

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya masyarakat dan majunya zaman, perubahan pun tak terelakkan. Perubahan itu datang dalam berbagai bentuk, baik itu perubahan konsep berpikir, perubahan kegiatan keseharian dan perubahan hal-hal esensial lainnya. Oleh karena pemikiran manusia yang sudah semakin canggih dan kompleks, dewasa ini, umat manusia telah hidup pada era globalisasi dan tidak terlepas dari modernisasi. Dikarenakan semakin berkembangnya umat manusia, ada begitu banyak hal-hal yang direncanakan, dikembangkan, maupun diciptakan untuk membantu kehidupannya. Dimana hal ini telah dikenal sebagai teknologi. Ekspansi globalisasi secara dominan dipengaruhi oleh berkembangnya teknologi. Adapun munculnya dorongan untuk mengusahakan pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dilahirkan dari semakin canggih dan kompleksnya pemikiran manusia. Manusia pada era ini telah berhasil mengembangkan teknologi menjadi semakin kompleks dan pintar.

Salah satu turunan dari teknologi yang paling berguna dan berpengaruh bagi kehidupan manusia dewasa ini ialah teknologi informasi dan telekomunikasi. Teknologi informasi dan telekomunikasi ini berperan penting dalam membantu manusia untuk mempermudah interaksinya satu dengan yang lain. Dari seorang individu ke individu lain, satu kelompok ke kelompok lain, dan satu wilayah ke wilayah

lain. Maka, tidak dapat dipungkiri kemajuan dalam teknologi informasi dan telekomunikasi yang semakin cepat ini memberikan manfaat yang begitu melimpah bagi masyarakat. Teknologi informasi dan ruang siber yang diciptakannya memungkinkan kita untuk menelusuri dan berinteraksi dengan informasi global.¹

Mulai dari mempercepat pekerjaan, memajukan pendidikan, dan banyak hal lainnya. Dalam pekerjaan, teknologi informasi dan telekomunikasi ini mempermudah pekerja untuk saling berkomunikasi dalam menyelesaikan pekerjaannya. Dalam pendidikan, teknologi informasi dan telekomunikasi begitu membantu pelajar untuk menggali ilmu lebih dalam lagi. Dalam artian, pelajar mampu belajar mandiri disamping kegiatan belajar mengajar di kelas bersama pengajar. Terlebih lagi saat pandemi *coronavirus disease of 2019 (COVID-19)* melanda. Yang mana berdasarkan situs World Health Organization (WHO)², kasus pertama dari *COVID-19* yang dilaporkan adalah pada 31 Desember 2019, di Wuhan, Cina. Sedangkan di Indonesia, kasus positif *COVID-19* pertama kali dideteksi pada tanggal 2 Maret 2020. Lalu, pada tanggal 9 April, pandemi sudah menyebar ke 34 provinsi termasuk DKI Jakarta, Jawa

¹ Agus Raharjo, *Cybercrime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2002), hal. 4

² World Health Organization, “Coronavirus disease (COVID-19) update”. [https://www.who.int/bangladesh/emergencies/coronavirus-disease-\(covid-19\)-update#:~:text=On%20this%20website%20you%20can,on%2031%20December%202019](https://www.who.int/bangladesh/emergencies/coronavirus-disease-(covid-19)-update#:~:text=On%20this%20website%20you%20can,on%2031%20December%202019), diakses pada 10 April 2022

Barat dan Jawa Tengah sebagai provinsi yang paling terpapar virus *COVID-19* di Indonesia.³

Saat dunia dan termasuk Indonesia mengalami kesulitan untuk menjalani keseharian seperti biasa sebelum pandemi, teknologi informasi dan telekomunikasi inilah yang berperan penting. Dengan adanya teknologi informasi dan telekomunikasi, masyarakat bisa tetap menjalankan aktivitas dan pekerjaannya tanpa harus keluar rumah dan bertemu tatap muka. Begitu pula dengan para pelajar dan pengajar yang bisa tetap menjalankan kegiatan belajar mengajar melalui sistem daring (dalam jaringan/*online*). Tidak hanya itu saja, teknologi informasi dan telekomunikasi juga membantu masyarakat dalam mengedukasikan bagaimana pencegahan penyebaran virus *COVID-19*.

Perkembangan dan informasi mengenai pengobatan virus ini juga sangat mudah diakses oleh karena adanya teknologi informasi dan telekomunikasi. Maka, dapat dilihat dan dirasakan dengan nyata begitu besar dampak positif yang dilahirkan oleh teknologi informasi dan telekomunikasi. Namun, dampak yang dibawa oleh kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi ini tidaklah selalu positif. Disadari ataupun tidak, kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi ini juga tidak kalah banyak membawa dampak buruk bagi masyarakat.

