

STRATEGI PEMBERANTASAN KORUPSI DI INDONESIA MENGUNAKAN *INSPECTION GAME*¹

*CORRUPTION ERADICATION STRATEGY IN INDONESIA USING INSPECTION GAME*¹

Felix Wisnu Handoyo¹

¹Universitas Gadjah Mada
Peneliti Pusat Penelitian Ekonomi LIPI
Email: felixwisnuhandoyo@gmail.com

Iqbal Kautsar

Dosen Universitas Gadjah Mada
Jln. Sosio Humaniora No.1 Bulaksumur, Yogyakarta
Email: ixl41rose@yahoo.co.id

Abstrak

Korupsi telah menjadi masalah utama dan menjadi agenda terpenting bangsa Indonesia. Praktik korupsi di Indonesia telah mengakar dan membudaya serta merambah keberbagai sektor. Beranjak dari pemikiran tersebut, maka penulis melakukan analisis *inspection game* dengan implementasi pada kasus di Indonesia. Pemikiran penulis dilandasi atas penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Tsebelis(1989) dan Pradiptyo(2007). *Inspection game* ini merupakan salah satu permainan pada *game theory* – alat analisis yang mempelajari hubungan interaktif antara dua atau lebih agen yang rasional (Pradiptyo, 2007). Penulis menemukan bahwa adanya perubahan sanksi dalam UU Tipikor dapat merubah referensi seseorang untuk membatalkan niatnya melakukan korupsi. Dengan demikian, *model inspection game*, bisa menjadi salah satu cara untuk menciptakan strategi dalam yang efektif dan efisien dalam mereduksi praktik korupsi di Indonesia.

Kata kunci: Korupsi di Indonesia, *Inspection Game*, UU Tipikor

Abstract

Corruption has become problem in Indonesia and it is a big agenda in reformation era to eradicate it. The corruption is already rooted and cultured, it is also spread in many sectors. Start from this problem, this research is very important to analysis corruption using inspection game model in Indonesia. This research is based on what is done by Tsebelis (1989) and Rimawan (2007). The inspection game is one of game theory – as analysis tool to learn interaction between two or more agents with rational (Pradiptyo,2007). This study found that changing of sanction in corruption act will change offender reference to corrupt. Finally, the inspection game model will be one of the efective and efficient strategy to eradicate corruption in Indonesia.

Keywords: *Corruption* in Indonesia, *Inspection Game*, *Corruption Act*

¹ Dipresentasikan dalam acara LKTI Ekonomi Bebas Korupsi BEM FEB UGM 2010

PENDAHULUAN

Saat ini, pemberantasan korupsi menjadi agenda terpenting bangsa Indonesia. Inisiator reformasi, Amien Rais (2008), menempatkan upaya pemberantasan korupsi menjadi tema sentral reformasi Indonesia, selain demokrasi dan otonomi daerah. Bahkan, setiap orang sepakat jika pemberantasan korupsi adalah langkah pertama dan utama yang mesti dilakukan bangsa Indonesia untuk mewujudkan Indonesia yang maju dan beradab.

Kerasnya upaya pemberantasan korupsi ini tidak terlepas dari sangat destruktifnya *impact* dari korupsi. Korupsi merusak sendi-sendi kehidupan bangsa. Korupsi menciptakan ketidakadilan pada pembangunan yang seharusnya dinikmati rakyat, menjadi dinikmati seseorang atau sekelompok orang saja. Korupsi mendistorsi jalannya roda perekonomian bangsa, yang membuat sebuah bangsa tidak kompetitif di persaingan global. Akhirnya, korupsi pun dipandang sebagai *common enemy* bangsa Indonesia yang harus diberantas secara menyeluruh (Rianto, 2009).

Namun demikian, pemberantasan korupsi di Indonesia yang telah dilakukan semenjak empat dekade silam, ternyata belum menuai hasil yang menggembirakan². Buktinya, Transparency International, lembaga independen pemeringkat korupsi internasional, pada tahun 2009 masih menempatkan Indonesia menjadi negara terkorup dunia nomor 111 dari 160 negara yang disurvei. Untuk ukuran Asia, *Political and Economic Risk Consultancy* (PERC) baru-baru ini masih menempatkan Indonesia sebagai negara tujuan investasi terkorup se-Asia Pasifik.

Menurut PKAI (Pusat Kajian Administrasi Internasional), salah satu penyebabnya adalah undang-undang antikorupsi Indonesia yang tidak efektif dan efisien. Banyak ditemukan undang-undang yang justru kontraproduktif terhadap upaya pemberantasan korupsi. Misalnya, adanya kecenderungan perundang-undangan antikorupsi yang justru melindungi pelaku korupsi, bukan karena kesengajaan, tetapi akibat sistem pembuktian korupsi yang terlalu berbelit-belit. Belum lagi, terdapat beberapa ketumpangtindihan antara perundang-undangan

yang satu dengan yang lain, yang membuat koruptor memanfaatkannya demi lolos dari jerat hukum.

Selain dalam hal perundang-undangan, permasalahan besar lain timbul pada perangkat penindak korupsinya. Di Indonesia, terdapat beberapa lembaga penindak korupsi seperti KPK, kepolisian, kejaksaan dan pengadilan. Dalam pergerakannya, ternyata hal tersebut berimplikasi negatif, yaitu terjadinya perbedaan interpretasi terhadap satu kasus korupsi. Masing-masing lembaga memiliki persepsi yang berbeda, contohnya penuntutan yang diajukan oleh masing-masing lembaga di peradilan tidak seragam. Masing-masing memiliki argumennya sendiri-sendiri sehingga terkadang putusan hukuman di lembaga peradilan atas kasus-kasus korupsi relatif kurang obyektif dan tidak memuaskan rasa keadilan di masyarakat. Akhirnya, pihak yang diuntungkan adalah para koruptor.

