

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia pada dasarnya adalah makhluk yang cenderung meniru hal-hal yang menarik perhatian mereka. Sejak usia dini, manusia mulai meniru berbagai aktivitas yang mereka lihat, terutama dalam lingkungan keluarga. Kemampuan meniru ini merupakan karakteristik bawaan manusia sebagai makhluk sosial. Perilaku meniru dapat diperoleh melalui pengalaman belajar, pengaruh lingkungan, atau faktor lain seperti media televisi, permainan video, hingga budaya asing yang masuk ke suatu wilayah. Dengan adanya teknologi dan media sosial, penyebaran budaya asing semakin meluas, sehingga terjadi akulturasi budaya yang diterima oleh masyarakat dalam berbagai bentuk. Perbedaan antara budaya baru dengan budaya asli sering kali mendorong masyarakat untuk meninggalkan gaya hidup yang berlandaskan norma tradisional dan beralih pada apa yang mereka kenali sebagai sesuatu yang baru. Proses perubahan budaya ini dikenal dengan istilah sub-budaya.¹ Tanpa kita sadari budaya terus berkembang. Tak hanya budaya Indonesia, tapi negara lain seperti Korea, Inggris dan Jepang juga mulai memasuki ranah perkembangan budaya di Indonesia. Hal ini tidak lain dan tidak bukan penyebabnya ialah faktor teknologi dan sosial media yang kian berkembang dari waktu ke waktu, dengan penyebaran yang tidak terbatas, tak heran apabila ada sesuatu yang sedang

¹ Naufal Adhi Pramana and Achmad Mujab Masykur, "Cosplay Adalah 'Jalan Ninjaku' Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis," *Jurnal Empati* 8, no. 3 (January 21, 2020): hlm. 170, <https://doi.org/10.14710/empati.2019.26508>.

trending di negara lain, pasti dapat terdengar juga informasinya sampai di Indonesia, begitu juga dengan trend pada film dan drama. Banyak budaya luar yang telah ditiru oleh orang Indonesia yaitu budaya Jepang yang merupakan salah satu budaya yang masuk ke Indonesia dan berkembang pesat Jepang, sebagai negara maju di Asia Timur, menjadi salah satu destinasi wisata budaya yang menarik perhatian. Ragam budaya Jepang yang populer di Indonesia mencakup berbagai bentuk, seperti anime, manga, musik, film, hingga fashion. Tren fashion Jepang telah menyebar luas di kalangan anak muda kelas menengah perkotaan di Indonesia. Salah satu bentuk adaptasi budaya tersebut adalah pengembangan kostum playing atau *cosplay*, yang menjadi sarana ekspresi kreatif, terutama dalam berbagai acara *cosplay*. Sementara itu, kartun menonjol dalam menyajikan informasi yang bermanfaat bagi penonton untuk mengikuti aksi tanpa pernah terkejut dan bingung dengan perilaku yang membingungkan. Karakter kartun tidak hilang begitu saja dari satu tempat dan muncul di tempat lain; mereka tampak bergerak dengan kokoh dan terus menerus.² Karakter pada film dan animasi tersebut biasanya memiliki ciri khas tersendiri, terutama dari segi gaya berpakaian atau kostum mereka. Biasanya gaya berpakaian ini akan menjadi contoh oleh penggemar saat mereka ingin menghadiri sebuah acara pagelaran khusus. Misalnya saja acara *Comic Con*, ada banyak karakter baik dari dalam komik, film dan animasi akan tampil, para pengunjung pun bisa bebas berfoto dengan karakter yang mereka sukai. Namun, tak sedikit juga pengunjung yang datang dan berpenampilan seperti

² Bay-Wei Chang dan David Ungar, "Animation: From Cartoons to the User Interface," dalam *Proceedings of the 6th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology* (PRS93: Parallel Rendering Symposium, Atlanta Georgia USA: ACM, 1993), hlm. 46, <https://doi.org/10.1145/168642.168647>.

para tokoh karakter pada animasi dan film. Mereka yang menirukan karakter ini dipanggil sebagai *Cosplayer*.³

