

UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN

FAKULTAS HUKUM

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan
Tinggi

Nomor: 429/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2014

**ANALISIS YURIDIS TANGGUNG JAWAB PELAKU USAHA MAINAN
ANAK YANG TIDAK SESUAI DENGAN STANDAR NASIONAL
INDONESIA WAJIB BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 8
TAHUN 1999 TENTANG PERLINDUNGAN KONSUMEN**

OLEH

NAMA PENYUSUN : Dionisius Ardy

NPM : 2015200060

DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI

Prof. Dr. Johannes Gunawan, S.H., LL.M.



Penulisan Hukum

Disusun Sebagai Salah Satu Kelengkapan
Untuk Menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana
Program Studi Ilmu Hukum

2019

Telah disidangkan pada Ujian
Penulisan Hukum Fakultas Hukum
Universitas Katolik Parahyangan

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'JG', is written over a long, thin horizontal line that spans across the width of the signature.

Prof. Dr. Johannes Gunawan, S.H., LL.M.

Dekan,

Dr. Tristam Pascal Moeliono, S.H., M.H., LL.M.



PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Dalam rangka mewujudkan nilai-nilai ideal dan standar mutu akademik yang setinggi-tingginya, maka Saya, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang beranda tangan di bawah ini :

Nama : Dionisius Ardy

NPM : 2015200060

Dengan ini menyatakan dengan penuh kejujuran dan dengan kesungguhan hati dan pikiran, bahwa karya ilmiah / karya penulisan hukum yang berjudul:

“Analisis Yuridis Tanggung Jawab Pelaku Usaha Mainan Anak Yang Tidak Sesuai Dengan Standar Nasional Indonesia Wajib Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen”

Adalah sungguh-sungguh merupakan karya ilmiah /Karya Penulisan Hukum yang telah saya susun dan selesaikan atas dasar upaya, kemampuan dan pengetahuan akademik Saya pribadi, dan sekurang-kurangnya tidak dibuat melalui dan atau mengandung hasil dari tindakan-tindakan yang:

- a. Secara tidak jujur dan secara langsung atau tidak langsung melanggar hak-hak atas kekayaan intelektual orang lain, dan atau
- b. Dari segi akademik dapat dianggap tidak jujur dan melanggar nilai-nilai integritas akademik dan itikad baik;

Seandainya di kemudian hari ternyata bahwa Saya telah menyalahi dan atau melanggar pernyataan Saya di atas, maka Saya sanggup untuk menerima akibat-akibat dan atau sanksi-sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan dan atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pernyataan ini Saya buat dengan penuh kesadaran dan kesukarelaan, tanpa paksaan dalam bentuk apapun juga.

Bandung, 11 Juni 2019

Mahasiswa penyusun Karya Ilmiah/ Karya Penulisan Hukum

Materai 6000

Dionisius Ardy

2015200060

ABSTRAK

Mainan adalah sebuah alat yang digunakan oleh anak-anak untuk bermain. Keberadaan anak-anak dengan mainan sulit dipisahkan. Mainan sendiri dapat terbuat dari berbagai jenis bahan dan terdiri dari berbagai komponen di dalamnya. Mainan dapat diperoleh konsumen dari pelaku usaha yang bertindak baik sebagai produsen, penjual, eksportir, maupun importir. Pelaku usaha memiliki kewajiban untuk menyediakan produk mainan anak yang berkualitas baik dan aman untuk dikonsumsi atau digunakan oleh masyarakat, terutama konsumen terbesar di bidang ini adalah anak-anak. Kualitas mainan sendiri diatur standar kualitasnya di dalam Permenperind No. 24/M-IND/PER/4/2013 dan Permenperind No. 55/M-IND/PER/11/2013 yang mengatur tentang Standar Nasional Indonesia Secara Wajib untuk Mainan Anak. Melalui peraturan ini, diatur mengenai kriteria jenis mainan dan bahan-bahan yang tidak boleh digunakan untuk mainan anak. Serta juga diatur mengenai standar-standar yang harus dipenuhi. Apabila ternyata ada kecacatan pada produk atau produk tersebut menyebabkan cacat/kerugian pada konsumen, maka pelaku usaha harus bertanggung jawab atas produk yang telah disediakannya terhadap konsumen.

Kata Kunci: Mainan, bermain, anak-anak, konsumen, pelaku usaha, tanggung jawab, kerugian, kualitas, dan SNI.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Analisis Yuridis Tanggung Jawab Pelaku Usaha Mainan Anak Yang Tidak Sesuai Dengan Standar Nasional Indonesia Wajib Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen” dapat diselesaikan oleh penulis. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat kelengkapan bagi penulis untuk menyelesaikan Program Studi Ilmu Hukum di Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat kekurangan-kekurangan. Penulis berharap agar skripsi ini dapat berguna baik untuk lingkungan Fakultas maupun dalam masyarakat. Penulis terutama mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para pihak yang sudah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan hukum ini.
2. Mama, Papa, Akong, Ama, dan Cici Felicia yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, dan semangat secara moral maupun materiil serta membantu penulis dalam mengarahkan proses perkuliahan.
3. Saudara, Sepupu, dan Keponakan yang senantiasa memberi dukungan kepada penulis.
4. Bapak Prof. Dr. Johannes Gunawan, S.H., LL.M. selaku dosen pembimbing yang sudah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam membantu penulis menyelesaikan penulisan hukum ini.
5. Ibu Prof. Dr. Bernadette M. Waluyo, S.H., M.H., CN. selaku dosen penguji penulis yang sudah memberikan masukan dan saran kepada penulis.
6. Bapak Aluisius Dwi Rachmanto, S.H., M.Hum. selaku dosen penguji dan pembimbing penulis dalam proses seminar penulisan hukum yang memberikan masukan dan saran kepada penulis dalam menyempurnakan penulisan hukum ini.