Penulis merasa prihatin dengan fenomena kegagalan sistem dan strategi pemberantasan korupsi di Indonesia ini. Lalu, penulis pun memandang perlu adanya model strategi pemberantasan korupsi yang lebih efektif dan efisien. Penulis menawarkan sebuah alternatif strategi pemberantasan korupsi yang didasarkan pada konsep *game theory* yaitu ***inspection game***. Secara garis besar, *inspection game* ini merupakan sebuah metode yang melihat hubungan atau interaksi antara *enforcer* dengan *offender*. Di mana keduanya akan berusaha untuk memaksimumkan *payoffs*-nya, sehingga masing-masing akan melakukan strategi terbaiknya.

Metode *inspection game* ini secara alaminya ditujukan untuk menangani kejahatan pada umumnya, sebagaimana yang dijelaskan oleh akademisi-akademisi seperti Becker (1968), Tsebelis (1989), dan Pradiptyo (2007). Perbaikan konsep *inspection game* (sebelumnya oleh Tsebelis, 1989) yang dibangun oleh Pradiptyo (2007) terkait dengan penegakan hukum dengan mengasumsikan bahwa *enforcer* memiliki kewenangan lebih luas daripada polisi dan *enforcer* merupakan bagian dari *Criminal Justice Authority* (CJA) hubungan tersebut dijelaskan dengan *principal agent theory*. Skema ini konsisten dengan model Tsebelis, dimana tingkat hukuman bersifat eksogen dan mengakomodir

² Keterangan dari Lembaga Administrasi Negara, Pusat Kajian Administrasi Internasional (PKAI)

model Becker dimana ada alokasi sumber daya bagi *enforcer* dalam menegakkan hukum (Pradipto, 2007). Konsep ini diharapkan mampu menjelaskan kondisi dan penanganan masalah korupsi di Indonesia.

Pemberantasan korupsi di Indonesia telah dalam jalur yang tepat, semangat untuk memberantas koruptor dan pencegahan korupsi telah dilakukan secara masif. Namun, hal tersebut tidak didukung oleh payung hukum yang membuat jera pelaku korupsi. Pertama, UU Tipikor No. 31 1999, memberikan ketentuan hukuman yang relatif ringan. Secara rasional dalam undang-undang tersebut tersirat bahwa koruptor yang mengambil uang negara/perusahaan lebih banyak akan memiliki utilitas yang tinggi karena denda kecil dan hukuman kurungan yang ringan. Kedua, hukum Indonesia yang menganut *concursum idealis* memberikan peluang hukuman kurungan rendah dari hukuman tertinggi berdasarkan pasal yang didakwakan. Alhasil, mendorong calon koruptor untuk melakukan tindak pidana korupsi yang kian besar. Namun demikian, UU No.8 2010 tentang Pencucian Uang perlu diapresiasi karena memiliki konsekuensi hukum yang lebih besar daripada UU 31 1999 tentang Tipikor. Hal ini perlu menjadi perhatian agar kedepan hukum di Indonesia benar-benar membuat efek jera pelaku korupsi.

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang ingin dijawab dalam karya tulis ini adalah sebagai berikut: bagaimana penerapan *inspection game* sebagai suatu strategi pemberantasan korupsi? dan bagaimana strategi pemberantasan korupsi yang harus dilakukan, berdasarkan *modelling inspection game*?

Karya tulis ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis, yaitu sebagai berikut: 1) strategi pemberantasan korupsi di Indonesia berdasarkan metode *inspection game*, 2) pola hubungan atau interaksi antara pembuat undang-undang-DPR dan pemerintah (*enforcer*) dengan warga negara (*offender*) dalam metode *inspection game model 1*, 3) pola hubungan atau interaksi antara penindak--KPK (*enforcer*) dengan warga negara (*offender*) dalam metode *inspection game model 2*. Penelitian ini tidak mengisolasi DPR dan pemerintah yang mungkin memainkan dua

peran, dimana DPR dan pemerintah bisa bertindak sebagai *enforcer* dan atau *offender*. Penelitian ini hanya menjadikan DPR dan pemerintah sebagai penindak (*enforcer*) dan tidak sebaliknya. Kendati bisa juga diasumsikan sebagai warga negara yang memiliki kemungkinan untuk melakukan pelanggaran hukum berupa tindak pidana korupsi.

TINJAUAN PUSTAKA

Banyak pengertian yang menjelaskan apa itu korupsi. Namun, pengertian korupsi yang paling umum dan menjadi standar dalam studi empiris tentang korupsi adalah "*Corruption is the misuse of public office for private gain*" (Sandholtz, 2003). Pengertian ini lebih menekankan pada praktik korupsi di birokrasi, yaitu perilaku pejabat publik, baik politikus maupun pegawai negeri yang secara tidak wajar dan tidak legal memperkaya diri atau memperkaya mereka yang dekat dengan dirinya, dengan cara menyalahgunakan kekuasaan publik yang dipercayakan kepada mereka.

Transparency International menyatakan korupsi yang dilakukan birokrasi memiliki dampak negatif yang lebih signifikan terhadap pembangunan ekonomi secara nasional dibandingkan korupsi yang dilakukan sektor bisnis ataupun masyarakat.

Namun, kurang komprehensif jika masalah korupsi hanya menjadi milik birokrasi saja. Dalam cakupan yang lebih luas, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga, Balai Pustaka, 2001) memuat definisi korupsi sebagai penyelewengan atau penyalahgunaan uang negara (perusahaan dsb) untuk keuntungan pribadi atau orang lain. Korupsi tidak lagi terbatas dalam tataran pemerintahan, tetapi lebih luas seperti pada perusahaan dan masyarakat.

Ini didukung oleh pernyataan Brooks dalam Alatas (1987), pakar korupsi internasional, yang mengatakan korupsi yaitu: "Dengan sengaja melakukan kesalahan atau melalaikan tugas yang diketahui sebagai kewajiban, atau tanpa hak menggunakan kekuasaan, dengan tujuan memperoleh keuntungan yang sedikit banyak bersifat pribadi." Menurut Brooks ini, korupsi ditempatkan sebagai perilaku merugikan yang dilakukan seseorang atau beberapa pihak, yang

tidak secara eksplisit disebutkan apakah dari unsur birokrasi, swasta, maupun masyarakat.