Cosplayer adalah orang yang melakukan ‘*Cosplay*’, *Cosplay* sendiri adalah sebutan untuk orang-orang yang melakukan permainan kostum dengan menirukan karakter fiksi maupun non-fiksi dan cukup beragam, Istilah *cosplay* berasal dari gabungan dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu "*costume*" dan "*play*." Oleh karena itu, aktivitas *cosplay* tidak hanya sebatas memperagakan kostum, tetapi juga melibatkan peniruan gerakan, ekspresi wajah, hingga gaya bicara dari karakter yang diperankan.⁴ *Antusiasme* masyarakat terhadap *anime* baik penggemar dalam bentuk komunitas maupun bukan penggemar terasa sangat tinggi. Fenomena tersebut dapat dilihat dari maraknya *event-event* yang bertajuk jejepangan diadakan di kota-kota besar Indonesia. Acara-acara ini selalu diadakan tahunan dan disambut *positif* serta dihadiri banyak massa dari berbagai kalangan. Tren *cosplay* ini pun bisa cukup terkenal di Indonesia karena adanya event yang mendukung untuk menyelenggarakan ini. Tentunya hal ini mendapat antusias yang baik oleh para penggemar anime, manga, film dan banyak lainnya, beberapa di antaranya hanya ingin hadir sebagai pengunjung yang bisa menemui karakter favorit mereka.⁵ Karena biaya produksi kostum yang tinggi dan proses pembuatannya yang rumit,

³ Mukhlisan Darwan, Isna Asyri Syahrina, and Ria Okfrima, “Dukungan Sosial Hubungannya Dengan Motivasi Menjadi Cosplayer Pada Cosmic (Cosplayer Minang Community) Padang,” 2019, hlm. 21-22, <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v12i1.50>.

⁴ Osmud Rahman, Liu Wing-Sun, dan Brittany Hei-man Cheung, “‘Cosplay’: Imaginative Self and Performing Identity,” *Fashion Theory* 16, no. 3 (1 September 2012): hlm. 318, <https://doi.org/10.2752/175174112X13340749707204>.

⁵ annisa Rachmi Kusumadewi And Chatia Hastasari, “Pola Komunikasi Komunitas Cosplay Di Yogyakarta,” *Journal Of Scientific Communication (JSC)* 2, no. 2 (October 29, 2020): hlm. 86-87, <https://doi.org/10.31506/jsc.v2i2.8277>.

banyak cosplayer memilih opsi menyewa. Harga penyewaan bergantung pada jenis kostum yang diinginkan—semakin rumit desain atau aksesoris yang digunakan, semakin tinggi biayanya. Sebaliknya, kostum yang sederhana biasanya memiliki harga sewa yang lebih terjangkau. Rentang harga sewa bervariasi, mulai dari lima puluh ribu hingga jutaan rupiah untuk pemakaian selama tiga hari. Melihat potensi ini, banyak pelaku usaha membuka layanan penyewaan kostum dan memasarkan jasanya melalui media sosial seperti Instagram, Facebook, dan platform lainnya. Proses penyewaan kostum cosplay terbilang sederhana. Penyewa cukup membayar biaya sewa yang telah ditentukan oleh penyedia jasa dan menyebutkan durasi peminjaman kostum. Selanjutnya, penyewa diminta mengisi formulir data diri yang mencakup nama, alamat lengkap, nomor telepon orang tua atau kerabat terdekat, foto kartu identitas beserta foto diri (selfie), serta informasi akun media sosial lainnya. Selain itu, pelaku usaha biasanya menetapkan aturan yang jelas untuk memastikan barang yang disewa dikembalikan dengan baik, mengingat sistem ini berbasis sewa. Pelaku usaha perlu memastikan bahwa kostum akan kembali tanpa kurang sedikitpun atau cacat dengan cara memberikan peraturan yang detail dengan jelas kepada calon pengguna.