7. Ibu Dr. Ida Susanti, S.H., LL.M., CN. selaku dosen wali penulis selama proses perkuliahan di Universitas Katolik Parahyangan yang selalu membimbing penulis selama masa proses perkuliahan.
8. Bapak Mangadar Situmorang Ph. D selaku Rektor Universitas Katolik Parahyangan.
9. Bapak Dr. Tristam Pascal Moeliono, S.H., M.H., LL.M. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan.
10. Seluruh Dosen Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang telah mengajar dan memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
11. Seluruh Staff Tata Usaha dan Pekarya yang telah membantu penulis.
12. Grup selama perkuliahan yaitu Ivan Hermawan, Reyhan Vladimir, Dimas Anindito, Samuel Amadeus, Ronald Lim, Christantus Teja, Rangga Prawira, dan Daniel Calvin yang sudah berjuang, bermain, dan menjadi tempat untuk berbicara bersama selama masa-masa perkuliahan.
13. Robin Kie, Auddhi Setiawan, Alvin Rivaldi, Azzaki, Valentinus Agung, Bony Sanjaya, Chris Michael, Vanadia Neyla, Nanet, Justine Megauli, Chersie, dan Tiara Frisly, yang sudah menjadi teman dekat bagi penulis selama masa perkuliahan.
14. Sahabat dari SMA Stella Maris yaitu Dominicus Darryl, Lucius Marcel, Kelvin Reinato, Leonardo Ariyanto, Sansan Darmawan, Aldo Valentino, dan Gaudensia Catherine yang tetap berteman, berkumpul bersama, dan saling mendukung walaupun berbeda Universitas.
15. Teman-teman satu angkatan FH 2015 yang sudah berjuang bersama-sama.
16. Senior FH Unpar Adik-adik kelas yang pernah berjuang bersama penulis dalam masa perkuliahan.
17. Pihak-pihak lain yang sudah selalu membantu penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Bandung, 11 Juni 2019

Dionisius Ardy

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang	1
2. Rumusan Masalah.....	11
3. Tujuan Penelitian	11
4. Metode Penelitian	11
4.1 Pendekatan Masalah.....	11
4.2 Sumber data	13
5. Sistematika Penulisan	14
BAB II TANGGUNG JAWAB PELAKU USAHA BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 8 TAHUN 1999 TENTANG PERLINDUNGAN KONSUMEN	16
1. Hukum Perlindungan Konsumen	16
2. Asas dan Tujuan Perlindungan Konsumen	17
2.1 Tujuan Perlindungan Konsumen.....	17
2.2 Asas Perlindungan Konsumen	19
3. Konsumen	19
3.1 Pengertian Konsumen	19
3.2 Jenis-jenis Konsumen	20
3.3 Hak dan Kewajiban Konsumen.....	21
4. Pelaku Usaha.....	23
4.1 Pengertian Pelaku Usaha.....	23
4.2 Hak & Kewajiban Pelaku Usaha.....	24
4.3 Larangan Pelaku Usaha.....	25
4.4 Tanggung Jawab Pelaku Usaha.....	27

5. Produk.....	32
6. Lembaga Perlindungan Konsumen	35

BAB III TINJAUAN UMUM MAINAN ANAK BERDASARKAN STANDAR NASIONAL INDONESIA 37

1. Mainan	37
1.1 Sejarah Perkembangan Mainan.....	38
1.2 Fungsi Mainan	39
1.3 Jenis-jenis Mainan Anak.....	42
1.4 Mainan yang baik.....	43
1.5 Batas Umur Mainan Anak	46
2. Standar Nasional Indonesia.....	49
2.1 Sejarah Standar Nasional Indonesia.....	51
2.2 Badan Standardisasi Nasional.....	51
2.3 SNI Wajib Mainan Anak	52
3. Standar ISO.....	54
3.1 Pengertian	54
3.2 Tujuan dan Manfaat ISO.....	54
4. Prosedur Penerapan SNI pada Mainan Anak.....	54

BAB IV ANALISIS YURIDIS TANGGUNG JAWAB PELAKU USAHA MAINAN ANAK YANG TIDAK SESUAI DENGAN STANDAR NASIONAL INDONESIA WAJIB BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 8 TAHUN 1999 TENTANG PERLINDUNGAN KONSUMEN 57

1. Tanggung Jawab Pelaku Usaha Mainan Anak Yang Tidak Sesuai Dengan SNI Wajib Berdasarkan UUPK.....	60
2. SNI Palsu dan Mainan Yang Tidak Sesuai Dengan SNI Wajib	63
3. Ketentuan Pidana Berdasarkan UU SPK.....	69

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... 71

1. Kesimpulan	71
2. Saran	71

DAFTAR PUSTAKA.....73

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Mainan adalah benda yang digunakan baik dari anak-anak sampai orang dewasa untuk memenuhi kesenangannya. Berdasarkan Pasal 1 angka 1 Peraturan Menteri Perindustrian Nomor 24/M-IND/PER/4/2013 Tentang Pemberlakuan Standar Nasional Indonesia (SNI) Mainan Secara Wajib, Mainan adalah setiap produk atau material yang dirancang atau dengan jelas diperuntukkan penggunaannya oleh anak dengan usia 14 (empat belas) tahun ke bawah untuk bermain dengan penggunaan yang normal maupun kemungkinan penggunaan yang tidak wajar sesuai dengan kebiasaan seorang anak. Mainan sendiri dapat dianggap baik sebagai alat permainan ataupun dianggap sebagai suatu hobi tertentu bagi orang dewasa. Mainan sendiri dapat dikatakan sebagai kebutuhan bagi anak-anak sebagai alat untuk bermain ataupun menjadi pelepas stres dan membawa kesenangan bagi kalangan orang dewasa yang memiliki hobi tertentu. Mainan sendiri tersedia sekarang ini tidak hanya di toko yang spesifik menjual hanya mainan, bahkan mencakup tempat-tempat umum baik seperti *supermarket* (Bahasa Inggris), *minimarket* (Bahasa Inggris), *department store* (Bahasa Inggris), pasar, dan lain-lain.