Perilaku korupsi dapat timbul dan dimiliki oleh siapa saja, tak terkecuali. Ini karena pada dasarnya tindakan korupsi bukan saja terjadi di sektor pemerintahan tetapi juga dalam dunia bisnis dan bahkan dalam masyarakat³. Dengan demikian, korupsi pun bukan lagi menjadi masalah pemerintah saja, melainkan masalah keseluruhan komponen bangsa, seperti yang dialami bangsa Indonesia saat ini.

Leslie Palmier dalam Quah (1999) mengidentifikasi tiga penyebab korupsi di Indonesia, yaitu kesempatan, gaji, dan peraturan. Maksudnya, dengan kesempatan yang sedikit, gaji yang baik dan peraturan yang efektif, korupsi akan minimal. Begitu juga sebaliknya. Adapun bentuk praktik korupsi, sebagaimana diterangkan oleh Admunsen (2000) adalah (1) *bribery* (penyuapan), (2) *embezzlement* (penggelapan/pencurian), (3) *fraud* (penipuan), (4) *extortion* (pemerasan), dan (5) *favouritism* (favoritisme). Dari kelima bentuk praktik korupsi ini, yang relatif lebih berbahaya dan lebih luas adalah *fraud* karena ada kerjasama antar pejabat/instansi dalam menutupi satu hal kepada publik yang berhak mengetahuinya.

Lantas, dalam pelaksanaan upaya pemberantasan korupsi, setidaknya minimal ada dua pihak yang terlibat, yaitu penindak (*enforcer*) dan pelanggar (*offender*). Di Indonesia, sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, penindak korupsi bisa bermacam-macam, yaitu kepolisian, kejaksaan, pengadilan dan KPK. Penindak korupsi ini berfungsi untuk melakukan berbagai upaya untuk menjadikan Indonesia bersih dari korupsi. Adapun pelanggar (*offender*) adalah warga negara yang menjadi obyek korupsi, entah yang sudah maupun yang berpotensi, yang berada dalam lingkungan pemerintahan. Walaupun begitu, *offender* juga tidak menutup kemungkinan berasal dari warga negara secara lebih umum, yaitu sektor bisnis dan atau masyarakat.

Yang seringkali menjadi hal menarik adalah strategi pemberantasan korupsi yang melibatkan

upaya penindak (*enforcer*) kepada pelanggar (*offender*) tidak berjalan secara efektif dan efisien. Bahkan, seringkali menemui kegagalan. Pusat Kajian Administrasi Indonesia (PKAI) (2007) menemukan terjadi ketidakefektifan dan ketidakefisienan pada dua lingkup utama instrumen pemberantas korupsi, yaitu dalam hal perundang-undangan antikorupsi dan lembaga penindak korupsi. Banyak terjadi disharmonitas antar perundang-undangan korupsi, yang memungkinkan *enforcer* tidak bisa menindak *offender*. Dan, sering juga terjadi persepsi yang berbeda antar lembaga perangkat penindak korupsi (*enforcer*) yang menjadikan sebuah kasus korupsi diinterpretasikan secara berbeda, sehingga memperlakukan pelanggar (*offender*) di mata hukum secara berbeda pula. Dua masalah besar ini menjadikan upaya pemberantasan korupsi di Indonesia tidak optimal.

Inspection Game

Inspection game ini merupakan salah satu permainan pada *game theory* – alat analisis yang mempelajari hubungan interaktif antara dua atau lebih agen yang rasional (Pradiptyo, 2007). Hakikatnya, game ini adalah untuk melihat hubungan atau interaksi antara *enforcer* dengan *offender*. Di mana keduanya akan berusaha untuk memaksimalkan *payoffs*-nya, sehingga masing-masing akan melakukan strategi terbaiknya. Yang dimaksud dengan *payoff* adalah “*the amount of benefit a player derives if a particular outcome happens*”. *Enforcer* dan *offender* akan menggunakan strategi terbaiknya untuk mendapatkan manfaat yang timbul jika hasil yang diharapkan terjadi.

Dalam penanganan tentang kejahatan ekonomi (*crime economics*), *inspection game* menjadi salah satu model yang kerap kali digunakan. Tsebelis dalam menganalisis strategi penanganan *crime economics* menggunakan pendekatan *game theory*. Tsebelis (1989) menyatakan bahwa peningkatan sanksi hukum tidak memengaruhi perilaku individu, tapi malah menurunkan probabilitas aparat untuk menegakkan hukum. Sama halnya pula, peningkatan hadiah agar tidak melanggar hukum (ukuran kesejahteraan) akan mengurangi jumlah

³ lihat The World Bank Policy Paper (2000), *Anticorruption in Transition, A Contribution to the*

^p *Policy Debate*, Washington DC

penegakkan hukum, tetapi tidak untuk tingkat kejahatannya.

Apa yang diungkapkan oleh Tsebelis ini merupakan kritik atas model yang digunakan Becker, yang didasarkan atas *decision theory*. Becker (1968) menyatakan bahwa keinginan individu untuk melakukan kejahatan dipengaruhi oleh probabilitas ditangkap dan beratnya sanksi hukum. Seorang individu (*offender*) lebih tidak mungkin untuk melakukan kejahatan jika probabilitasnya tertangkapnya tinggi dan adanya sanksi hukum yang berat. Pemikiran Becker ini merujuk pada analisis *cost and benefit* yang dialami oleh *offender*. Jika *expected costs* lebih besar *expected benefits*, pelanggaran tidak layak dilakukan, sedangkan jika *expected costs* lebih kecil *expected benefits*, pelanggaran layak dilakukan. Becker lantas melengkapinya bahwa *fines* (denda) adalah jenis *punishment* terbaik.

Tsebelis melihat bahwa *decision theory* tidak relevan diaplikasikan dalam penanganan kejahatan yang terjadi secara simultan. Tsebelis (1989) mengilustrasikannya sebagai berikut.

“The decision to stay at home when you have no umbrella and rain is probable is an appropriate problem for decision theory. The decision to speed when you are in a hurry and the police might be patrolling is a game against a rational opponent. Treating the latter like a problem for decision theory is what I call the Robinson Crusoe fallacy. It is quite common and leads to incorrect conclusions. If the game has no pure strategy equilibrium, changes in the payoffs to a player affect not that player’s strategy but the strategy of the opponent in equilibrium.”

