.

Namun, seiring dengan perkembangan jaman, fungsi dan keberadaan atas benda tersebut mulai beralih dari bentuk yang konvensional ke dalam bentuk digital, dimana benda tersebut tidak lagi memiliki fisik secara nyata. Benda ini lazim dikenal dengan istilah *Virtual Property*.

Definisi hukum mengenai *virtual property* sendiri belum ada. Hanya beberapa ahli 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 objek-objek yang ada di dunia nyata.⁶ Macam-macam *virtual property* adalah akun *email*, *website*, *Uniform Resource Locator (URL)*, *Chat Room* atau ruang obrolan *virtual*, akun bank, akun media *online*.⁷ Selain itu, macam-macam lain dari *virtual property* adalah seperti *item-item* dalam *game online*, dan sebagainya.

Menurut Peter Brown & Richard Raysman, *Virtual Property* merupakan aset atau barang-barang kepemilikan yang bernilai. Bernilai disini maksudnya memiliki nilai ekonomi, dapat ditukarkan dengan uang nyata dengan cara

⁶ Joshua A. T. Fairfield, "Virtual Property", *Boston University Law Review*, Vol. 85:1047, hlm. 148.

⁷ *Ibid*, hlm. 1056-1058.

jual-beli, atau melalui perjanjian tukar-menukar antar sesama objek *virtual*.
Virtual property hanya ada pada dunia yang *virtual* juga yaitu dunia siber.⁸

Menurut Michael Meehan, *virtual property* diartikan sebagai berikut,
“*those which are created within a virtual world and which do not have an external existence outside of that environment*”⁹

Virtual property menurutnya dibuat dalam dunia *virtual* dan tidak memiliki eksistensi diluar dunia *virtual*.

Keberadaan *virtual property* ini menimbulkan beberapa permasalahan terkait dengan pengaturan hukumnya. Salah satu permasalahannya adalah status atau kedudukan *virtual property* yang tidak memiliki wujud namun bukan merupakan hak sebagaimana diatur dalam KUHPerdara yang menyatakan bahwa benda tidak berwujud adalah hak.

Pengaturan terhadap *virtual property* ini penting artinya berkaitan dengan penanganan suatu kasus seperti 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 *property game* kepada orang lain. Akibat aksinya ini, *Linden Lab* diprediksi telah merugikan sebanyak 50.000 pemain *game* dengan jumlah uang senilai

⁸ Peter Brown, dkk, “Property Right In Cyberspace Games and Other Novel Legal Issues In Virtual Property”, *The Indian Journal of Law and Technology*, Vol 2, hlm. 89.

⁹ Michael Meehan “*Virtual property: Protecting bits in Context*” (2006) 13 Rich JL& Tech 1 at [7]. Dalam jurnal Rumbles Wayne, “Theft In The Digital: Can You Steal Virtual Property?”, *Canterbury Law Review*, [Vol 17, 2, 2011], hlm. 361.

USD100.000.000. *Linden Lab* dituntut melanggar Undang-Undang Perlindungan Konsumen dan penipuan.¹⁰ Kasus serupa juga terjadi pada Juni 2005 di Cina, bahwa surat kabar Cina memberitakan mengenai seseorang bernama Qiu Chengwei berumur 41 tahun melaporkan seorang temannya yang dianggap telah melakukan pelanggaran hukum ke pihak kepolisian Cina karena temannya tersebut telah menjual *item* game miliknya yang telah dia pinjamkan kepada temannya tersebut ke pihak lain tanpa persetujuan dirinya, akan tetapi pihak kepolisian kemudian menolak laporan tersebut dengan dalih bahwa *virtual property* tersebut tidak dikenal dalam sistem hukum di Cina sehingga tidak dapat digugat.¹¹

Dari penjelasan-penjelasan di atas, adapun gejala hukumnya yaitu media pada benda dalam hukum perdata Indonesia adalah pada dunia nyata sedangkan *virtual property* berada pada media dunia yang tidak nyata atau dunia siber. Permasalahan mengenai *virtual property* ini di masa yang akan datang akan mulai marak terjadi di dalam kehidupan manusia seperti halnya benda-benda yang ada dan digunakan dalam dunia nyata. Dan tentu saja akan menimbulkan permasalahan-permasalahan baru yang membutuhkan respon hukum.

¹⁰ 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.