Karena adanya efek globalisasi, sekarang mainan menjadi beraneka ragam jenis dan kualitasnya, mainan ini dapat berasal dari berbagai belahan di dunia. Globalisasi sendiri adalah suatu hubungan sosial yang mendunia yang kemudian terhubung satu sama lain sehingga antara kejadian dari tempat yang berbeda bisa berdampak juga bagi tempat yang lain¹. Singkatnya, globalisasi dapat dikatakan sebagai proses yang mendunia. Dengan adanya globalisasi serta perkembangan-perkembangan di dunia baik dari segi teknologi, hukum, ekonomi, dan lain-lain menyebabkan muncul salah satunya adalah perdagangan

¹ Diunduh dari ,” <https://salamadian.com/pengertian-globalisasi/>”, Pada 30 Agustus 2018 Pukul 19:29 WIB

antar negara atau disebut sebagai perdagangan internasional. Dengan adanya perdagangan internasional, maka membuat banyak terjadinya perjanjian antar negara sehingga terdapat organisasi internasional yang mengawasi dan mengatur perdagangan ini salah satunya yaitu Organisasi Perdagangan Dunia atau yang dikenal sebagai *World Trade Organization*.

Perdagangan internasional ini dapat dilakukan dengan cara mengirimkan dan memasukkan barang dari satu negara ke negara lain. Perdagangan ini juga dapat terjadi dengan adanya hubungan kerjasama antar negara dan telah ada kesepakatan di dalamnya. Proses ini dikenal sebagai Ekspor dan Impor. Ekspor adalah kegiatan mengeluarkan barang dari daerah pabean Indonesia ke daerah pabean lain, sedangkan impor adalah kegiatan memasukan barang ke dalam daerah pabean.² Produk yang dapat diekspor dan diimpor dapat berbentuk berupa barang maupun jasa. Ekspor dan Impor memiliki keuntungan masing-masing. Salah satu keuntungan dari ekspor yaitu adalah memberikan devisa bagi negara. Keuntungan dari impor yaitu untuk memenuhi kebutuhan masyarakat disaat adanya barang atau jasa yang sulit untuk dipenuhi serta memberikan pilihan yang lebih beragam kepada masyarakat.

Mainan sendiri memiliki banyak jenis, yang terdiri dari mainan mobil-mobilan, mainan boneka, mainan balok susun, mainan *puzzle* (Bahasa Inggris), mainan pistol, dan berbagai jenis lainnya. Kualitas dari mainan itu pun sendiri beragam, dari yang mahal karena kualitas, skala, dan detil yang semakin mirip dengan barang aslinya hingga mainan yang lebih murah karena terbuat dari material yang biasa saja. Kualitas dan keanekaragaman ini semakin banyak karena kemajuan dari teknologi dan perdagangan yang semakin bebas. Material dari sebuah mainan sendiri dapat mempengaruhi kualitas serta keamanannya sendiri. Dengan adanya perdagangan internasional ini, berbagai jenis mainan dapat masuk ke Indonesia dan memberikan pilihan yang banyak bagi masyarakat.

² Diunduh dari , <https://sbm.binus.ac.id/2015/11/27/apa-itu-ekspor-impor/>, Pada 30 Agustus 2018 Pukul 19:35 WIB

Dengan adanya berbagai jenis dan kualitas mainan yang dijual di Indonesia, pemerintah mulai melakukan penyaringan terhadap produk-produk yang aman untuk digunakan atau dikonsumsi oleh masyarakat sebagai konsumen. Penyaringan ini dapat dilakukan dengan cara pembuatan regulasi yang menentukan sebuah standar tertentu untuk mainan yang dijual di Indonesia. Melalui Standar Nasional Indonesia, pemerintah menetapkan standar-standar tertentu untuk menjaga kualitas dari mainan yang beredar agar menjadi terjamin kualitasnya sehingga aman digunakan oleh masyarakat, terutama anak-anak yang mayoritas sebagai pengguna atau konsumen dari mainan. Menurut Ketua Asosiasi Mainan Indonesia (AMI) Sutjiadi Lukas, di Indonesia lahir setiap tahun sebanyak 4,5 juta anak.³

Penggunaan Tanda SNI pada Mainan sendiri pun harus menggunakan sertifikat. Nama dari sertifikat ini yaitu adalah Sertifikat Produk Penggunaan Tanda SNI Mainan. Dalam Pasal 1 angka 2 Peraturan Menteri Perindustrian Nomor 24/M-IND/PER/4/2013 Tentang Pemberlakuan Standar Nasional Indonesia (SNI) Mainan Secara Wajib, Sertifikat Produk Penggunaan Tanda SNI Mainan yang selanjutnya disebut sebagai SPPT-SNI Mainan adalah Sertifikat Produk Penggunaan Tanda SNI yang dikeluarkan oleh Lembaga Sertifikasi Produk Kepada Produsen yang mampu menghasilkan Mainan Sesuai SNI. Terdapat beberapa merek mainan yang sudah lulus sertifikasi SNI yang dapat dilihat pada kemasan, produk-produk tersebut seperti Hotwheels, Tomica, Matchbox, Barbie, Nerf, Maisto, Lego, dan lain-lain. Pada produk-produk mainan impor bukti sertifikasi dapat dilihat pada kemasan yang ditempel dengan label atau logo SNI. Sertifikasi ini tidak dikeluarkan secara sembarangan, namun terdapat lembaga yang berwenang yaitu adalah Lembaga Sertifikasi Produk yang mengeluarkan sertifikat setelah barang diuji oleh Laboratorium Penguji.