Dalam *game theory*-nya Tsebelis, kejahatan yang terjadi timbul lebih karena probabilitas apakah *offender* akan tertangkap atau tidak, yang dipengaruhi oleh perilaku agen yang rasional (polisi, masyarakat) secara simultan, dan bukan oleh kejadian yang sifatnya random (hujan, bencana alam, dll) seperti yang diasumsikan dalam *decision theory*.

Namun demikian, Pradiptyo (2007) menjelaskan bahwa untuk melaksanakan *game theory*-nya Tsebelis perlu memenuhi beberapa asumsi, yaitu: polisi terpisah dari Criminal Justice Authority (CJA), sanksi hukum yang muncul merupakan faktor eksogen, metode permainannya adalah *simultaneous moves* (jalannya bersama-sama yang berarti pemerintah tidak bergerak dulu), dan dalam hal fungsi obyek, kedua agen baik *enforcer* maupun *offender* sama-sama egois. Bianco (1990) mengkritik bahwa asumsi-asumsi Tsebelis susah dipenuhi jika dihadapkan pada kenyataan yang ada. Salah satunya, susah untuk menemukan realitas bahwa polisi dan publik berinteraksi secara berulang-ulang sepanjang waktu seperti yang didasarkan pada *simultaneous moves*.

Untuk menyempurnakan metode *inspection game* yang ada dalam lingkup *crime economics*, Pradiptyo menggabungkan pendekatan Becker dan Tsebelis. Pradiptyo (2007) memodelkan fenomena pada penanganan kriminal selayaknya pendekatan Tsebelis, yaitu 2 pemain 2 x 2 one-shot game yang dimainkan oleh *enforcer* dan *offender* (publik). Namun begitu, *enforcer* dipahami sebagai bagian dari CJA seperti yang terdapat pada pendekatan Becker. *Enforcer* memiliki otoritas untuk mengatur tingkat hukuman. *Enforcer* juga bertugas untuk menegakkan hukum dan menjatuhkan hukuman. *Setting* ini walaupun *enforcer* seperti dalam pendekatan Becker, ternyata sesuai dengan model Tsebelis, yang mengasumsikan bahwa tingkat hukuman adalah *exogenous*. Dan, pada saat yang sama Pradiptyo mengakomodasi model Becker dengan mengalokasi *enforcer* untuk menangkap kejahatan.

Hasil temuan Pradiptyo menunjukkan bahwa peningkatan tingkat hukuman akan mengurangi kemungkinan penegakan hukuman. Hasil ini terjadi sepanjang peraturan dapat meningkatkan disutilitas individu dalam menerima vonis hukum dari pengadilan dan peraturan tidak meningkatkan utilitas langsung dari pelanggaran. Lagipula, terdapat kondisi dimana peningkatan hukuman akan mengurangi kemungkinan pelanggaran.

Berdasarkan model yang bangun Becker, Tsebelis, dan disempurnakan oleh Pradiptyo, penanganan korupsi memperhatikan beberapa

kondisi yang harus dipenuhi. Hal ini tampaknya perlu diperhatikan dalam mengimplementasikan strategi *inspection game* dalam pemberantasan korupsi di Indonesia. Menyadari hal tersebut penelitian ini hanya dalam kapasitas memberikan gambaran kegiatan korupsi di Indonesia yang mungkin terjadi apabila asumsi dalam *inspection game* dapat terpenuhi. Peneliti menyadari bahwa faktor politik, hukum, sosial dan budaya pun terlibat dalam upaya penegakan hukum dan keinginan untuk melakukan tindak pidana korupsi dari pelaku.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan. Data yang digunakan menggunakan data sekunder. Di mana data tersebut digunakan sebagai landasan dan premis-premis yang dibangun dalam menjawab kesimpulan dan saran. Data didapatkan dari berbagai macam sumber, seperti buku, jurnal, majalah, artikel yang didapatkan baik melalui media perpustakaan maupun internet. Setelah data yang didapatkan dirasa cukup, selanjutnya penulis melakukan seleksi sumber-sumber yang relevan dengan tema yang diangkat.

Penelitian ini juga dibantu oleh diskusi-diskusi yang dilakukan baik dengan rekan maupun dosen. Hal tersebut dimaksudkan agar lebih komprehensif dan terbuka atas kritikan-kritikan yang membangun. Sehingga output penelitian ini menjadi lebih baik.

Secara umum metode analisis penelitian ini bersifat kualitatif. Pengertian metode kualitatif adalah suatu metode berganda dalam fokus, yang melibatkan suatu pendekatan interpretatif dan wajar terhadap setiap pokok permasalahannya. Penelitian kualitatif melibatkan penggunaan dan pengumpulan berbagai bahan empiris, seperti studi kasus, pengalaman pribadi, introspeksi, riwayat hidup, wawancara, pengamatan, teks sejarah, interaksional dan visual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Korupsi di Indonesia memang telah mengakar atau telah membudaya. Dalam pembahasan ini akan dikaji secara mendalam terkait upaya pemberantasan korupsi di Indonesia,

menggunakan *Game Theory*. Dimana penulis akan menggunakan *Inspection Game* terkait dengan strategi dan implementasinya di Indonesia. Permainan yang digunakan melibatkan dua bagian, yaitu *Inspection Game* antara DPR dan warga negara, dan *Inspection Game* antara KPK dengan warga negara. Kedua analisis ini dipecah karena menyangkut pelaku yang berbeda. Hal ini perlu dilakukan untuk membantu mempermudah analisis kedua kondisi yang ada. Selain itu, aturan atau mekanisme permainannya pun menggunakan asumsi yang berbeda pula. Kemudian pembahasan selanjutnya mengacu pada hubungan atau interaksi antara DPR dengan KPK. Pada bagian akhir, diharapkan mampu memberikan masukan dalam pemberantasan korupsi di Indonesia.