¹¹ Brian Whitworth, "Quantum Realism: The physical world as a virtual reality", Chapter 1, Massey University, New Zealand, Nov 2014, hlm. 13.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka muncul suatu pertanyaan yaitu bagaimana kedudukan *Virtual Property* dalam hukum benda Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan dilakukannya penelitian adalah untuk mengetahui kedudukan *Virtual Property* dalam hukum benda Indonesia.

D. Tinjauan Pustaka

1. Hukum Benda Indonesia

Menurut ketentuan Pasal 499 KUHPerdara, kebendaan adalah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasai oleh hak milik. Sedangkan dalam ilmu hukum, pengertian benda lebih luas, yaitu segala sesuatu yang dapat menjadi obyek hukum dan barang-barang yang dapat menjadi milik serta hak setiap orang yang dilindungi oleh hukum.¹²

Di dalam ketentuan tersebut *zaak* atau benda dipakai tidak dalam arti barang yang berwujud, melainkan dalam arti “bagian daripada harta kekayaan”. Pada KUHPerdara kata *zaak* dipakai dalam dua arti. Pertama dalam arti barang yang berwujud, kedua dalam arti bagian daripada harta kekayaan. Dalam arti kedua ini (yaitu sebagai bagian dari harta kekayaan) yang termasuk *zaak* ialah selain daripada barang

¹² P.N.H. Simanjuntak, *Pokok-Pokok Hukum Perdata Indonesia*, Djambatan, Jakarta, 2009, hlm. 203.

yang berwujud, juga beberapa hak tertentu sebagai barang yang tak berwujud.¹³

Benda sifatnya berwujud, sedangkan hak sifatnya tidak berwujud. Dalam literatur hukum perdata, Atas dasar terjemahan tersebut, konsep “benda” mencakup barang berwujud dan barang tidak berwujud. Barang berwujud dalam bahasa Belanda disebut *good*, sedangkan barang tidak berwujud disebut *recht*.¹⁴

Menurut sistem Hukum Perdata Barat sebagaimana diatur dalam KUHPerdata benda dapat dibedakan sebagai berikut: Barang-barang yang berwujud (*lichamelijk*), Barang-barang yang tidak berwujud (*onlichamelijk*), barang-barang yang bergerak dan yang tak bergerak, barang-barang yang dapat dipakai habis (*vebruikbaar*) dan barang-barang yang tak dapat dipakai habis (*onverbruikbaar*), barang-barang yang sudah ada (*tegenwoordigezaken*) dan barang-barang yang masih akan ada (*toekomstigezaken*).¹⁵

Dalam suatu benda melekat hak-hak seperti hak milik, bezit, dan hak-hak kebendaan di atas kebendaan milik orang lain.¹⁶ Hak yang paling kuat diantaranya adalah hak milik. Hak milik ialah hak yang mutlak melekat pada suatu benda. Dalam Pasal 570 KUHPerdata menyebutkan bahwa hak milik yaitu hak untuk menikmati kegunaan suatu benda dengan sepenuhnya dan untuk berbuat sebebas-bebasnya

¹³ Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, *Loc. Cit*, hlm. 14.

¹⁴ Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perdata Indonesia*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2010, hlm. 127.

¹⁵ *Ibid*, hlm. 19.

¹⁶ Neng Yani Nurhayani, *Loc. Cit*, hlm. 192.

terhadap benda itu, asal tidak bertentangan dengan undang-undang ketertiban umum dan kesusilaan dan tidak menimbulkan gangguan terhadap orang lain dengan tidak mengurangi kemungkinan hak itu kepentingan umum. Dapat dilihat bahwa hak milik adalah kebendaan yang paling utama terhadap suatu benda dibandingkan dengan hak-hak lainnya, sehingga hak milik merupakan sesuatu yang tidak dapat diganggu gugat.¹⁷

Dalam hukum perdata, masalah benda diatur dalam Buku II BWI, 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.¹⁸

2. Konsep Benda Tidak Berwujud

Benda tidak berwujud dalam hukum kebendaan di Indonesia diatur dalam pasal 503 KUHPerdata yang menyatakan bahwa tiap-tiap kebendaan adalah bertubuh atau tak bertubuh. Dalam ketentuan tersebut benda tidak berwujud di jelaskan sebagai benda yang tak bertubuh. Jika melihat perumusan yang terdapat dalam KUHPerdata, benda yang tidak berwujud walaupun benda tersebut tidak memiliki wujud, sebenarnya merupakan hak yang diletakkan atas benda yang berwujud. Dengan demikian, sebenarnya benda tidak berwujud ada

¹⁷ Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, *Loc. Cit*, hlm. 42.