Salah satu tindakan konsumen yang berpotensi merugikan pelaku usaha adalah wanprestasi, yaitu kegagalan memenuhi kewajiban yang disebabkan oleh itikad tidak baik dari konsumen atau penyewa. Wanprestasi terjadi ketika konsumen tidak melaksanakan kewajiban sama sekali, melakukannya secara keliru, atau terlambat memenuhinya. Dalam sebuah perjanjian, pelaksanaan itikad baik sangat penting untuk menciptakan rasa saling percaya antara penjual dan pembeli. Dengan

adanya itikad baik, hubungan yang harmonis antara kedua belah pihak dapat terjalin.⁶ Penulis mengamati beberapa tindakan konsumen yang merugikan pelaku usaha, seperti keterlambatan pengembalian, kerusakan, hingga kehilangan barang yang disewa. Bahkan, terdapat konsumen yang melakukan penipuan dengan modus menyewa untuk beberapa hari namun tidak memenuhi kewajibannya. Hal ini menyebabkan kerugian besar bagi pelaku usaha. Berdasarkan beberapa unggahan pemilik usaha kostum, banyak kasus di mana konsumen melanggar perjanjian sewa dengan itikad tidak baik, seperti secara sengaja merusak atau mengambil barang yang disewa untuk keperluan pribadi, meminjamkan atau memindahtangankan barang kepada pihak lain, serta terlambat mengembalikan barang. Kasus-kasus tersebut jelas menimbulkan kerugian signifikan bagi pelaku usaha.

Sanksi terhadap konsumen dalam konteks ini, berdasarkan teori perlindungan hukum represif, tidak secara eksplisit diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Namun, dalam kasus wanprestasi, konsumen dapat dikenakan sanksi sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam perjanjian sewa. Sanksi tersebut meliputi kewajiban membayar kerugian yang diatur dalam syarat dan ketentuan sewa, pembatalan perjanjian, peralihan risiko kepada penyewa, serta pembayaran biaya perkara apabila sengketa tersebut sampai ke pengadilan.⁷

Di Banjarmasin dan sekitarnya terdapat beberapa usaha sewa menyewa kostum pemain, terdiri dari usaha dirumah atau sudah mempunyai toko sendiri dan

⁶ I Putu Eka Kusuma Tirta dan Ni Wayan Ella Apryani, "Perlindungan hukum pelaku usaha jasa sewa menyewa kamera terhadap tindakan konsumen yang merugikan" 10 (t.t.): hlm. 3.

⁷ Nindyo Pramono, "Hukum Komersil," Pusat Penerbitan UT, Jakarta, 2003, hlm. 222–25.

ada yang berusaha disosial media saja, peneliti fokus meneliti kepada satu pelaku usaha yaitu kudil.cosrent yang berdomisili di Banjarmasin. Dari uraian yang sudah dijelaskan sebelumnya mengenai permasalahan pelaku usaha terhadap konsumen yang merugikan di Kalimantan Selatan, maka penulis mengambil judul “Perlindungan Hukum terhadap pelaku usaha dalam sewa menyewa *costum player* (studi akun instagram kudil.cosrent)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah sistem sewa menyewa atau *rental costum player* di Kudil cosrent?
2. Bagaimanakah penyelesaian sengketa serta perlindungan hukum bagi pelaku usaha dalam sewa menyewa *cosplay/* kostum pemain atas tindakan konsumen yang merugikan pelaku usaha Kudil.cosrent?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui sistem sewa menyewa atau *rental costum player* di Kudil.cosrent
2. Untuk mengetahui penyelesaian sengketa serta perlindungan hukum dalam sewa menyewa *cosplay/* kostum pemain atas tindakan konsumen yang merugikan pelaku usaha?

D. Signifikasi penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan tentang masalah yang terjadi dalam perlindungan hukum terhadap pelaku usaha penyewaan *cosplay*/ kostum pemain atas tindakan konsumen yang beritikad tidak baik (studi di kota Banjarmasin dan sekitarnya).