³ Yusuf Asyari, Mengapa Indonesia Masih Perlu Impor Mainan Asal Tiongkok? Ini Jawabannya, diunduh dari <https://www.jawapos.com/ekonomi/bisnis/27/07/2017/mengapa-indonesia-masih-perlu-impor-mainan-asal-tiongkok-ini-jawabannya>, Pada 6 September 2018 Pukul 23.25 WIB

Penyelenggaraan sertifikasi sendiri juga harus dilakukan dengan ketat serta pengawasan yang ketat oleh badan yang berwenang karena masih ditemukan adanya mainan yang belum memiliki sertifikasi SNI dan ada juga yang memiliki SNI palsu. Menurut Pelaksana Tugas Direktur Akreditasi Laboratorium dan Lembaga Inspeksi Badan Standardisasi Nasional (BSN) Donny Purnomo Januardhi, banyak ditemukan SNI palsu pada jenis produk mainan anak.⁴ Jika dilihat pada tahun 2014, Kementerian Perdagangan (Kemendag) dan Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kecil Menengah Perdagangan (KUMKMP) DKI Jakarta sempat melakukan sidak di daerah Pasar Gembrong, Pasar Asemka Taman Sari, dan Mall Of Indonesia di Jakarta dan sebanyak 647 mainan disita karena terbukti tidak memiliki logo Standar Nasional Indonesia.⁵ Maka dari itu diperlukan pengawas untuk menjaga dan memperhatikan produk dengan SNI di pasaran sehingga dapat diminta pertanggungjawaban atas produk mainan yang diperoleh dari pelaku usaha untuk mencegah dan meminimalisir masuknya produk mainan yang tidak sesuai dengan SNI. SNI sendiri dirumuskan dengan memenuhi *WTO Code of good practice* agar diterima secara luas oleh para *stake holder* (Bahasa Inggris). Perumusan tersebut terdiri dari:⁶

1. *“Openess (Keterbukaan)*
Terbuka bagi agar semua *stakeholder* (Bahasa Inggris) yang berkepentingan dapat berpartisipasi dalam pengembangan SNI;
2. *Transparency (Transparansi)*
Transparan agar semua *stakeholder* (Bahasa Inggris) yang berkepentingan dapat mengikuti perkembangan SNI mulai dari tahap pemrograman dan perumusan sampai ke tahap penetapannya. Dan dapat dengan mudah memperoleh semua informasi yang berkaitan dengan pengembangan SNI;
3. *Consensus and impartiality (Konsensus dan Tidak memihak)*
Tidak memihak dan konsensus agar semua *stakeholder* (Bahasa Inggris) dapat menyalurkan kepentingannya dan diperlakukan secara adil;
4. *Effectiveness and relevance*

⁴ Ani Nursalikah, SNI Mainan Anak Banyak yang Palsu, diunduh dari <https://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/18/03/15/p5mnnl366-sni-mainan-anak-banyak-yang-palsu>, Pada 30 Agustus 2018 Pukul 21.11 WIB

⁵ Kurniasih Miftakhul Jannah, Tak Berlabel SNI, 647 Mainan Disita, diunduh dari <https://economy.okezone.com/read/2014/12/22/320/1082502/tak-berlabel-sni-647-mainan-disita>, Pada 6 September 2018 Pukul 23.06 WIB

⁶ Tentang SNI, diunduh dari http://www.bsn.go.id/main/sni/isi_sni/5, Pada 6 September 2018 Pukul 21.16 WIB

Efektif dan relevan agar dapat memfasilitasi perdagangan karena memperhatikan kebutuhan pasar dan tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

5. *Coherence*

Koheren dengan pengembangan standar internasional agar perkembangan pasar negara kita tidak terisolasi dari perkembangan pasar global dan memperlancar perdagangan internasional; dan

6. *Development dimension* (Berdimensi Pembangunan)

Berdimensi pembangunan agar memperhatikan kepentingan publik dan kepentingan nasional dalam meningkatkan daya saing perekonomian nasional.”

Di Indonesia sendiri, telah terjadi peristiwa dimana terdapat mainan-mainan yang membahayakan bagi fisik dan kesehatan dari konsumen sendiri. Salah satu mainan yang berbahaya yaitu adalah pistol mainan yang didesain mirip dengan pistol sungguhan dengan peluru bulatan plastik yang memiliki ukuran kurang lebih sebesar biji kacang kedelai. Kejadian ini terjadi di Sumatera Barat pada September 2010, dimana sejumlah 20 anak (dengan 8 anak yang terancam buta) masih dirawat di Instalasi Gawat Darurat (IGD) RSUP M. Djamil Padang, Sumatera Barat.⁷ Selain Padang, peristiwa serupa juga pernah terjadi di Cengkareng, Jakarta. Menurut Kepala Staf Medis Fungsional (SMF) Mata dr. Adrizal Rahman SpM(K), 8 anak tersebut terancam buta karena peluru yang ditembakkan dari pistol mainan tersebut mengenai bola mata dan mengakibatkan pendarahan hebat pada mata sehingga menyebabkan bola mata rusak dan tidak berfungsi lagi.⁸ Salah satu korban bernama Firman yang berusia 7 tahun, dimana ia terancam tidak bisa melihat lagi seumur hidupnya. Selain kejadian di Padang, ada kejadian lain pada salah satu artis di Indonesia yaitu Chua anggota band kotak. Keponakan dari Chua sendiri menggigit mainan berbentuk bola dengan isi air, dan pada saat digigit bola tersebut mengeluarkan air dan menyebabkan keracunan pada keponakannya sehingga perlu dibawa ke Unit Gawat Darurat (UGD).⁹

⁷ Awas, Buta Karena Pistol Mainan, diunduh dari <https://www.jpnn.com/news/awas-buta-karena-pistol-mainan>, Pada 12 September 2018 Pukul 12.59 WIB