Inspection Game: DPR vs Warga Negara

Inspection game merupakan salah satu game yang sering digunakan dalam melakukan analisis menggunakan *Game Theory*. Tsebelis (1989) dalam karya tulisnya menjelaskan hubungan antara peningkatan hukuman dengan perilaku aparat penegak hukum. Hasilnya diperoleh bahwa terdapat hubungan yang terbalik antara peningkatan hukuman dengan probabilitas aparat untuk menegakkan hukum. Sedangkan, Pradiptyo (2007) menyempurnakan *inspection game*, dengan memasukkan komponen penjelas. Jurnal tersebut menghasilkan tiga proposisi yang menjelaskan implikasi dari penerapan strategi tersebut. Dengan mengacu pada penelitian Tsebelis (1989) dan Pradiptyo (2007), analisis *inspection game* ini akan mencoba untuk menjelaskan fenomena dan cara memberantas praktik korupsi di Indonesia.

Sebagai negara hukum Indonesia sangat bergantung pada undang-undang sebagai landasan dalam memutuskan sebuah perkara. Hal ini mengindikasikan bahwa peranan undang-undang sangat penting. Dalam tabel 1, menggambarkan interaksi antara DPR sebagai pembuat undang-undang dengan warga negara (mereka tinggal dan terikat dalam UUD 1945). Kendati DPR pun dapat terlibat dalam kedua kondisi, namun DPR tidak dapat memainkan peran sekaligus sebagai penegak hukum (pembentukan undang-undang tipikor) dan sebagai *offender* dalam waktu bersamaan. Namun, tidak menutup kemungkinan DPR mengkondisikan aturan yang akan dibuatnya

sedapat mungkin mengurangi dampak negatif dari penegakan hukum, apabila DPR terlibat sebagai *offender*.

Dengan asumsi bahwa kedua belah pihak akan memaksimalkan *pay off*, maka pelaku akan memilih strategi yang paling menguntungkan. Selain itu, permainan yang dijalankan bersifat *sequential*, artinya dilakukan secara bertahap. Bahwa kedua pelaku akan menggunakan strateginya secara bergantian dengan asumsi mengetahui strategi yang dipilih oleh lawan mainnya.

Dalam model *inspection game* ini, permainan dilakukan secara potret atau *one shoot game*. Maka, *Nash Equilibrium* dapat diperoleh dengan menghitung probabilitas yang dimiliki oleh masing-masing pemain. Dalam model yang dibuat Tsebelis (1989), dihasilkan rumusan probabilitas.

$$p^* = (d_2 - c_2) / (a_2 - b_2 - c_2 + d_2)$$

$$q^* = (b_1 - d_1) / (b_1 - d_1 - a_1 + c_1)$$

dimana, p^* = Probabilitas dari tindakan korupsi

q^* = Probabilitas dari pembuat UU

Tabel 1. Interaksi DPR dengan Warga Negara Terkait dengan UU Tipikor

Kemudian dengan cara demikian, akan dapat diperoleh utilitas yang diharapkan sehingga akan mampu menjelaskan situasi secara riil.

Dengan model ini dan perhitungan berdasarkan Tsebelis (1989) menghasilkan beberapa proposisi terkait dengan upaya DPR dalam memberantas korupsi melalui UU Tipikor dan reaksi dari warga negara atas peraturan yang diberlakukan. Proposisi pertama, a. masyarakat akan melakukan tindak pidana korupsi, jika utilitas dari korupsi (U_o) lebih besar dari *expected costs* dari sanksi yang diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung [$EC(U_D + U_R)$], b. Akan ada dilakukan perbaikan UU, jika ekspektasi manfaat yang diperoleh (B_E) dari tindakan tersebut lebih besar dari ekspektasi biaya dikeluarkan dan disutilitas dari perbaikan UU [$EC(C_S + C_E + P_E)$], c. Probabilitas koruptor akan berbanding lurus dengan biaya penegakan hukum, tetapi memiliki hubungan terbalik dengan manfaatnya [$p^* = C_E / (B_E - C_S)$]. d. Probabilitas dari DPR dalam melakukan perbaikan UU memiliki hubungan yang positif dengan biaya dan disutilitas dari perbaikan UU dan berbanding terbalik dengan hukuman yang harus dijalani koruptor [$q^* = U_o + P_E / (U_D + U_R)$].

		DPR	
		Perbaikan UU	UU Saat ini
Warga Negara	Korupsi	$U_o - U_D,$ $B_E - C_E - C_S - P_E$	$U_o + U_R,$ 0
	Tidak Korupsi	$U_R,$ $B_R - C_E$	$U_R,$ B_R

Catatan:

Dimana, U_o = Utilitas yang diperoleh dari korupsi
 U_D = Disutilitas hukuman (bisa yang sifatnya langsung maupun tidak langsung) dari korupsi
 U_R = Utilitas reputasi yang diperoleh warga negara
 B_E = Manfaat yang diperoleh dari adanya UU
 B_R = Utilitas reputasi dari pembuat UU
 C_E = Biaya dari perbaikan UU
 C_S = Biaya untuk memenjarakan koruptor
 P_E = Disutilitas perbaikan UU

Proposisi kedua, a. Peningkatan sanksi hukuman yang efektif akan menurunkan upaya dari penegak hukum (KPK) dan menurunkan keinginan untuk korupsi dari perbaikan UU memberikan manfaat bersih lebih besar dari UU saat ini [$q^* < q$] (probabilitas penegakan hukum menurun, jika $\Delta U_o \leq \Delta U_D + \Delta U_R$). Proposisi kedua akan berlaku, apabila hukuman yang dijatuhkan memberikan kesengsaraan yang lebih bagi pelaku koruptor, tetapi tidak akan mengubah kenikmatan melakukan korupsi

Melalui proposisi pertama dan kedua, diperoleh bahwa UU Tipikor saat ini belum mampu memberikan sanksi atau hukuman yang berdampak pada kesengsaraan pelaku (koruptor). Hal ini tidak terlepas dari kemungkinan pembuat UU (DPR) terlibat dalam praktik korupsi. Perbaikan UU Tipikor akan meningkatkan disutilitas bagi pembuat UU yang mungkin akan terlibat dalam praktik korupsi di kemudian hari. Dampaknya terlihat dari banyaknya aksi korupsi yang terjadi di negeri ini dengan berbagai motif dan modus diberbagai sektor, dan tidak sedikit pembuat UU (anggota DPR) terlibat kasus korupsi dan sebagai koruptor. Namun demikian, upaya perbaikan UU Tipikor harus terus diupayakan untuk meningkatkan sanksi atau hukuman sehingga meningkatkan kesengsaraan bagi pelaku korupsi, dengan tetap memerhatikan tambahan biaya yang harus dikeluarkan dari upaya perbaikan UU Tipikor.

