

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Aset Bekas Milik Asing/Tionghoa (ABMA/T)

ABMA/T merupakan salah satu bentuk kekayaan negara lainnya. ABMA/T adalah aset yang dikuasai oleh negara berdasarkan Peraturan Penguasa Perang Pusat Nomor Prt/Peperpu/ 032/ 1958 jo. Keputusan Penguasa Perang Pusat Nomor Kpts/Peperpu/0439/ 1958 jo. Undang-Undang Nomor 50 Prp. Tahun 1960; Penetapan Presiden Nomor 2 Tahun 1962; Penetapan Presiden Nomor 4 Tahun 1962 jo. Keputusan Presiden/Panglima Tertinggi ABRI/Pemimpin Besar Revolusi Nomor 52/KOTI/1964; dan Instruksi Radiogram Kaskogam Nomor T-0403/G-5/5/66.

Ruang lingkup ABMA/T mencakup seluruh tanah dan/atau bangunan bekas milik perkumpulan Tionghoa yang dinyatakan terlarang dan dibubarkan dengan peraturan Penguasa Perang Pusat; perkumpulan atau aliran kepercayaan asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia yang dinyatakan terlarang dan dibubarkan; perkumpulan yang menjadi sasaran aksi massa/kesatuan aksi tahun 1965/1966 sebagai akibat keterlibatan Republik Rakyat Tjina (RRT) dalam pemberontakan G30S/PKI yang ditertibkan dan dikuasai oleh Penguasa Pelaksana Dwikora Daerah; dan organisasi yang didirikan oleh dan/atau untuk orang

Tionghoa perantauan (*Hoa Kiauw*) yang bukan Warga Negara Asing yang telah mempunyai hubungan diplomatik dengan Negara Republik Indonesia dan/atau memperoleh pengakuan dari Negara Republik Indonesia, beserta cabang-cabang dan bagian-bagiannya. Pengelolaan ABMA/T telah diatur secara lengkap dalam PMK 62/PMK.06/2020.

Pengelolaan ABMA/T dilakukan oleh Menteri Keuangan selaku Bendahara Umum Negara (BUN). Menteri Keuangan berwenang untuk melakukan penyelesaian ABMA/T dengan cara menentukan arah kebijakan dan petunjuk penyelesaian ABMA/T; membentuk Tim Penyelesaian dan Tim Asistensi Daerah; menetapkan penyelesaian ABMA/T; melakukan penatausahaan dan pemutakhiran data ABMA/T; melakukan upaya hukum melalui lembaga peradilan dan di luar lembaga peradilan; dan melaksanakan wewenang lain sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan. Kewenangan Menteri Keuangan untuk melakukan penyelesaian ABMA/T didelegasikan kepada Direktur Jenderal Kekayaan Negara dengan membentuk Tim Penyelesaian dan Tim Asistensi Daerah.

Tim Penyelesaian merupakan tim yang beranggotakan unsur-unsur dari tingkat pusat yang meliputi Kementerian Keuangan; Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia; Kementerian Pertahanan; Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan; Badan Intelijen Negara; Kementerian Agraria dan Tata Ruang/Badan Pertanahan Nasional; Kejaksaan Agung; dan Kepolisian Negara Republik Indonesia. Tim Penyelesaian bertugas dalam menyelesaikan permasalahan ABMA/T yang mencakup:

1. memberikan pertimbangan atas penyelesaian ABMA/T termasuk penanganan masalah hukum kepada Direktur Jenderal;
2. melaksanakan sosialisasi dan koordinasi penyelesaian ABMA/T dengan instansi terkait;
3. melaksanakan inventarisasi dan penelitian ABMA/T;
4. membahas usulan penyelesaian dari Tim Asistensi Daerah dan menyampaikan saran, pendapat, dan/ atau rekomendasi penyelesaian ABMA/T kepada Direktur Jenderal; dan
5. melaksanakan tugas lain yang terkait dengan ABMA/T.