³ Direktorat Jenderal Pencegahan dan Pengendalian Penyakit, “Penguatan Sistem Kesehatan dalam Pengendalian COVID-19”. <http://p2pt.kemkes.go.id/penguatan-sistem-kesehatan-dalam-pengendalian-covid-19/>, diakses pada 10 April 2022

Landasan yuridis atau hukum saja tidak cukup untuk kita dapat memahami apa itu realitas virtual dan aktivitas-aktivitasnya. Sangatlah diperlukan ilmu-ilmu lain untuk dapat memahaminya.⁴ Hal tersebut sejalan dengan opini Philip Nonet dan Philip Selznick yaitu ilmu hukum mempunyai korelasi yang sangat luas dengan berbagai disiplin ilmu.⁵ Dampak buruk yang lahir bersama dengan majunya teknologi informasi dan telekomunikasi antara lain seperti banyaknya informasi tidak benar (hoax), pertumbuhan radikalisme, plagiarisme, *phishing*, dan perundungan siber (*cyberbullying*). Adapun hal-hal seperti yang telah penulis sebutkan banyak terjadi melalui media sosial. Semakin bertumbuh dan menyebarnya hal-hal tersebut adalah salah satunya karena begitu mudahnya setiap orang dalam mengakses internet dan media sosial. Ditambah lagi, jika beraksi melalui media sosial, keefektifan seseorang atau kelompok dalam menyukseskan rencananya pada target menjadi lebih tinggi.

Salah satu dari sekian dampak buruk teknologi informasi dan telekomunikasi yang sering terjadi namun jarang disadari adalah perundungan siber (*cyberbullying*). Menurut UNICEF⁶, *cyberbullying* adalah:

“*bullying*/perundungan dengan menggunakan teknologi digital. Hal ini dapat terjadi di media sosial, platform *chatting*, platform bermain *game*, dan ponsel. Adapun menurut Think Before Text, *cyberbullying* adalah perilaku agresif dan bertujuan yang dilakukan suatu kelompok atau individu, menggunakan media elektronik, secara berulang-ulang dari waktu ke waktu, terhadap seseorang yang dianggap tidak mudah melakukan perlawanan atas tindakan tersebut. Jadi,

⁴ Agus Raharjo, *op. cit.* hal. 9

⁵ *Ibid.*

⁶ UNICEF Indonesia, “Cyberbullying: Apa itu dan bagaimana menghentikannya”. <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>, diakses pada 10 April 2022

terdapat perbedaan kekuatan antara pelaku dan korban. Perbedaan kekuatan dalam hal ini merujuk pada sebuah persepsi kapasitas fisik dan mental”.

Jadi, *cyberbullying* adalah *bullying* atau perundungan yang dilakukan dalam dunia siber. Sama seperti perundungan yang dilakukan secara fisik, *cyberbullying* juga memberikan dampak buruk bagi korbannya. Dampak ini tidak hanya secara fisik, namun juga berdampak bagi emosi dan mental korban. Jika secara fisik korban akan mengalami antara lain kelelahan, sakit kepala atau sakit perut, secara emosional korban dapat merasakan kehilangan semangat dan kemauan untuk melakukan minatnya, merasa tidak berharga. Beberapa karya tulis (buku) menggunakan terma “maya” untuk menggantikan terma "cyber".⁷

Kemudian yang tidak kalah bahayanya ialah korban secara mental dapat mengalami ketidakstabilan seperti mudah marah, menangis secara tiba-tiba, atau merasa tidak pantas untuk menjadi bagian dari pergaulan sehingga korban menutup dan menarik diri dari lingkungan sekitar. *Cyberbullying* sendiri banyak terjadi dalam media sosial. Secara sederhana, media sosial adalah wadah yang didalamnya memungkinkan untuk manusia berinteraksi yang mana interaksi ini dilakukan di dalam jaringan (daring). Dengan wadah ini, manusia dapat berbagi satu sama lain mengenai apapun baik berupa suara/audio, teks/tulisan, gambar/foto, dan bahkan video.