Sedangkan, peningkatan sanksi hukuman yang menurunkan probabilitas dari penegakan hukum, menandakan bahwa peningkatan sanksi efektif sehingga tidak perlu upaya penindakan terhadap aksi korupsi. Hal itu disebabkan melalui perbaikan UU peningkatan sanksi memberikan ekspektasi kesengsaraan yang lebih besar bagi koruptor, sehingga akan mengurungkan niatnya untuk melakukan tindak pidana korupsi. Artinya, perbaikan UU Tipikor dengan meningkatkan sanksi atau jeratan hukum bagi koruptor akan efektif menurunkan tindak pidana korupsi. Perbaikan UU Tipikor menjadi penting karena upaya perbaikan UU hingga saat ini belum dilakukan terutama dalam peningkatan denda dan lama hukuman penjara bagi koruptor.

Inspection Game: KPK vs Warga Negara

Pada tingkat penindakan akan membahas interaksi KPK sebagai lembaga yang menindak aksi korupsi dengan warga negara (mereka tinggal dan terikat dalam UUD 1945). Masih mengacu pada penelitian Tsebelis (1989), kemudian disempurnakan oleh Pradiptyo (2007), akan mencoba menjelaskan interaksi antara kedua pelaku yang bermain dalam *Inspection Game*. Dengan mengasumsikan bahwa *game* dimainkan secara berulang-ulang dan simultan. Artinya, antara KPK dengan warga negara tidak saling mengetahui strategi yang dilakukan oleh lawannya masing-masing. Keduanya, menggunakan landasan UU Tipikor sebagai upaya mencapai *pay off* yang maksimum.

Dalam *Inspection Game* yang kedua, merupakan permainan yang berada di kalangan praktis. Maksudnya, bahwa upaya penindakan atau tidak yang dilakukan KPK juga sangat tergantung dari strategi yang dilakukan oleh warga negara. Kendati menggunakan permainan yang dijalankan secara simultan, dapat tetap diduga pola dan kebijakan yang dapat diambil untuk memberantas aksi korupsi di Indonesia.

Dalam *game* yang kedua ini, akan ditambahkan asumsi bahwa UU Tipikor mampu menjerat setiap warga negara tanpa terkecuali. Kewenangan KPK dalam memberantas praktik korupsi dilakukan sesuai dengan UU tentang KPK, dimana memiliki kemampuan untuk mengakses segala informasi yang diperlukan saat menjalankan tugasnya. Secara modellingnya, mekanisme dan pola permainannya dapat dilihat pada tabel 2.

Dengan model ini dan berdasarkan perhitungan Tsebelis (1989) menghasilkan beberapa proposisi terkait dengan strategi KPK dengan strategi warga negara untuk memaksimumkan *pay off*-nya. Proposisi pertama, a. seseorang akan melakukan tindak pidana korupsi, apabila ekspektasi kepuasan (U_o) tindak pidana korupsi lebih besar dari ekspektasi pengawasan dari KPK dalam menjatuhkan sanksi [$EC(U_D + U_R)$]. b. KPK akan melakukan penegakan hukum apabila ekspektasi manfaat dari

Tabel 2. Interaksi KPK dengan Warga Negara Terkait dengan Penindakan Korupsi
KPK

Warga Negara	KPK	
	Menindak	Tidak Menindak
	Korupsi	Tidak Korupsi
	$U_o - U_D,$ $B_E - C_P - C_S$	$U_o + U_R,$ 0
	$U_R,$ $B_R - C_P$	$U_R,$ B_R

Catatan:

Dimana,

U_o = Utilitas yang diperoleh dari korupsi

U_D = Disutilitas hukuman (bisa yang sifatnya langsung maupun tidak langsung) dari korupsi

U_R = Utilitas reputasi yang diperoleh warga negara

B_E = Manfaat yang diperoleh dari penindakan oleh KPK

B_R = Utilitas reputasi dari KPK

C_P = Biaya dari operasional (seluruh biaya yang dikeluarkan) KPK

C_S = Biaya untuk memenjarakan koruptor

menindak koruptor lebih besar dari ekspektasi biaya yang dikeluarkan [$E(B_E > (C_E + pC_S))$]. c. Probabilitas koruptor dari berbanding lurus dengan biaya penegakan hukum, tetapi memiliki hubungan terbalik dengan manfaatnya [$p^* = C_E / (B_E - C_S)$]. d. Probabilitas dari KPK dalam melakukan penindakan memiliki hubungan yang positif dengan biaya yang dikeluarkan dan berbanding terbalik dengan hukuman yang harus dijalani koruptor [$q^* = U_o / (U_D + U_R)$]

Proposisi kedua, apabila sanksi yang dijatuhkan lebih besar dari yang sebelumnya. Dibedakan dengan dua model, yaitu (1) menggunakan UU Tipikor saat ini, (2) melakukan perbaikan UU Tipikor. Dengan menggunakan dasar hukum UU Tipikor saat ini, maka yang perilaku dari kedua pelaku, yaitu: *Pertama*, Sanksi hukuman yang dijatuhkan kepada Koruptor memiliki komposisi, denda uang minimal 200 juta maksimal 1 miliar rupiah, hukuman penjara maksimal 20 tahun. Dengan pola sanksi hukuman tersebut, maka perilaku korupsi yang terjadi adalah:

- Warga negara akan terdorong untuk melakukan tindak pidana korupsi dengan jumlah nilai lebih besar dari satu miliar rupiah. Artinya, keuntungan dari perbuatan korupsi akan lebih besar

dari kesengsaraan pelaku menjalankan hukuman ($U_o > U_D + U_R$).