¹⁸ Neng Yani Nurhayani, *Op. Cit*, hlm. 163..

dan dilekatkan pada suatu manfaat tertentu atas suatu benda tertentu yang memiliki wujud.

Pengertian mengenai 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.¹⁹ Dengan kata lain, benda yang tidak berwujud ini bukanlah sebuah benda yang memiliki bentuk atau wujud nyata yang dapat dirasakan oleh indra perasa manusia melainkan sesuatu berupa hak-hak tertentu yang dalam ketentuan hukum kebendaan Indonesia yaitu pada Pasal 499 dan 503 KUHPerdara diakui juga sebagai benda.

3. *Virtual Property*

Dunia siber atau ruang siber merupakan dunia yang dihasilkan dari interkoneksi jaringan komputer. Siber merupakan dunia yang unik dan bukan dunia maya (khayalan) dikarenakan jika terjadi pelanggaran hukum di dunia siber ada hukuman yang nyata atas tindakan tersebut. Saat ini dunia siber merupakan dunia kedua bagi para pengguna Internet (netizen) untuk melakukan berbagai aktivitas seperti politik, ekonomi, sosial maupun budaya. Kegiatan-kegiatan

¹⁹ *Ibid.*

yang dilakukan dalam dunia siber meskipun bersifat *virtual* dapat dikategorikan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang nyata.²⁰

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. Kegiatan siber adalah kegiatan *virtual* yang berdampak sangat nyata meskipun alat buktinya bersifat elektronik. Dengan demikian subjek pelakunya harus dikualifikasikan pula sebagai orang yang telah melakukan perbuatan hukum secara nyata.²¹

Menurut *Peter Brown & Richard Raysman*, *Virtual Property* merupakan aset atau barang-barang kepemilikan yang bernilai. Bernilai disini maksudnya memiliki nilai ekonomi, dapat ditukarkan dengan uang nyata dengan cara jual-beli, atau melalui perjanjian tukar-menukar antar sesama objek *virtual*. *Virtual property* atau objek

²⁰ Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia*, PT. Refika Aditama, Bandung, 2004, hlm. 3.

²¹ Lihat Rancangan Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (RUU ITE), Kementerian Komunikasi dan Informasi RI, Versi tanggal 20 Agustus 2004. Dalam Pasal 5 RUU ini antara lain dinyatakan bahwa informasi elektronik dan atau hasil cetak dan informasi elektronik merupakan alat bukti dan memiliki akibat hukum yang sah serta digariskan bahwa alat bukti tersebut merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai Hukum Acara yang berlaku di Indonesia. Dalam Pasal 11 antara lain dinyatakan bahwa tanda tangan elektronik memiliki kekuatan hukum dan akibat hukum yang sah. Pasal 18 ayat (1) menyatakan bahwa transaksi elektronik yang dituangkan dalam kontrak elektronik mengikat para pihak. Selanjutnya dalam Pasal 40 ditentukan bahwa alat bukti pemeriksaan dalam Undang-Undang ini meliputi alat bukti sebagaimana dimaksud dalam ketentuan Hukum Acara Pidana dan alat bukti lain berupa dokumen elektronik dan informasi elektronik. Ketentuan yang secara khusus mengatur masalah yurisdiksi terdapat dalam Pasal 2 yang menyatakan bahwa Undang-Undang ini berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini, baik yang berada di wilayah Indonesia maupun di luar Indonesia, yang memiliki akibat hukum di Indonesia.

virtual ini hanya ada pada dunia yang *virtual* juga yaitu dunia siber.²²

Objek-objek *virtual* ini bagi para pengguna internet dianggap memiliki fungsi dan kegunaan selayaknya benda-benda pada dunia nyata, namun tentunya fungsi dan kegunaanya itu hanya berlaku pada dunia siber. Para pengguna internet seperti para *gamers* bahkan menggunakan situs jual-beli yang telah digunakan pada dunia nyata seperti eBay untuk melakukan transaksi atas objek-objek *virtual* ini.²³

Objek-objek *virtual* atau *virtual property* merupakan kode-kode pada teknologi komputer yang dibuat berdasarkan rumus algoritma yang sedemikian rupa dan dibuat dengan meniru objek-objek yang ada pada dunia nyata. Dibuat dengan meniru objek-objek yang ada pada dunia nyata dikarenakan objek-objek *virtual* ini hanya muncul pada sebuah dunia yang juga diciptakan melalui teknologi komputer yaitu dunia siber. Dunia siber ini pun merupakan dunia yang tidak nyata atau *virtual*.