Cyberbullying sudah sering terjadi dan memakan korban namun tetap acap kali dianggap remeh atau bahkan tidak disadari. Padahal, dampak dari *cyberbullying*

⁷ Josua Sitompul, *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, (Jakarta: PT Tatanusa, 2012), hal. 15

sangatlah berbahaya dan harus ditanggapi dengan serius. Dalam beberapa kasus, *cyberbullying* menyebabkan korban mengalami gangguan mental bahkan sampai bunuh diri. Salah satu contoh kasusnya adalah kematian Megan Taylor Meier.⁸ Ia mengakhiri hidupnya dengan cara gantung diri dan setelah diselidiki oleh kepolisian, ditemukan bukti bahwa Megan memutuskan untuk mengakhiri hidupnya karena ia mengalami depresi setelah menerima *cyberbullying* di media sosial yang dilontarkan oleh teman-temannya. Megan bukanlah satu-satunya korban dari jahatnya jari perundung. Diluar sana, baik yang dipublikasi maupun tidak, banyak sekali kasus-kasus *cyberbullying* yang berakhir tragis. Mulai dari gangguan mental seperti depresi, percobaan bunuh diri, sampai dengan kehilangan nyawa akibat bunuh diri.

Hal ini begitu memprihatinkan, dimana media sosial yang seharusnya digunakan untuk membawa manfaat baik dan kebahagiaan bagi sesama, justru semakin hari semakin sering digunakan untuk menyakiti satu dengan yang lain. Dilansir dari CNBC Indonesia⁹, menurut lembaga donasi *anti-bullying* Ditch the Label, salah satu aplikasi media sosial, yaitu Instagram, menjadi aplikasi yang paling sering digunakan untuk melakukan aksi melakukan aksi *cyberbullying*:

“Instagram ini dinobatkan sebagai media sosial yang paling sering digunakan untuk melakukan perundungan secara *online* atau *cyberbullying*. Berdasarkan riset lembaga donasi *anti-bullying ditch the label* terhadap 10 ribu remaja asal

⁸ Kompasiana, “Mereka yang Terbunuh Oleh Tangan Jahanam Masyarakat”. https://www.kompasiana.com/fatihadri/5da6fa1b0d823078930e7872/mereka-yang-menyerah-di-tangan-jahanam-netizen?page=2&page_images=1, diakses pada 11 April 2022

⁹ CNBC Indonesia, “Instagram Jadi Platform Cyberbullying Tertinggi”. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20210329162607-39-233727/instagram-jadi-platform-cyberbullying-tertinggi>, diakses pada 11 April 2022

Inggris dengan rentang usia 12 hingga 20 tahun sebanyak 42% di antaranya mengaku pernah menjadi korban *cyberbullying* di Instagram.”

Instagram adalah sebuah aplikasi media sosial yang memiliki fitur untuk berbagi foto dan/atau video, pesan teks, pesan audio dan komentar. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengunggah gambar dan/atau video, menggunakan filter digital, dan membagikannya ke berbagai aplikasi media sosial lainnya selain ke Instagram sendiri. Pada tanggal 6 Oktober 2010, Instagram pertama kali diluncurkan ke publik oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger sang pemiliknya. Instagram berasal dari kata “insta” yang merupakan turunan dari kata “instan”. Lalu, untuk kata “gram” berasal dari kata “telegram” yang berkonsep mengirimkan pesan kepada lawan interaksinya tanpa waktu yang lama.¹⁰

Disadari atau tidak, *cyberbullying* melalui platform media sosial Instagram sudah banyak terjadi. *Cyberbullying* bisa terjadi pada siapa saja di Instagram, mulai dari pelajar, anak dibawah umur, publik figur, sampai presiden sekalipun. *Cyberbullying* seringkali dilontarkan untuk mengintimidasi targetnya melalui pesan atau komentar. Maka dari itu, *cyberbullying* semakin marak sejak adanya aplikasi atau media sosial yang memiliki fitur kolom komentar.

Dilain faktor, Instagram adalah aplikasi media sosial yang umum, terbuka dan gampang untuk digunakan. Selain itu, di Instagram penggunaanya bebas untuk mengunggah apa saja sesuai keinginannya. Dengan demikian, banyak konten yang

¹⁰ Aswab Nanda Pratama, “Hari Ini dalam Sejarah: Aplikasi Instagram Dirilis...”. <https://tekno.kompas.com/read/2018/10/06/10512437/hari-ini-dalam-sejarah-aplikasi-instagram-dirilis?page=all>, diakses pada 11 April 2022

tidak pantas yang bisa diunggah oleh penggunanya sesuka hati tanpa ada yang membatasi. Salah satu hasil dari kebebasan tersebut adalah pengguna Instagram dapat melakukan *cyberbullying* pada siapa saja tanpa harus merasa khawatir. Seringkali, *cyberbullying* dilakukan dengan akun yang berprofil tidak sesuai dengan yang sebenarnya. Dalam artian, akun tersebut menggunakan nama dan/atau foto yang berbeda dari pembuat akun aslinya. Dapatlah dilihat pula bahwa fitur yang sebenarnya dapat memberi manfaat baik yang masif justru digunakan dengan tidak tepat oleh pengguna yang tidak bijak. *Cyberbullying* ini tidak hanya dilakukan oleh orang yang saling mengenal, namun justru seringkali dilakukan oleh orang yang sebenarnya tidak dekat atau bahkan tidak kenal dalam dunia nyata diluar dunia maya.