- Mengisyaratkan bahwa warga negara yang memiliki kesempatan melakukan korupsi “diwajibkan” melakukannya karena *pay off* yang diterima akan sangat besar.
- Dengan sanksi yang demikian, akan meningkatkan probabilitas penegakan hukum dan peningkatan tindak pidana korupsi, sehingga keduanya akan bermain pada keadaan (Korupsi, Menindak), hal ini akan tetap bertahan selama keuntungan dari korupsi masih lebih besar dari sanksinya.

Kedua, sanksi hukuman dilakukan perbaikan oleh DPR dengan meningkatkan sanksi hukuman, dimana denda uang minimal satu miliar rupiah, hukuman penjara minimal 10 tahun, dan pelaku koruptor akan mendapatkan *Blacklist* (tidak dapat berusaha atau bekerja ditempat manapun). Kondisi ini tercapai jika DPR di memandang kemungkinan adanya disutilitas dari peningkatan sanksi terhadap pelaku korupsi.

- Dengan kebijakan tersebut, maka upaya dalam melakukan tindak pidana korupsi akan dipikirkan kembali untung ruginya.
- Hukuman yang besar akan mampu menggeser ekspektasi korupsi seseorang untuk tidak melakukan tindak pidana

korupsi.

- c. Dengan peningkatan sanksi yang demikian, akan menurunkan probabilitas penegakan hukum oleh KPK dan menurunkan tindak pidana korupsi, hal ini masih akan memberikan manfaat bersih dari tindakan tersebut.

Melalui *inspection game* yang dilakukan antara KPK dan warga negara memberikan gambaran secara umum pada proposisi pertama. Yang menjelaskan perilaku dari masing-masing pelaku dalam *inspection game*. Sedangkan, pada prosisi kedua, mensyaratkan dua kondisi yang berbeda dengan berdasarkan pada *inspection game pertama*. Dari proposisi kedua, terdapat perbedaan yang mencolok terhadap perilaku permainan. Dimana peningkatan sanksi hukuman memberikan efek jera bagi koruptor sehingga bagi mereka calon koruptor akan mengurungkan niatnya untuk melakukan tindak pidana korupsi.

Koordinasi DPR dengan KPK

Berdasarkan *game* yang telah dimainkan, terdapat satu celah hubungan yang tidak bisa dijelaskan menggunakan *inspection game*. Hal itu ada pada keterkaitan DPR dengan KPK, secara struktural memang kedua lembaga tersebut tidak berhubungan. Namun, melalui UU Tipikor kedua lembaga tersebut saling berkaitan satu sama lain. Dimana DPR bertindak sebagai pembuat UU dan KPK merupakan lembaga negara independen yang bertugas memberantas praktik korupsi. Namun, demikian masih terdapat celah yang hingga saat ini belum dapat terselesaikan, yaitu kemungkinan DPR terlibat dalam tindak pidana korupsi. Hal ini jelas akan menjadi disutilitas dalam perbaikan dan peningkatan hukuman dalam UU Tipikor

Kendati tidak dapat dijelaskan menggunakan *inspection game*, kedua lembaga tersebut saling berkaitan. Dimana hubungan diantara keduanya bersifat koordinasi, dimana keduanya terpisah, tidak ada keterkaitan siapa memengaruhi siapa. Untuk itu, secara singkat keterkaitan DPR dengan KPK terhubung melalui UU Tipikor, dimana masing-masing lembaga independen terdapat yang lain.

Implementasi Strategi

Pemberantasan korupsi di Indonesia memang telah dilakukan dalam dua dekade. Namun, upaya yang dilakukan pemerintah belum mampu menghilangkan praktik kejahatan yang merugikan rakyat tersebut. Melalui analisis model menggunakan *inspection game* diharapkan pemberantasan korupsi di Indonesia dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Artinya, manfaat yang diperoleh dari strategi ini lebih besar daripada biaya yang harus dikeluarkan. Maka, dalam merealisasikan strategi yang telah dibahas dalam sub bab diatas, dibutuhkan beberapa syarat agar strategi ini bisa diimplementasikan.

Pertama, pemerintah Indonesia dan DPR harus mampu melakukan terobosan dalam penetapan UU Tipikor. Aksi nyata ini harus tertuang dalam peningkatan sanksi bagi koruptor. Peningkatan sanksi dapat berupa peningkatan lama hukuman penjara, denda (jumlah yang dikorupsi dan *opportunity cost* dari dana yang dikorupsi), dan *blacklist*. Hal ini akan tercapai jika pemerintah dan DPR secara politik memandang korupsi musuh bersama. Perbaikan dalam konteks ini ialah mau dan mampu melakukan perubahan untuk memberantas berbagai praktik korupsi yang ada. Keseriusan ini sangat penting karena akan menjadi dasar hukum penindak dan penegak hukum untuk menjatuhkan hukuman yang berat bagi koruptor.

Untuk mendukung reformasi hukum maka dibutuhkan sikap rasional dari wakil rakyat dalam membuat undang-undang, dengan dasar ingin memberantas praktik korupsi di Indonesia. Tanpa adanya sikap itu, strategi semacam ini tidak akan efektif dilakukan dan di terapkan di Indonesia.

Hal kedua yang juga penting ialah perlu adanya sikap rasional dari aparat penegak hukum dalam memberantas praktik korupsi. Penindakan koruptor yang dilakukan oleh aparat penegak hukum, selalu memberikan kesempatan bagi tercipta korupsi yang baru. Artinya, institusi penegak hukum harus bersih dari praktik korupsi pula. Caranya, memberikan hukuman lebih berat daripada warga negara biasa (sipil), apabila aparat penegak hukum terbukti ikut atau terlibat dalam praktik korupsi. Hingga saat ini, saja pejabat seperti kejaksaan, kepolisian, dan KPK, yang terlibat korupsi hanya diberikan sanksi yang

relatif ringan. Artinya, mereka akan ikut terlibat korupsi dengan menerima suap atau gratifikasi karena dianggap lebih menguntungkan daripada menegakkan hukum. Maka, hal ini akan efektif jika DPR mau dan mampu membuat UU yang menjerat aparat penegak hukum dengan hukuman yang sangat berat, jika terbukti melakukan tindak pidana korupsi.

