



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk memodelkan dan menganalisis mekanisme perizinan kapal perikanan dengan menggunakan teori permainan. Model yang di bangun terdiri dari dua model mekanisme: Model permainan inspeksi 1 terdiri dari tiga pemain (1) Pemilik kapal (potential offender), Hubla (penegak hukum) dan KKP (pengawas); Model Permainan Inspeksi 2 terdiri dari dua pemain, Pemilik kapal (potential offender) dan KKP (penegak hukum dan pengawas). Hasil penelitian menunjukkan bahwa mekanisme pertama justru membuka peluang bagi penegak hukum untuk tidak melakukan penegakkan hukum dengan benar akibat adanya informasi yang asimetris. Meskipun inisiatif pelanggaran dimulai dari pemilik kapal namun HUBLA dapat menstimulus tindakan tersebut seperti melakukan manipulasi data ukuran kapal pada BKP. Hal ini mengakibatkan praktik ilegal seperti markdown kapal menjadi lebih menguntungkan untuk dilakukan. Oleh karena itu, dengan adanya kebijakan ukur ulang kapal, maka proses mekanisme penegakkan hukum hingga proses pengawasan dapat dilakukan oleh satu instansi yaitu KKP. Mekanisme ini digambarkan pada model permainan inspeksi 2. Mekanisme seperti ini selanjutnya berimplikasi pada menurunnya probabilitas penegak hukum untuk melakukan penyimpangan, sehingga inisiatif pemilik kapal untuk melakukan praktik ilegal dapat diminimalisir.

Kata kunci: kapal perikanan, perizinan, teori permainan



ABSTRACT

This study aims to model and analyze fishing vessel licensing mechanisms using game theory. The model that was built consist of two mechanism models: Inspection game model 1 consist of three players (1) ship owner (as potential offender), Hubla (as law enforcer) and KKP (as inspector); Inspection Game Model 2 consists of two players, the ship owner (potential offender) and the KKP (law enforcer and inspector). The results of the study show that the first mechanism model opens up opportunities for law enforcers to not enforce the law properly due to asymmetric information. Even though the violation initiative starts from the ship owner, HUBLA can stimulate such actions such as manipulating fishing vessel measurement data at BKP. This makes illegal practices such as fishing vessel markdowns more profitable to do. Therefore, with the fishing vessel re-measurement policy, the process of law enforcement mechanisms to the surveillance process can be carried out by one instance KKP. This mechanism is explained in the inspection game model 2. Such a mechanism further has implications for reducing the probability of law enforcement to commit irregularities, so that the initiative of ship owners to carry out illegal practices can be minimized.

Keywords: fishing vessel, licensing, game theory