Cyberbullying dapat dilontarkan dalam banyak bentuk, diantaranya seperti umpatan atau kata-kata kasar dan penghinaan. Tidak berbeda dengan perundungan di dunia nyata, bentuk perundungan siber juga beraneka ragam. *Flaming* merupakan salah satu bentuk dari *cyberbullying*. Pesan-pesan yang bermuatan kata kasar atau tidak sopan tentang seseorang yang kemudian dilontarkan pada suatu forum ataupun interaksi privat melalui surel, pesan teks dan/atau audio, video merupakan ciri dari *flaming*.

Online harassment merupakan jenis *cyberbullying* yang lain. *Online harassment* ini berbentuk pengiriman pesan daring secara ofensif dan repetitif. Sama seperti *flaming*, pesan-pesan tersebut juga dikirimkan melalui platform media sosial. Lainnya, ada *cyberstalking* yaitu pelaku merundung dengan cara mengancam,

mengintimidasi dan mencoba untuk melukai target secara ekstrim.¹¹ Masih banyak lagi wujud dari *cyberbullying* yang mana satu dengan yang lain level berbahayanya adalah sama. Juga, semua jenis ini memberikan akibat yang buruk bagi korbannya, sehingga tidak ada jenis dari *cyberbullying* ini yang bisa dibenarkan dengan alasan apapun. Pelaku dari *cyberbullying* juga memiliki latar belakang yang tidak pasti. Belum tentu orang yang berpendidikan tinggi tidak melakukan *cyberbullying*. *Cyberbullying* dilakukan dengan berbagai alasan, yang sebenarnya juga mungkin tidak disadari oleh pelakunya.

Alasan tersebut sebagaimana diatas antara lain seperti karena adanya perbedaan kultur atau budaya. Perbedaan kultur atau budaya tersebut dapat menimbulkan ketegangan sosial dan rasa tidak nyaman atau tidak senang ketika berhadapan dengan lawan interaksi yang memiliki latar belakang kultur atau budaya yang berbeda dengannya. Selanjutnya, akan timbul amarah, dimana hal ini terjadi umumnya saat ada suatu diskusi atau interaksi yang dilakukan antara dua orang atau lebih. Saat mereka mulai saling membalas dan berujung menjadi pencetus amarah, disinilah akan muncul perilaku komunikasi yang agresif dan cenderung kasar.

Hingga saat ini, mayoritas dari kejahatan siber di Indonesia belum memiliki payung hukum yang tegas dan jelas dan dikarenakan itu kejahatan siber masih sering diterapkan ketentuan berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).¹²

¹¹ Sartana dan Nelia Afriyeni, "Perundungan Maya (Cyber Bullying) pada Remaja Awal", Jurnal Psikologi Insight Departemen Psikologi, Vol. 1, No. 1, April 2017, hal. 27-28

¹² Widodo, *Sistem Pidana dalam Cyber Crime*, (Yogyakarta: CV Aswaja Pressindo, 2009), hal. 36

Hak masyarakat dalam mendapatkan perlindungan hukum telah termuat dalam pasal 28 D ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yaitu “Setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama di hadapan hukum”.¹³ Kemudian, dalam KUHP adapun pasal yang relevan terkait kejahatan perundungan siber adalah dalam Bab XVI mengenai Penghinaan, terkhusus dalam Pasal 310 ayat (1) dan ayat (2):

“(1) Barang siapa sengaja menyerang kehormatan atau nama baik seseorang dengan menuduhkan sesuatu hal, yang maksudnya terang supaya hal itu diketahui umum, diancam karena pencemaran dengan pidana penjara paling lama sembilan bulan atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah. (2) Jika hal itu dilakukan dengan tulisan atau gambaran yang disiarkan, dipertunjukkan atau ditempelkan di muka umum, maka diancam karena pencemaran tertulis dengan pidana penjara paling lama satu tahun empat bulan atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah”.