Apabila kedua kondisi tersebut terpenuhi, maka analisis dengan *inspection game* dapat direalisasikan dan pemberantasan korupsi dapat berjalan efektif. Pasalnya, dengan syarat tersebut lembaga pembuat UU, pemerintah, dan institusi penegak hukum akan berfikir rasional dengan berupaya menegakkan hukum setegak-tegakanya. Dengan demikian, implementasi strategi pemberantasan korupsi dapat berjalan dengan efektif dan efisien serta mampu memperbaiki citra bangsa Indonesia dimata dunia.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan. Dengan menggunakan *inspection game*, maka pemberantasan tindak pidana korupsi di Indonesia dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Dimana strategi ini menjelaskan pelaku yang memaksimalkan *pay off*, sehingga tercipta pola hubungan atau interaksi diantara pelaku. Dengan melihat pola tersebut, *inspection game* mampu menjelaskan dan menggambarkan kemungkinan yang terjadi dalam rangka pemberantasan korupsi di Indonesia. Pemberantasan korupsi yang dimaksud yang melibatkan pejabat, pns atau swasta yang berniat melakukan penyelewengan sehingga memperkaya diri atau orang lain dengan merugikan negara, individu atau instansi swasta. Jenis korupsi yang dapat digambarkan dalam *inspection game* dapat berupa, suap, penyelewengan/penggelapan, dan pemerasan. Pasalnya, kedua hal tersebut mencakup hal-hal yang didefinisikan dalam perbuatan korupsi yang tertuang dalam UU Tipikor.

Pola hubungan DPR dengan warga negara yang dijelaskan dalam pembahasan, menunjukkan bahwa peranan UU Tipikor dalam menjerat menimbulkan efek jera sangat dibutuhkan. Artinya, perbaikan UU Tipikor dari yang saat ini

mutlak dilakukan, mengingat banyak “lubang” dalam UU yang berlaku saat ini.

Dalam pola hubungan KPK dengan warga negara menyimpulkan bahwa peranan penegak hukum sangat diperlukan dalam menindak koruptor pada tingkatan praktis. Namun, tetap mengacu pada UU Tipikor yang telah di sah oleh DPR. Dalam kondisi ini, keterkaitan KPK dalam menindak sangat dipengaruhi oleh perubahan sanksi dalam UU Tipikor. Dengan analisis *inspection game* upaya mewujudkan Indonesia yang bersih dari praktik korupsi dapat dilakukan. Hal ini jelas akan meningkatkan moralitas dan menciptakan bangsa yang kompetitif dan beradab dimata dunia.

Melalui penulisan ini, ada beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis. Perlu adanya pemerintahan dan DPR yang reformis di Indonesia untuk mendukung upaya pemberantasan korupsi di negeri ini. Pasalnya, dengan adanya sikap reformis dalam institusi tersebut penerapan strategi pemberantasan korupsi dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Perbaikan institusi atau lembaga pembuat undang-undang di Indonesia. Pasalnya, institusi pembuat undang-undang akan menentukan “aturan main” melalui undang-undang yang disahkan. Hal ini pula menjadi dasar bagi institusi penegak hukum, seperti KPK, kepolisian, dan kejaksaan. Perlu adanya restrukturisasi dalam kubu penegak hukum di Indonesia. Hal ini bertujuan agar aparat penegak hukum tidak ikut dalam praktik korupsi. Hal ini menjadi penting karena jeratan bagi koruptor pun sangat bergantung pada tingkat profesionalitas dari aparat dalam menjerat koruptor di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Alatas, (1987). *Korupsi: Sifat, Sebab, dan Fungsi*, Jakarta: LP3ES
- Amundsen, Inge. (2000). *Corruption: Definitions and Concepts*. Chr. Michelsen: Institute Development Studies and Human Rights.
- Becker, G.S. (1968). “Crime and Punishment: An Economic Approach,” *Journal of Political Economy* 1-13.
- Bianco, William T., Peter C. Ordeshook, and George Tsebelis. (1990). “Crime and Punishment: Are One-Shot, Two-Person

- Games Enough?" *The American Political Science Review*, Vol. 84, No. 2, pp. 569-586. Diakses dari <http://www.jstor.org/stable/1963536> pada 28/04/2010 pukul 20:35
- Departemen Pendidikan Nasional, (2001), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka
- Pradipto, Rimawan. (2007). "Does Punishment Matter? A Refinement of the Inspection Game". *Review Law & Economics*. Diakses dari <http://www.bepress.com/rle/vol3/iss2/art2> pada 23/04/2010 Pukul 19.07.
- Pusat Kajian Administrasi Internasional. (2007). *Strategi Penanganan Korupsi di Negara-negara Asia Pasifik*. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara
- Quah, Jon S. T. (1999). "Corruption in Asian Countries: Can It Be Minimized?" *Public Administration Review*, Vol. 59, No. 6, pp. 483-494. Diakses dari <http://www.jstor.org/stable/3110297> pada 28/04/2010 pukul 20:43
- Rais, Amien. (2007). Selamatkan Indonesia
- Rianto, Bibit S. (2009). *Koruptor Go To Hell! Mengupas Anatomi Korupsi di Indonesia*. Jakarta: Hikmah
- Sandholtz, Wayne and Mark M. Gray. (2003). "International Integration and National Corruption" *International Organization*, Vol. 57, No. 4, pp. 761-800. Diakses dari <http://www.jstor.org/stable/3594846> pada 28/04/2010 pukul 22:42
- The World Bank Policy Paper. (2000). *Anticorruption in Transition, A Contribution to the Policy Debate*. Washington DC
- Tsebelis, G. (1989). "The Abuse of Probability in Political Analysis: The Robinson Crusoe Fallacy," *The American Political Science Review*, Vol. 83, No. 1, pp. 77-91. Diakses dari <http://www.jstor.org/stable/1956435> pada 28/04/2010 pukul 21:02.