2. Secara praktis

a. Bagi pelaku usaha

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mendapatkan hak-haknya sebagai pelaku usaha atas itikad tidak baik yang dibuat oleh konsumen/penyewa yang telah diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Serta diharapkan mampu memberikan kemanfaatan guna menambah informasi mengenai bagaimana perlindungan hukum terhadap pelaku usaha penyewaan kostum pemain atas konsumen yang beritikad tidak baik.

b. Bagi Masyarakat

Diharapkan berguna bagi masyarakat atau penyewa supaya dalam menyewa kostum pemain masyarakat/penyewa bertindak sesuai dengan kewajibannya sebagai penyewa. Sehingga dalam praktek sewa menyewa selalu mempunyai itikad yang baik dan tidak melakukan perilaku yang merugikan terhadap pelaku usaha.

E. Definisi Operasional

1. Perjanjian Sewa Menyewa

Dalam dunia bisnis, perjanjian atau kontrak merupakan hal yang sangat umum digunakan, hampir semua kegiatan bisnis dimulai dengan adanya kontrak atau perjanjian. Istilah kontrak atau persetujuan yang diatur dalam Buku III Bab Kedua KUHPerdara Indonesia sejatinya memiliki pengertian yang sama dengan perjanjian. Beberapa sarjana hukum juga memberikan definisi tentang perjanjian, salah satunya R. Wirjono Prodjodikoro yang mendefinisikan perjanjian sebagai suatu perbuatan hukum yang melibatkan harta benda atau kekayaan antara dua pihak, di mana salah satu pihak berjanji untuk melakukan atau tidak melakukan suatu hal, sementara pihak lainnya berhak menuntut pelaksanaan janji tersebut. Berdasarkan definisi ini, kedua belah pihak memiliki kewajiban untuk memenuhi perjanjian, dan jika salah satu pihak tidak memenuhi kewajibannya, pihak lainnya berhak untuk menuntut pemenuhan janji tersebut.

2. Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum merupakan interaksi antara dua atau lebih subjek hukum, di mana hak dan kewajiban salah satu pihak berhadapan dengan hak dan kewajiban pihak lainnya. Hak dan kewajiban tersebut

muncul karena adanya peristiwa yang diatur oleh hukum. Hubungan hukum memiliki tiga unsur utama, yaitu:⁸

- a. Adanya pihak-pihak yang hak dan kewajibannya saling berhadapan.
- b. Adanya objek yang menjadi dasar pelaksanaan hak dan kewajiban.
- c. Adanya hubungan antara pemilik hak dan pemikul kewajiban, atau atau adanya hubungan terhadap objek yang bersangkutan.⁹

3. Iktikad tidak baik

Dalam terminologi hukum, iktikad tidak baik merujuk pada tindakan yang memiliki maksud dan tujuan yang tidak etis. Menurut Amelia Rooseno, iktikad tidak baik meliputi perbuatan menipu, menyesatkan, atau mengabaikan kewajiban hukum demi keuntungan pribadi. Hal ini juga dapat diartikan sebagai tindakan yang dilakukan dengan sengaja dan tidak jujur untuk mencapai tujuan tertentu. Konsep iktikad tidak baik sering menjadi dasar dalam proses hukum, terutama terkait dengan ganti rugi atau pembatalan suatu perjanjian. Perannya sangat penting dalam sistem hukum tertulis sebagai mekanisme perlindungan hukum yang adil, memberikan jalan bagi pihak yang dirugikan untuk mencari keadilan. Meskipun istilah ini sering dijumpai dalam undang-undang, bentuk dan penerapannya sulit untuk ditentukan

⁸ Nafa Sofiyana Reza, "Perlindungan Hukum Terhadap Pelaku Usaha Dalam Jual Beli Online Dengan Metode Pembayaran Cash On Delivery (COD) Di PT. Shopee Indonesia" (Universitas Islam Negeri Walisongo, 2020), hlm.12-13.