Ketentuan dalam KUHP ini cenderung kurang tegas dan tepat untuk menangani unsur intimidasi, pelecehan atau perlakuan kasar secara verbal secara terus menerus yang dilakukan di dunia siber. Maka, terbitlah Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dalam UU ITE, pengaturan hukuman bagi pelaku *cyberbullying* tercantum dalam pasal 45 ayat (3), yaitu:

“Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3)

¹³ Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia, “Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Risalah Rapat Paripurna ke-5 Sidang Tahunan MPR Tahun 2002 sebagai Naskah Perbantuan dan Kompilasi Tanpa Ada Opini)”. <https://www.dpr.go.id/jdih/uu1945>, diakses pada 19 Agustus 2022.

dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah)”.

Undang-undang No. 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS) juga dapat menjadi rujukan atau payung hukum dalam kaitannya perundungan siber berbentuk pelecehan seksual (*sexual harassment*), yaitu dalam Pasal 5 yang berbunyi:

“Setiap Orang yang melakukan perbuatan seksual secara nonfisik yang ditujukan terhadap tubuh, keinginan seksual, dan/atau organ reproduksi dengan maksud merendahkan harkat dan martabat seseorang berdasarkan seksualitas dan/atau kesusilaannya, dipidana karena pelecehan seksual nonfisik, dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) bulan dan/ atau pidana denda paling banyak Rp10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah).”¹⁴

Cyberbullying sering kali menargetkan remaja dan anak-anak karena dalam fase tersebut orang-orang yang tergolong remaja dan anak-anak merupakan golongan yang telah beradaptasi dan akrab dengan teknologi digital. Dilain sisi, pada fase tersebut mereka masih kesulitan dan labil untuk sepenuhnya membedakan mana yang baik untuk dilakukan dan mana yang tidak baik untuk dilakukan.¹⁵ Melalui keresahan dan latar belakang inilah penulis memutuskan untuk menyusun skripsi ini dengan dikaitkan pada teori *differential association* dan teori psikologi kriminal.

¹⁴ Undang-undang No. 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual

¹⁵ Fasya Syifa Mutma, “Deskripsi Pemahaman *Cyberbullying* di Media Sosial pada Mahasiswa”, Jurnal Common, Vol. XIII, No. 02 September 2019, hal. 166

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis jabarkan diatas, maka penulis dapat menarik beberapa permasalahan yang perlu ditinjau. Adapun perumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk kejahatan perundungan siber yang dilakukan dalam media sosial Instagram di Indonesia?
2. Bagaimana hukuman terhadap pelaku perundungan siber di media sosial Instagram Indonesia dalam perspektif kriminologi?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk melakukan pengembangan ilmu pengetahuan kriminologi terkhusus dalam teori *differential association* dan teori psikologi kriminal terkait perundungan siber di Indonesia.
2. Untuk memecahkan permasalahan terkait tindak pidana perundungan siber dalam media sosial Instagram terkhusus dalam perspektif kriminologi dari segi sosiologis dan psikologis serta mengetahui bagaimana hukumnya bagi pelaku.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

1. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk memperluas wawasan pembaca terkait *cyberbullying* sehingga dapat menunjang dan mendorong pembaca untuk ikut berpartisipasi bersama dengan penulis dalam menghentikan *cyberbullying*.

2. Bagi akademisi

Penelitian ini dapat menjadi bahan pembelajaran atau masukan bagi penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat praktis

1. Bagi aparat penegak hukum

Penelitian ini menjadi masukan dan pertimbangan bagi aparat penegak hukum terkait bagaimana seharusnya dalam menanggulangi *cyberbullying* terkhusus dalam media sosial Instagram.

2. Bagi masyarakat

Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran dan kepedulian masyarakat dalam halnya *cyberbullying* sehingga masyarakat juga dapat bergerak aktif dalam menanggulangi dan mencegah terjadinya *cyberbullying* .

1.5 Sistematika Penulisan

Penyajian skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian Awal.

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman kata pengantar, halaman daftar isi.

2. Bagian Utama.

Bagian Utama terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terdiri dari tinjauan teori dan tinjauan konseptual yang digunakan sebagai dasar teori dan konsep pemecahan masalah penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang digunakan oleh penulis.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Dalam bab ini penulis memasukkan hasil penelitian dan mengemukakan analisis penulis terhadap hasil penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini penulis menyimpulkan keseluruhan hasil penelitian dan memberikan saran yang diharapkan dapat berguna bagi para pembaca maupun pihak terkait.

3. Bagian Akhir.

Bagian akhir dari skripsi ini berisi daftar pustaka