⁸ Id

⁹ Amelia Sewaka, Cerita Chua ‘Kotak’ Belajar dari Kasus Keracunan Mainan, diunduh dari <https://www.haibunda.com/aktivitas/d-3889921/cerita-chua-kotak-belajar-dari-kasus-keracunan-mainan>, Pada 12 September 2018 Pukul 13.32 WIB

Pada tahun 2016, BaliFokus sebuah lembaga advokasi yang menaruh perhatian pada penanganan bahan kimia dan limbah di Indonesia, merilis hasil uji laboratorium pada akhir Agustus 2016. Bahan kimia berbahaya bekas sampah elektronik ditemukan pada jenis mainan rubik. Rubik adalah rangkaian kubus yang merangsang otak para pemainnya. Dari 15 sampel rubik yang dibeli dari Jakarta dan Bali, dikirim ke Arnika yaitu sebuah organisasi lingkungan di Republik Ceko. Penelitian terhadap rubik itu sendiri dilakukan oleh *International POPs Elimination Network (IPEN)*. IPEN bekerja untuk membangun dan menerapkan kebijakan dan praktik kimia yang aman untuk melindungi kesehatan manusia dan lingkungan.¹⁰

Dari 15 sampel tersebut, ditemukan bahwa 3 produk mengandung kadar *OctaBDE/DecaBDE* dengan jumlah yang signifikan. *OctaBDE (Octabromodiphenyl ether)* (Bahasa Inggris) dan *DecaBDE (Decabromodiphenyl ether)* (Bahasa Inggris) adalah kimiawi yang banyak digunakan pada *casing* (Bahasa Inggris) atau selubung plastik produk elektronik yang dapat mengganggu sistem hormon, berdampak negatif pada perkembangan sistem saraf, dan kecerdasan anak.¹¹ Pada tahun 2010, di Jakarta sejumlah siswa sekolah dasar muntah-muntah dan diare karena keracunan bahan kimia yang terdapat di mainan Cina. Menurut Ketua Asosiasi Penggiat Mainan Edukatif dan Tradisional Indonesia (APMETI) Dhanang Sasongko, 80 persen mainan yang berasal dari negara Cina mengandung racun dan mengandung timbal sebanyak 4 kali dari ambang batas yang diperbolehkan.¹²

Mainan anak sendiri dapat menjadi barang yang berbahaya. Berikut beberapa penjelasan bahaya dari mainan anak:¹³

¹⁰ Luh de Suriyani, Wah.. Bahan Kimia Berbahaya Ditemukan pada Mainan Anak. Mainan Apa?, diunduh dari <http://www.mongabay.co.id/2016/09/09/wah-bahan-kimia-berbahaya-ditemukan-pada-mainan-anak-mainan-apa/>, Pada 12 September 2018 Pukul 22.47 WIB

¹¹ Id

¹² 80% Mainan China Beracun, Asosiasi Mainan Nantikan SNI, diunduh dari <https://news.detik.com/berita/d-1312166/80-mainan-china-beracun-asosiasi-mainan-nantikan-sni>, Pada 12 September 2018 Pukul 23:00 WIB

¹³ Badan Standarisasi Nasional, Majalah SNI Valuasi, Standar Mainan Menjamin Keselamatan Anak, Volume 7/No.4/2013, hlm. 20-21

1. “Bahaya tersedak
Pada mainan sering terdapat bagian kecil (*small parts* (Bahasa Inggris)), misalnya: mata boneka, kerincingan pada boneka, roda mobil-mobilan mini, miniatur tentara plastik, bola karet, dan magnet. Bagian kecil pada mainan ini dijahit atau dilem. Bagian kecil ini kerap kali ditarik anak hingga terlepas. Anak memiliki kebiasaan benda ke mulut, hidung, dan telinga. Sering bagian kecil ini dimasukkan ke dalam mulut oleh anak dan kemudian tertelan. Tidak jarang bagian kecil mainan itu tersangkut di kerongkongan dan menyebabkan anak tersedak. Ini fatal karena dapat mendatangkan kematian.
2. Bahaya pendengaran
Banyak mainan dilengkapi dengan peralatan yang menghasilkan suara, misalnya mobil-mobilan bersirene, pesawat mainan bersuara, pistol-pistol bersuara, kerincingan, alat musik mainan, dan lainnya. Suara mainan ini sangat keras dan menghasilkan suara bising sekeras suara klaskson mobil. Anak sering membunyikan mainan tersebut dekat dengan telinga dan dilakukan berulang. Bagian telinga, yaitu sel-sel rambut luar dari koklea (rumah siput), menerima dampak langsung dari bising suara mainan dan dapat mempengaruhi pendengaran anak.
3. Bahaya penglihatan
Ada mainan yang dirancang dapat menembakkan proyektil, misalnya pistol mainan atau panah-panahan. Ada jenis pistol mainan mulai dari pistol mainan yang bisa menembakkan proyektil kecil dari plastik atau semacam anak panah dengan ujungnya terbuat dari karet hingga pistol mainan yang dapat diisi dengan air. Tidak jarang proyektil yang ditembakkan dari pistol mainan tersebut, anak dapat mengalami cedera mata yang bisa menyebabkan cacat permanen, yakni kebutaan.
4. Bahaya terjerat
Pada mainan juga sering terdapat tali atau pita. Biasanya tali atau pita dapat ditemukan pada mainan yang digantungkan pada boks dan kereta bayi, kostum atau pakaian samaran, pena mainan (*playpen*), layang-layang, atau mainan yang ditarik lainnya. Tali pada mainan ini sering berukuran panjang lebih dari 15 cm. Tali pada mainan ini acapkali dimainkan anak dan secara tidak sengaja terlilit pada leher anak. Karena anak panik, tali yang terlilit pada leher justru ditarik sehingga menyebabkan anak terjerat.
5. Bahaya tergores
Mainan anak banyak dibuat dari bahan plastik, kayu, logam dan mika. Tidak jarang mainan tersebut memiliki sudut dan permukaan yang tajam dan runcing. Permukaan yang tajam dan runcing pada mainan itu dapat menyebabkan anak tersayat atau tergores. Permukaan mainan menjadi tajam atau runcing bisa diakibatkan karena anak memukul-mukul atau membanting mainan tersebut. Akibat tindakan itu, mainan itu pecah dan menyebabkan permukaannya tajam dan runcing.
6. Bahaya terjatuh
Bahaya terjatuh merupakan bahaya yang paling sering dialami anak saat bermain dengan mainannya. Anak bisa terjatuh dari kereta bayi. Anak juga bisa terjatuh dari *baby walker* (Bahasa Inggris). Anak juga bisa terjatuh dari ayunan atau seluncuran. Bahaya terjatuh juga bisa diakibatkan karena anak menginjak atau tersandung mainan yang terserak di lantai lalu terpelesat dan jatuh. Bahaya terjatuh bisa mengakibatkan cedera berat seperti luka besar yang harus dijahit, patah tulang, geger otak dan pendarahan otak yang dapat membawa kepada kematian.
7. Bahaya terjepit
Beberapa mainan anak dirancang dan dibuat agar dapat dilipat atau memiliki tuas dan engsel. Engsel dan tuas yang terdapat pada mainan

