

## Intisari

Penelitian ini bertujuan untuk memodelkan dan menganalisis suap yang terjadi di peradilan di Indonesia dengan menggunakan *game theory*. Model yang dibangun terdiri dari tiga pemain; (1) Terdakwa, (2) Perantara, dan (3) Hakim. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ekspektasi biaya akibat tertangkap melakukan suap menjadi penghalang bagi ketiga pemain untuk melakukan suap. Ekspektasi biaya tercermin dalam nilai probabilitas tertangkap ( $\pi$ ) dikalikan dengan biaya jika tertangkap oleh aparat penegak hukum yang berupa hukuman pidana dan atau reputasi negatif yang didapatkan (D). Selain ekspektasi biaya, *belief* pemain terhadap tipe pemain lainnya juga berpengaruh terhadap keputusan yang diambil. Terdakwa tidak hanya terhalang memberi suap pada hakim karena adanya resiko hukuman, namun juga karena percaya bahwa hakim merupakan tipe jujur yang langsung menolak dan melaporkan apabila disuap.

Kata kunci : peradilan, suap, korupsi, *game theory*

### ***Abstract***

*This study aims to develop and to analyze a model of bribery behavior in Indonesia's judiciary by using game theory. The model consists of three players; (1) Defendant, (2) Intermediary, and (3) Judge. The results of this study indicate that the expected costs of being caught become a deterrent for all players to take bribes. Expected costs are reflected in the probability of being caught ( $\pi$ ) multiplied by the costs of being caught by law enforcement officers in the form of criminal penalties and/or negative reputation earned ( $D$ ). In addition to expected costs, players' belief about the other players' type also affect the decisions taken. The defendant is not only prevented from bribing the judge because of the risk of punishment, but also for believing that the judge is an honest type who refuses and reports when bribed.*

*Keywords: judiciary, bribery, corruption, game theory*