Tim Asistensi Daerah merupakan tim yang beranggotakan unsur-unsur dari tingkat daerah, yaitu Kantor Wilayah; Pemerintah Provinsi dan/atau Kabupaten/Kota; Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia; Kantor Wilayah Badan Pertanahan Nasional Provinsi dan/ atau Kantor Pertanahan Kabupaten/Kota; Komando Daerah Militer; Badan Intelijen Negara di Daerah; Kejaksaan Tinggi; Kepolisian Daerah; dan Kantor Pelayanan. Tim Asistensi Daerah bertugas dalam membantu penyelesaian permasalahan ABMA/T dengan cara:

1. melaksanakan sosialisasi dan koordinasi dengan instansi terkait di wilayahnya dalam rangka mempercepat penyelesaian masalah ABMA/T sesuai dengan arahan Direktur Jenderal;
2. melaksanakan inventarisasi dan penelitian ABMA/T dan melaporkan hasil inventarisasi dan penelitian kepada Tim Penyelesaian;

3. menyampaikan usulan penyelesaian masalah ABMA/T sesuai kondisi terkini di wilayahnya dan menyampaikan saran dan rekomendasi penyelesaian kepada Tim Penyelesaian;
4. melakukan pengawasan aspek kesesuaian peruntukan terhadap ABMA/T yang telah dilakukan penyelesaian dengan cara dilepaskan penguasaannya dari Negara kepada Pihak Ketiga dengan cara pembayaran kompensasi; dan
5. melaksanakan tugas lain yang ditetapkan oleh Direktur Jenderal.

Berdasarkan PMK 62/PMK.06/2020, ABMA/T dapat diselesaikan dengan cara sebagai berikut.

1. Dimantapkan status hukumnya menjadi Barang Milik Negara (BMN) atau Barang Milik Daerah (BMD). Cara ini dilakukan terhadap ABMA/T yang masih belum memiliki sertifikat atau yang telah memiliki sertifikat atas nama Kementerian/Lembaga atau Pemerintah Provinsi/Kabupaten/Kota/Desa.
2. Pelepasan penguasaan dari negara kepada pihak ketiga dengan cara pembayaran kompensasi. Cara ini dilakukan terhadap ABMA/T yang telah ditempati/dihuni/digunakan oleh Pihak Ketiga.
3. Pengembalian kepada pihak ketiga yang sah. ABMA/T dapat diselesaikan dengan cara dikembalikan kepada pihak ketiga yang sah ketika terdapat putusan pengadilan yang telah memiliki kekuatan hukum yang tetap (*inkrah*).
4. Dinyatakan selesai karena keadaan tertentu. Cara ini dapat dilakukan ketika ABMA/T tidak ditemukan, hilang atau musnah akibat bencana alam (*force majeure*), dan/atau terjadi hal-hal lain sebelum Peraturan Menteri Keuangan Nomor 188/PMK.06/2008. (Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia

Nomor 62/PMK.06/2020 Tentang Penyelesaian Aset Bekas Milik Asing/Tionghoa, 2020)

2.2 Teori Analisis Sebab-Akibat (*Fishbone*)

Analisis *Fishbone* atau *Caused-Effect* diagram telah diperkenalkan oleh Dr. Kaoru Ishikawa. Analisis *Fishbone* merupakan salah satu dari tujuh alat kualitas dasar yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab dari masalah, khususnya ketika sebuah kelompok cenderung untuk berpikir pada rutinitas (Asmoko, 2013).

Diagram *Fishbone* adalah suatu alat visual yang dapat mengidentifikasi, mengeksplorasi, dan menggambarkan dengan detail secara grafik atas seluruh penyebab yang berkorelasi terhadap suatu permasalahan. Konsep dasar dari diagram *Fishbone* yaitu permasalahan mendasar yang diletakkan pada bagian kanan dari diagram atau pada bagian kepala dari kerangka tulang ikan. Penyebab permasalahan digambarkan pada sirip dan duri. Kategori penyebab permasalahan yang sering digunakan sebagai *start* awal meliputi *materials* (bahan baku), *machines and equipment* (mesin dan peralatan), *man power* (sumber daya manusia), *methods* (metode), *Mother Nature/environment* (lingkungan), dan *measurement* (pengukuran). Keenam penyebab muncul masalah sering disingkat dengan 6M. Penyebab lain dari masalah selain 6M tersebut dapat dipilih apabila diperlukan. Untuk mencari penyebab dari permasalahan, baik yang berasal dari 6M maupun penyebab lain dapat digunakan teknik *brainstorming* (Asmoko, 2013).