- berpotensi menjepit jari anak pada saat ia memainkan mainan tersebut. Bahaya terjepit bisa terjadi di antaranya pada saat anak bermain sepeda, terjepit pintu mobil-mobilan yang dapat dibuka tutup, atau terjepit kotak mainan yang berengsel.
8. Bahaya tersetrum
Banyak mainan dilengkapi dengan komponen elektrik, di antaranya adalah baterai yang dapat diisi ulang. Pada saat baterai isi ulang itu kehabisan setrum, anak sering melakukan sendiri pengisian ulang baterai tersebut. Tindakan anak ini berpotensi mendatangkan bahaya tersetrum. Bahaya tersetrum dapat membawa akibat yang fatal.
 9. Bahaya unsur kimia
Banyak mainan anak mengandung logam berat seperti merkuri, timbal, kadmium, dan ftalat. Karena sering bersentuhan dengan mainan yang mengandung zat kimia berbahaya tersebut, anak menghadapi risiko terpapar. Zat kimia yang masuk ke tubuh dapat menyebabkan keracunan kronik otak dan pembuluh darah, kerusakan sistem metabolisme tubuh (seperti: ginjal, hati, dan lain-lain), infeksi sistem pernafasan, dan melemahkan kerja zat pembangun tulang sehingga terjadinya kerapuhan tulang (*osteoporosis*) (Bahasa Inggris).
 10. Bahaya terbakar
Banyak mainan anak terbuat dari bahan mudah terbakar bila terpecik api. Terhadap mainan jenis ini anak menghadapi risiko bahaya terbakar. Sejumlah kasus terjadi anak menjadi korban dari mainan yang dibuat dari bahan mudah terbakar. Bahaya terbakar bersifat fatal. Selain menimbulkan bekas luka permanen, bahaya terbakar selalu menimbulkan trauma pada anak.”

Berdasarkan Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen (yang selanjutnya disebut UUPK), Konsumen adalah:

“Konsumen adalah setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan.”

Di dalam Pasal 4 UUPK, dijelaskan bahwa konsumen memiliki hak-hak yang salah satunya yaitu hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengonsumsi barang dan/atau jasa. Dari sini artinya setiap penduduk dari jumlah yang ada, seharusnya dapat menikmati benda, barang, atau produk yang dijual di Indonesia secara aman dan nyaman sesuai dengan standar yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Hak atas keamanan dan keselamatan ini dimaksudkan untuk menjamin keamanan dan keselamatan konsumen dalam penggunaan barang atau jasa yang diperolehnya, sehingga konsumen dapat terhindar dari kerugian baik fisik maupun psikis apabila mengonsumsi barang tersebut.¹⁴ Konsumen sendiri tidak berarti sekedar seorang pembeli, konsumen

¹⁴ Ahmadi Miru, et.al, Hukum Perlindungan Konsumen, Jakarta, PT Rajawali Pers, 2017, hlm. 41

adalah semua orang yang mengkonsumsi jasa dan/atau barang.¹⁵ Di dalam Hukum perlindungan konsumen sendiri, dibahas mengenai *Product Liability* (Bahasa Inggris). Dalam hal tidak terdapat hubungan perjanjian antara pelaku usaha dengan konsumen, maka tanggung jawab pelaku usaha didasarkan pada *Product Liability* (Bahasa Inggris) (pertanggungjawaban produk), yaitu tanggung jawab perdata secara langsung (*Strict Liability*) (Bahasa Inggris) dari pelaku usaha atas kerugian yang dialami konsumen akibat mengkonsumsi barang yang dihasilkannya.¹⁶

Selain hak konsumen, berdasarkan Pasal 7 butir d sampai dengan butir f UUPK, dijelaskan bahwa kewajiban pelaku usaha adalah:

- d. “menjamin mutu barang dan/atau jasa yang diproduksi dan/atau diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang dan/atau jasa yang berlaku;
- e. memberi kesempatan kepada konsumen untuk menguji, dan/atau mencoba barang dan/atau jasa tertentu serta memberi jaminan dan/atau garansi atas barang yang dibuat dan/atau yang diperdagangkan;
- f. memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang diperdagangkan;”

Dari isi pasal ini, dapat dilihat bahwa pelaku usaha memiliki kewajiban untuk menjamin barang yang dijual, diproduksi, atau diimpor adalah barang yang aman untuk dikonsumsi atau digunakan oleh masyarakat. Jaminan mutu ini dapat dilakukan melalui pengetesan terhadap barang yang dijual kepada masyarakat luas. Pelaku usaha sendiri harus bertanggungjawab apabila ternyata produk yang diproduksi, dijual, atau diimpornya menyebabkan kerugian bagi konsumen yang menggunakan produknya.