⁹ Nafa Sofiyana Reza, "Perlindungan Hukum Terhadap Pelaku Usaha Dalam Jual Beli Online Dengan Metode Pembayaran Cash On Delivery (COD) Di PT. Shopee Indonesia" (Universitas Islam Negeri Walisongo, 2020), hlm.12-13.

secara pasti. Secara teoritis, itikad baik dapat dibedakan menjadi dua bagian:¹⁰

- a) Itikad baik objektif, yaitu pelaksanaan perjanjian yang harus memperhatikan norma-norma kesopanan dan kesusilaan.
- b) Itikad baik subjektif, yaitu niat yang tulus dan jujur yang berasal dari yang baik dan tulus dalam hati.¹¹

4. Kostum Pemain (*Costum Play*)

Istilah *cosplay* berasal dari dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu "*costume*" dan "*play*." Dengan adanya dua elemen ini, *cosplay* bukan hanya sekadar kompetisi kostum. Lebih dari itu, kegiatan *cosplay* juga melibatkan peniruan gerakan, ekspresi wajah, hingga gaya bicara karakter yang diperankan. *Cosplay* adalah aktivitas yang dilakukan oleh penggemar manga atau anime, baik secara individu maupun kelompok, dengan membuat atau mengenakan kostum dan aksesoris untuk meniru serta memerankan tokoh tertentu dari anime, *manga*, game, literatur, film populer, atau bahkan idola grup tertentu. Aktivitas ini memiliki ciri khas tersendiri karena menekankan peran atau pemeranan karakter melalui *role-play*.¹²

¹⁰ Musdalifah Nurul Alizha, "Itikad Tidak Baik Dalam Pendaftaran Merek Yang Memiliki Persamaan Pada Pokoknya Dengan Merek Terkenal" (2023), hlm. 19-20, <https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/31208/>.

¹¹ Musdalifah Nurul Alizha, "Itikad Tidak Baik Dalam Pendaftaran Merek Yang Memiliki Persamaan Pada Pokoknya Dengan Merek Terkenal" (2023), hlm. 19-20, <https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/31208/>.

¹² Pramana and Masykur, "Cosplay Adalah 'Jalan Ninjaku' Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis," hlm. 170.

F. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi ini ditulis oleh Muhammad Irwansyah dengan judul “Transaksi Sewa Baju Pengantin Dan Sistem Pertanggungjawaban Risiko Dalam Perspektif Akad Ijarah” (Studi di Azka Wedding, Kel. Duri Kosambi, Kec. Cengkareng, Jakarta Barat)” Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten. Penelitian ini membahas proses transaksi sewa-menyewa pakaian pengantin di Azka Wedding, sistem tanggung jawab atas risiko dalam kegiatan tersebut, serta analisis perspektif akad ijarah terhadap prosedur dan mekanisme yang diterapkan. Dalam transaksi sewa-menyewa, pelanggan dapat langsung mendatangi toko Azka Wedding atau menghubungi pemilik melalui telepon atau aplikasi WhatsApp. Setelah itu, dilakukan dialog dan kesepakatan terkait model pakaian, jumlah barang yang disewa, harga sewa, serta batas waktu pengembalian pakaian yang disepakati. Jika terjadi kerusakan pada barang sewaan, baik akibat kelalaian maupun ketidaksengajaan penyewa, pihak pemilik sepenuhnya membebaskan tanggung jawab ganti rugi kepada penyewa. Penelitian ini memiliki perbedaan fokus dibandingkan penelitian Anda. Skripsi ini mengkaji sewa-menyewa pakaian pengantin dalam perspektif akad ijarah, sedangkan penelitian Anda lebih menitikberatkan pada perlindungan hukum terhadap pelaku usaha penyewaan kostum pemain (cosplay) dalam menghadapi konsumen yang beritikad tidak baik. Hal ini menunjukkan

kontribusi unik masing-masing penelitian terhadap kajian hukum dan praktik sewa-menyewa.¹³