Objek-objek *virtual* tidak memiliki wujud yang dapat dirasakan oleh pancaindera manusia. Objek-objek 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 objek-objek *virtual* ini banyak digunakan manusia dalam kehidupan sehari-harinya dan diperlakukan layaknya benda-benda berwujud yang ada di

²² Peter Brown, dkk, *Loc. Cit*, hlm. 89.

²³ *Ibid*, hlm. 93.

dunia nyata, bahkan memiliki nilai ekonomi. Penggunaan objek-objek *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 objek-objek *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.

Objek-objek *virtual* banyak ditemukan dalam permainan *online* atau game *online*, yaitu sebuah program permainan yang diciptakan dengan menggunakan teknologi komputer dan dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. Oleh karena itu, permainan ini merupakan permainan yang dimainkan dalam dunia siber. Beberapa game *online* menggunakan *item-item* yang diciptakan layaknya benda-benda yang ada di dunia nyata. Pada game *SecondLife*, terdapat objek-objek yang diciptakan menyerupai objek-objek yang ada pada dunia nyata namun diperuntukkan digunakan dalam game tersebut. Permainan ini menyerupai sebuah dunia *virtual* dimana setiap pemain seolah-olah berada pada dunia *virtual* tersebut dan melakukan aktivitas-aktivitas dalam dunia tersebut layaknya melakukan aktivitas-aktivitas pada dunia nyata. Pada permainan ini pemain akan diwakilkan wujudnya melalui *avatar* atau karakter pengganti sebagai perwujudan dari si pemain yang juga merupakan hasil dari sistem

pemrograman komputer untuk hidup di dunia *virtual* tersebut dan melakukan segala aktivitas dengan menggunakan semua objek yang ada di dunia tersebut selayaknya pada dunia nyata.

E. Metode Penelitian

Dalam penulisan ini, penulis menggunakan metode penelitian normatif. Penelitian hukum normatif adalah penelitian hukum yang mengkonsepsikan hukum sebagai norma meliputi nilai-nilai, hukum positif dan dontrin-doktrin.

1. Fokus Penelitian

Fokus penulis sesuai dengan judul yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu “Kedudukan *Virtual Property* dalam Hukum Benda Indonesia” adalah untuk mengetahui bagaimana kedudukan *Virtual Property* dalam hukum benda Indonesia.

2. Bahan Hukum

Bahan-bahan yang digunakan untuk menunjang penelitian ini, antara lain:

a. Bahan Hukum Primer, yakni bahan-bahan yang mempunyai kekuatan mengikat secara yuridis, yaitu:

1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum yang berfungsi membantu menjelaskan dan menguraikan bahan hukum primer seperti literatur, jurnal, doktrin-doktrin, dan hasil wawancara.

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 pengumpulan bahan hukum dalam penelitian ini dengan cara studi kepustakaan, yakni dengan mengkaji jurnal dan literatur yang berhubungan dengan masalah penelitian.

b. Wawancara

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

5. Pendekatan Yang Digunakan

Sudut pandang yang digunakan peneliti dalam memahami permasalahan 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 disajikan dalam bentuk narasi. Analisis tersebut diharapkan dapat memberi gambaran

berupa kesimpulan yang menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

F. Kerangka Skripsi

Kerangka penulisan skripsi ini terdiri dari 4 (empat) bab, yang terdiri dari pendahuluan, tinjauan pustaka, hasil penelitian dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran.

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

BAB II (TINJAUAN PUSTAKA), pada dasarnya bab ini hampir sama dengan tinjauan pustaka dalam pendahuluan, namun lebih dikembangkan lagi sehingga memperkuat teori, prinsip, dan landasan ilmiahnya.

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

BAB IV (KESIMPULAN DAN SARAN), dalam kesimpulan berisi pernyataan singkat dan tepat untuk menjabarkan hasil penelitian dan pembahasan. Pada bagian saran dibuat berdasarkan pengalaman dan pertimbangan penulis. Tujuan dari saran adalah memberikan arahan kepada penulis sejenis yang ingin mengembangkan penelitian lebih lanjut, saran

dapat juga berupa rekomendasi terhadap institusi yang terkait pada penelitian ini.