Dalam Pasal 8 ayat (1) butir a UUPK sendiri dikatakan bahwa Pelaku usaha dilarang memproduksi dan/atau memperdagangkan barang dan/atau jasa yang tidak memenuhi atau tidak sesuai dengan standar yang dipersyaratkan dan ketentuan peraturan perundang-undangan. Dengan adanya Peraturan Menteri

¹⁵ Shidarta, Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia, Jakarta, PT Grasindo, 2004, hlm. 7

¹⁶ Ayu Permata Sari, et. al, Perlindungan Hukum Bagi Pengguna Jasa Penyiaran Berlangganan (Tv Berlangganan) Dengan Perubahan Harga Paket Berlangganan Secara Sepihak Oleh Lembaga Penyiaran Berlangganan, Diponegoro Law Journal, Vol. 06 No.2, 2017, hlm. 9

Perindustrian Nomor 24/M-IND/PER/4/2013 Tentang Pemberlakuan Standar Nasional Indonesia (SNI) Mainan Secara Wajib dan Peraturan Menteri Perindustrian Republik Indonesia Nomor: 55/M-IND/PER/11/2013 Tentang Perubahan Peraturan Menteri Perindustrian Nomor: 24/M-IND/PER/4/2013 Tentang Pemberlakuan Standar Nasional Indonesia (SNI) Mainan Secara Wajib, artinya sudah terdapat standar-standar yang berlaku untuk mainan yang dijual, diproduksi, diekspor, atau diimpor di Indonesia. Dengan adanya peraturan ini maka memperkuat pemberlakuan standar untuk mainan agar mainan yang dapat diperoleh masyarakat merupakan mainan yang aman dan layak untuk digunakan. Dengan adanya ketentuan ini juga dapat dilihat tindakan yang tidak diperbolehkan untuk dilakukan oleh pelaku usaha, sehingga ketika terjadi pelanggaran tertentu, maka pelaku usaha dapat dimintakan pertanggungjawaban sesuai dengan Undang-Undang yang berlaku.

Masyarakat dapat memperoleh mainan ini dari jual-beli yang dilakukan oleh pelaku usaha dengan konsumen, ataupun didapatkan dari hadiah tertentu. Artinya dalam memperoleh mainan ini, terjadi perjanjian serta kesepakatan antar para pihak di dalamnya. Berdasarkan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, syarat sahnya perjanjian yaitu adalah adanya kesepakatan kedua belah pihak, kecakapan untuk melakukan perbuatan hukum, adanya objek perjanjian, serta adanya kausa yang halal. Selain itu, dalam Pasal 1338 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata juga salah satunya diatur bahwa suatu perjanjian itu harus dilakukan dengan itikad baik. Itikad baik disini artinya tidak ada pihak yang saling merugikan dan tidak ada niatan untuk membahayakan salah satu pihak.

Pelaku usaha dalam bidang mainan sendiri pada zaman sekarang ini cukup banyak karena keanekaragaman jenis mainan. Berdasarkan Pasal 1 angka 3 UUPK, Pelaku usaha adalah:

“Pelaku usaha adalah setiap orang perseorangan atau badan usaha, baik yang berbentuk badan hukum maupun bukan badan hukum yang didirikan dan berkedudukan atau melakukan kegiatan dalam wilayah hukum negara Republik Indonesia, baik sendiri maupun bersama-sama melalui perjanjian menyelenggarakan kegiatan usaha dalam berbagai bidang ekonomi.”

Pelaku usaha sendiri dapat terdiri dari Importir, Eksportir, Penjual, dan Produsen. Para pelaku usaha ini untuk menjual produk mainannya harus terlebih dahulu memiliki sertifikasi. Pelaku usaha pun seharusnya mendaftarkan mainan yang diproduksinya untuk diuji oleh laboratorium yang berwenang untuk mendapatkan sertifikasi tersebut. Pengujian ini dilakukan agar mainan yang diproduksi dan dijual dapat memenuhi standar-standar keamanan untuk digunakan. Impor mainan ke Indonesia sendiri memiliki jumlah yang cukup besar. Hal ini dapat dilihat dari data Badan Pusat Statistik (BPS) yang mencatat Impor Indonesia pada Maret 2018 mencapai US\$ 14.49 miliar yang naik 2,13% jika dibandingkan bulan Februari yang dimana salah satu yang mengalami kenaikan adalah impor mainan.¹⁷ Badan Pusat Statistik (BPS) sendiri mencatat bahwa impor mainan, *games* (Bahasa Inggris), dan alat olahraga pada 17 Oktober 2017 mencapai US\$ 240,2 juta.¹⁸ Jumlahnya sendiri mencapai 10.620 ton dan 60% berasal dari China.¹⁹

2. Rumusan Masalah

Bagaimana Tanggung Jawab Pelaku Usaha mainan anak yang tidak sesuai dengan Standar Nasional Indonesia Wajib berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen?