2. Transaksi Sewa Baju Pengantin Dan Sistem Pertanggungjawaban Risiko Dalam Perspektif Akad Ijarah Bi Al-Manfa'ah (Studi Kasus Di Kecamatan Lueng Bata Banda Aceh) Skripsi Ini Di Tulis Oleh Resa Hamalia Fitra, Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh. Penelitian ini mengkaji prosedur pelaksanaan akad sewa-menyewa pakaian pengantin di Kecamatan Lueng Bata, Banda Aceh, serta analisis pertanggungjawaban risiko atas kerusakan objek sewa. Fokus penelitian adalah memberikan pemahaman lebih mendalam tentang transaksi penyewaan pakaian pengantin dan mekanisme pertanggungjawaban risiko dalam perspektif akad ijarah bi al-manfa'ah. Berdasarkan hasil penelitian, prosedur pelaksanaan akad diawali dengan kesepakatan mengenai jumlah pakaian yang akan disewa, harga sewa, serta batas waktu pengembalian pakaian. Kesamaan penelitian ini dengan yang saya lakukan terletak pada pembahasan terkait pertanggungjawaban risiko dalam sewa-menyewa. Namun, perbedaannya terletak pada pendekatan dan fokus utama. Penelitian ini menganalisis pertanggungjawaban risiko dari sudut pandang akad ijarah bi al-manfa'ah, sedangkan penelitian saya lebih menitikberatkan pada aspek

¹³ Resa Hamalia Fitra, "Transaksi Sewa Baju Pengantin dan Sistem Pertanggungjawaban Risiko dalam Perspektif Akad Ijarah Bi Al-Manfa'ah" (2020), <https://repository.ar-raniry.ac.id/eprint/15019/>.

perlindungan hukum terhadap pelaku usaha dalam menghadapi konsumen yang beritikad tidak baik.¹⁴

3. Jurnal dari Uin Antasari Banjarmasin yang berjudul “Pendapat Ulama Terhadap Praktik Sewa-Menyewa Sawah Di Kabupaten Hulu Sungai Tengah” Yang Ditulis Oleh Abdul Hafiz Sairazi, SHI, MHI.,Khairanor. Jurnal ini mengkaji pandangan ulama terhadap praktik sewa-menyewahan sawah di Kabupaten Hulu Sungai Tengah. Penelitian dilakukan melalui metode penelitian lapangan (field research) dengan pendekatan kualitatif. Tujuan utama penelitian ini adalah menggali dan memahami pendapat ulama, alasan, serta dasar hukum yang melandasi pandangan mereka terkait praktik tersebut. Latar belakang penelitian ini adalah adanya permasalahan dalam pelaksanaan sewa-menyewa sawah di wilayah tersebut. Dalam praktiknya, pemilik sawah menetapkan pembayaran sewa berdasarkan hasil panen sawah. Namun, ketika sawah mengalami kekeringan atau serangan hama yang menyebabkan kerugian bagi petani (penyewa), pemilik sawah tetap berhak menerima bagian yang telah disepakati. Kondisi ini menimbulkan ketimpangan karena salah satu pihak dirugikan. Oleh karena itu, penelitian dilakukan untuk memahami pandangan ulama mengenai praktik tersebut, termasuk alasan dan dasar hukum yang digunakan untuk mendukung pendapat mereka. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif

¹⁴Resa Hamalia Fitra, “Transaksi Sewa Baju Pengantin dan Sistem Pertanggungans Risiko dalam Perspektif Akad Ijarah Bi Al-Manfa’ah” (skripsi, Uin Ar-Raniry, 2020), <https://repository.ar-raniry.ac.id/eprint/15019/>.

untuk mendalami permasalahan secara mendalam.¹⁵ Jurnal ini memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu sewa menyewa sedangkan yang membedakan jurnal ini pembahasannya tentang sawah sedangkan penulis membahas tentang costum player

4. Jurnal yang berjudul “Perlindungan Hukum Terhadap Penyewa Akibat Pembatalan Secara Sepihak Dalam Perjanjian Sewa Menyewa Shop Unit Mall” ditulis oleh Martin Suryatama Mulia dan Sigit Irianto, Prodi Studi Magister Kenotariatan Universitas 17 Agustus 1945 Semarang Indonesia. Jurnal ini membahas perlindungan hukum terhadap penyewa dalam kasus pembatalan sewa menyewa secara sepihak di shop unit mall. Pembahasan meliputi hak dan kewajiban dalam perjanjian sewa menyewa, faktor-faktor yang menyebabkan pemutusan perjanjian sewa menyewa secara sepihak, serta penyelesaian kasus sewa menyewa shop unit mall menurut putusan Mahkamah Agung Nomor 135 K/Pdt/2017. Jenis penelitian yang dilakukan dalam jurnal ini adalah penelitian hukum normatif dengan metode pendekatan yuridis normatif. Metode penelitian hukum kepustakaan yang menggunakan sumber-sumber tertulis. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada hasil penelitian dan pembahasan, kesimpulan yang dapat diambil dari jurnal ini adalah bahwa perlindungan hukum terhadap penyewa dalam kasus pembatalan sewa menyewa secara sepihak di shop unit mall sangat penting. Dalam perjanjian sewa menyewa,