Secara umum, diagram *Fishbone* digunakan dalam tahap indentifikasi permasalahan serta penentuan penyebab dari permasalahan yang muncul. Tidak

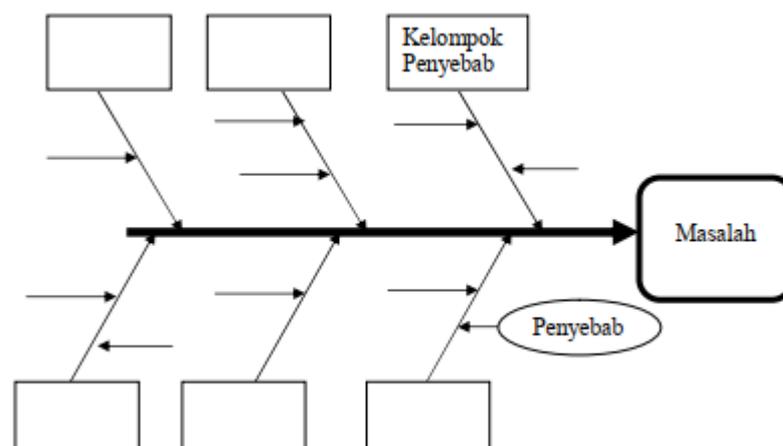
hanya itu, diagram *Fishbone* dapat digunakan pada proses perubahan. Diagram *Fishbone* dapat diperluas menjadi diagram sebab dan akibat (*cause and effect diagram*). Diagram *Fishbone* dapat digunakan untuk melakukan analisis terhadap permasalahan individu maupun kelompok. Diagram *Fishbone* memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Menentukan prioritas. Diagram *Fishbone* dapat digunakan untuk memfokuskan permasalahan individu maupun kelompok, sehingga diketahui prioritas permasalahan.
2. Mudah menangkap permasalahan utama. Diagram *Fishbone* dapat memudahkan dalam menggambarkan permasalahan secara singkat dan ringkas, sehingga setiap pihak dapat dengan mudah menangkap permasalahan utama.
3. Menentukan kesepakatan mengenai penyebab permasalahan. Teknik *brainstorming* akan memberikan sumbang saran dari para pihak mengenai penyebab munculnya masalah. Sumbang saran selanjutnya didiskusikan untuk menentukan penyebab yang berhubungan dengan permasalahan utama dan dominan.
4. Memudahkan visualisasi hubungan penyebab dengan permasalahan utama. Diagram *Fishbone* akan membantu memudahkan dalam menggambarkan hubungan antara permasalahan utama dengan penyebabnya.
5. Mendapatkan solusi. Diagram *Fishbone* mampu memberikan solusi karena permasalahan telah diilustrasikan dengan lebih jelas (Asmoko, 2013).

Untuk membuat diagram *Fishbone* dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

1. Membuat kerangka. Kerangka diagram *Fishbone* terdiri dari kepala ikan, sirip, dan duri. Kepala ikan diilustrasikan sebagai masalah utama. Sirip ikan diilustrasikan sebagai kelompok penyebab permasalahan. Duri ikan diilustrasikan sebagai penyebab permasalahan. Bentuk kerangka diagram *Fishbone* digambarkan dalam Gambar II.1 sebagai berikut.

Gambar II. 1 Kerangka Diagram *Fishbone*



Sumber: Asmoko (2013)

2. Merumuskan masalah utama. Masalah utama diilustrasikan sebagai kepala ikan.
3. Menentukan faktor utama yang berakibat pada masalah. Untuk menentukan faktor utama yang berpengaruh pada masalah dapat digunakan teknik *brainstorming*. Penyebab permasalahan dapat dikelompokkan menjadi enam kelompok, yaitu *materials, machines and equipment, manpower, methods,*

mother nature/environment, dan *measurement*. Kelompok penyebab masalah diilustrasikan sebagai sirip ikan dalam diagram *Fishbone*.

4. Menentukan penyebab untuk masing-masing kelompok penyebab masalah. Penyebab masalah dapat dirinci secara lebih lanjut dengan menentukan penyebab dari penyebab masalah. Penyebab masalah dapat didalami hingga lima level dan dapat digunakan metode *five ways*.
5. Menggambarkan dalam diagram *Fishbone*. Setelah menentukan masalah utama, kelompok penyebab masalah, dan penyebab dari masing-masing kelompok penyebab masalah, langkah selanjutnya yaitu dengan menuangkannya ke dalam kerangka diagram *Fishbone* yang telah dibuat (Asmoko, 2013).