3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dibuat untuk menganalisis secara yuridik bagaimana tanggung jawab pelaku usaha mainan anak yang tidak sesuai dengan Standar Nasional Indonesia Wajib berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

4. Metode Penelitian

4.1 Pendekatan Masalah

¹⁷ Dani Jumadil Akhir, 60% Mainan Impor dari China, Bagaimana Kondisi Industri dalam Negeri?, diunduh dari <https://economy.okezone.com/read/2018/07/24/320/1926632/60-mainan-impor-dari-china-bagaimana-kondisi-industri-dalam-negeri>, Pada 6 September 2018 Pukul 23:13 WIB

¹⁸ Id

¹⁹ Supranote 17

Menurut Soerjono Soekanto, penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah yang didasarkan pada metode, sistematika dan pemikiran tertentu yang bertujuan untuk mempelajari satu atau beberapa gejala hukum tertentu, dengan jalan menganalisisnya.²⁰ Metode Penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode penelitian Yuridis Normatif. Menurut Soerjono Soekanto pendekatan yuridis normatif yaitu penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder sebagai bahan dasar untuk diteliti dengan cara mengadakan penelusuran terhadap peraturan-peraturan dan literatur-literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.²¹ Meneliti bahan pustaka atau studi kepustakaan sendiri dapat dilakukan dengan cara membaca, mengutip, memahami, merangkum, membuat catatan, dan menganalisis peraturan perundang-undangan.

Dalam suatu penelitian hukum normatif hukum yang tertulis dikaji pula dari berbagai aspek. Aspek ini dapat dilihat baik dari segi teori, filosofi, perbandingan, struktur, konsistensi, dan penjelasan umum maupun pada tiap pasal.²² Dalam metode penelitian ini, kita melakukan penelitian untuk menemukan kebenaran melalui cara berfikir deduktif, dengan kriteria kebenaran koheren. Deduktif disini yaitu pola berfikir dari umum ke khusus. Proses pengujian dalam metode penelitian ini akan *traceable* (Bahasa Inggris) dan dapat dilakukan pengujian pada empiri/fakta sehingga data tersebut *testable* (Bahasa Inggris). Salah satu pelopor dalam penelitian hukum normatif yaitu adalah Hans Kelsen. Dalam ajarannya ia menekankan bahwa hukum positif berlaku bukan karena kenyataan (*das Sein*) (Bahasa Jerman) bahwa hukum tersebut memang berlaku di dalam masyarakat.

²⁰ Diunduh dari,” <https://idtesis.com/metode-penelitian-hukum-empiris-dan-normatif/>, Pada 12 Agustus Pukul 20:07 WIB

²¹ Soerjono Soekanto & Sri Mamudji, Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat), Jakarta, Rajawali Pers, 2001, hlm. 13-14.

²² Diunduh dari <http://www.gurupendidikan.co.id/macam-macam-metode-penelitian-hukum/>, Pada 12 Agustus 2018 Pukul 23:26 WIB

Kenyataan bahwa sesuatu itu tidak menunjukkan bahwa sesuatu itu seharusnya (*das Sollen*) (Bahasa Jerman) berlaku.²³

4.2 Sumber Data

Sumber data dalam proposal skripsi ini terbagi ke dalam 3 (tiga) bahan pustaka yang terkait dengan permasalahan yang akan dibahas. Bahan pustaka yaitu bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier.

a. Bahan Hukum Primer

- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
- Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2014 Tentang Standarisasi dan Penilaian Kesesuaian.
- Peraturan Menteri Perindustrian Republik Indonesia Nomor: 24/M-IND/PER/4/2013 Tentang Pemberlakuan Standar Nasional Indonesia (SNI) Mainan Secara Wajib
- Peraturan Menteri Perindustrian Republik Indonesia Nomor: 55/M-IND/PER/11/2013 Tentang Perubahan Peraturan Menteri Perindustrian Nomor: 24/M-IND/PER/4/2013 Tentang Pemberlakuan Standar Nasional Indonesia (SNI) Mainan Secara Wajib

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder yang dimaksud adalah literatur-literatur yang berhubungan dengan permasalahan-permasalahan yang terkait.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum yang dapat memperkuat makna atau pengertian dari bahan hukum primer dan sekunder yang dapat berupa Kamus Besar Bahasa Indonesia dan Kamus Hukum.

²³ Diktat Perkuliahan Metode Penelitian dan Penulisan Hukum, 2009

5. Sistematika Penulisan

- **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang penelitian terkait dengan tanggung jawab pelaku usaha yang menjual, mengimpor, dan memproduksi mainan yang tidak sesuai dengan Standar Nasional Indonesia (SNI) berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

- **BAB II: TANGGUNG JAWAB PELAKU USAHA BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 8 TAHUN 1999 TENTANG PERLINDUNGAN KONSUMEN**

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan lebih lanjut mengenai definisi konsumen, perlindungan konsumen, pelaku usaha, tanggung jawab, subyek, dan obyek dalam undang-undang ini.

- **BAB III: TINJAUAN UMUM MAINAN ANAK BERDASARKAN STANDAR NASIONAL INDONESIA**

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan mengenai definisi mainan, standar-standar yang berlaku untuk mainan, peraturan-peraturan yang terkait dengan Standar Nasional Indonesia untuk mainan, lembaga yang berwenang untuk melakukan pengujian mainan, dan jenis-jenis mainan yang ada.

- **BAB IV: ANALISIS YURIDIS TANGGUNG JAWAB PELAKU USAHA MAINAN ANAK YANG TIDAK SESUAI DENGAN STANDAR NASIONAL INDONESIA WAJIB BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 8 TAHUN 1999 TENTANG PERLINDUNGAN KONSUMEN**

Dalam bab ini penulis akan mencoba menganalisis tanggung jawab pelaku usaha mainan anak yang tidak sesuai dengan Standar Nasional Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

- **BAB V: PENUTUP**

Dalam bab terakhir akan dikemukakan mengenai kesimpulan dan saran. Penulis akan menarik suatu kesimpulan berdasarkan materi dan pembahasan yang telah dicantumkan dalam bab-bab sebelumnya yang merupakan pembahasan yuridis terhadap masalah hukum, yaitu tanggung jawab pelaku usaha mainan anak yang tidak sesuai dengan Standar Nasional Indonesia. Serta di dalam bab ini akan dicantumkan saran yang berkaitan dengan penulisan ini.