¹⁵ Abdul Hafiz Sairazi, “Pendapat Ulama Terhadap Praktik Sewa-Menyewa Sawah Di Kabupaten Hulu Sungai Tengah,” *Journal Of Islamic And Law Studies* 2, no. 2 (12 September 2019): hlm.118-119, <https://doi.org/10.18592/jils.v1i2.2610>.

terdapat hak dan kewajiban yang harus dilakukan oleh kedua belah pihak. Faktor-faktor yang menyebabkan pemutusan kontrak ijarah secara sepihak antara lain ketidakpuasan penyewa terhadap pihak yang menyewakan gedung. Penyelesaian kasus sewa menyewa shop unit mall harus dilakukan sesuai dengan putusan Mahkamah Agung Nomor 135 K/Pdt/2017.¹⁶ Persamaan jurnal ini dengan skripsi saya yaitu mencari perlindungan hukum dalam sewa menyewa dan yang membedakan jurnal ini yaitu pada objeknya membahas Tentang Penyewaan Gedung sedangkan penulis membahas tentang sewa menyewa Kostum Pemain

G. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam pembahasan dan pemahaman yang lebih lanjut dan jelas dalam membaca penelitian ini, maka disusunlah sistematika penulisan penelitian ini untuk hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami dengan garis besarnya dibawah ini:

1. BAB I merupakan pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah penelitian yang berisikan gambaran dari kendala yang akan peneliti angkat, kemudian rumusan masalah yang mana merupakan pertanyaan dari konteks yang sudah digambarkan sebelumnya, tujuan penelitian merupakan tujuan yang diharapkan oleh penulis, setelah itu disusunlah definisi operasional untuk memberikan pemahaman agar terarah sehingga tidak menimbulkan makna luas, kemudian kajian pustaka sebagai pengetahuan adanya

¹⁶ Martin Suryatama Mulia dan Sigit Irianto, "Perlindungan Hukum Terhadap Penyewa Akibat Pembatalan Secara Sepihak Dalam Perjanjian Sewa Menyewa Shop Unit Mall," Desember 2022, <http://jurnal.untagsmg.ac.id/index.php/NLR/article/view/3419>.

penelitian terdahulu yang mengangkat permasalahan yang sama atau pun berbeda juga sebagai referensi peneliti, adapun kajian metodologis dan sistematika penulisan dapat memudahkan penyusunan skripsi secara keseluruhan.

2. BAB II merupakan landasan teori, pada bagian bab ini membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan, dan pada bab ini merupakan bacaan dan kajian penelitian terhadap teori dari berbagai referensi terkait. Kajian ini disusun dengan menyesuaikan pokok-pokok permasalahan, maka sub kajian ini, kajian teori tentang perlindungan konsumen dalam Undang-undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.
3. BAB III merupakan Metode Penelitian, bagian ini merupakan pendekatan yang diterapkan untuk menggali data yang diperlukan, dalam bab ini memuat jenis penelitian, pendekatan penelitian, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data serta tahapan-tahapan penelitian, hal ini dibuat agar penelitian ini sistematis sesuai dengan prosedur penelitian.
4. BAB IV merupakan penyajian data dan analisis data, bagian ini menguraikan dengan rinci data hasil dari penelitian lapangan yang dilakukan oleh peneliti mengenai permasalahan yang diambil, mencakup gambaran umum penyaji data, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian.

5. BAB V merupakan penutup, pada bab ini yang mana berisikan kesimpulan secara menyeluruh mengenai permasalahan yang penulis angkat dan saran yang penulis berikan dalam penelitian ini untuk masa yang akan datang.