

## ANALISIS RESOLUSI KONFLIK PADA KASUS PAILIT PT TX DENGAN MENGUNAKAN METODE *GRAPH MODEL FOR CONFLICT RESOLUTION* (GMCR)

### ANALYSIS OF CONFLICT RESOLUTION IN BANKRUPTCY CASE OF PT TX USING GRAPH MODEL FOR CONFLICT RESOLUTION (GMCR) METHOD

Albie Rivaldi Putra<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Prodi S1 MBTI, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom

<sup>1</sup>[albierivaldiputra@gmail.com](mailto:albierivaldiputra@gmail.com)

#### Abstrak

Penelitian ini mengangkat konflik pada kasus pailit PT TX. Metode GMCR digunakan untuk menggambarkan kondisi konflik hingga akhirnya didapatkan solusi yang ekuilibrium untuk menyelesaikan konflik. Pemain atau pihak yang terlibat dalam konflik antara lain PT TX, SSS, Pengadilan Niaga, Kurator, dan Mahkamah Agung. Situasi konflik (*frame*) terbagi menjadi tiga, yaitu *frame I* fase awal konflik ketika Pengadilan Niaga memutuskan pailit PT TX hingga PT TX mengajukan kasasi ke Mahkamah Agung, lalu *frame II* fase ketika PT TX dan SSS sama-sama menolak untuk membayar biaya Kurator, dan *frame III* fase ketika Mahkamah Agung memberikan sanksi kepada hakim-hakim Pengadilan Niaga. Setiap pemain memiliki keinginan yang kemudian dirumuskan sebagai opsi. Keseluruhan opsi dikombinasikan sehingga menghasilkan skenario-skenario. Lalu skenario diurutkan sesuai preferensi pemain, dan kemudian dilakukan analisis stabilitas dengan konsep solusi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 1 (satu) skenario pada *frame I*, 9 (sembilan) skenario pada *frame II*, dan 6 (enam) skenario pada *frame III* yang *feasible*. Dihasilkan skenario solusi yang ekuilibrium untuk konflik, yaitu skenario 3 untuk *frame I*, skenario 13 untuk *frame II*, dan skenario 2 untuk *frame III*.

**Kata kunci :** *Graph Model for Conflict Resolution* (GMCR), *Game Theory*, Konflik, Pailit

#### Abstract

This study presents conflict in bankruptcy scenario of PT TX. GMCR method is used for describing conflict condition in bankruptcy until the equilibrium solution is obtained for resolve the conflict. Players mixed up with in the conflict are PT TX, SSS, Local Commercial Court (LCC), Curator, and Supreme Court (SC). Frames are divided to three phases, frame I is the beginning phase of conflict when LCC declared the bankruptcy of PT TX until PT TX filed a cassation appeal to the Supreme Court (SC). Frame II is the phase when PT TX and SSS refused to pay the Curator's fee, and frame III is the phase when Supreme Court gave sanction to LCC judges. Every player have wishes that later to be formulated as options. All the options is combined until produce scenarios. After that, scenario is to be ordered on the player preference basis, and then stability analysis using solution concept is executed. The result showed there are 1 (one) scenario in frame I, 9 (nine) scenarios in frame II, and 6 (six) scenarios in frame III that feasible. Equilibrium solution scenarios is produced for the conflict, that is scenario 3 for frame I, scenario 13 for frame II, and scenario 2 for frame III.

**Keywords:** *Graph Model for Conflict Resolution* (GMCR), *Game Theory*, Conflict, Bankruptcy

#### 1. Pendahuluan

Dalam kegiatan bisnis tidak dapat terlepas dari aktivitas kerjasama yang dilakukan oleh dua atau lebih pelaku bisnis. Kerjasama pada hakekatnya mengindikasikan adanya dua pihak atau lebih yang berinteraksi secara dinamis untuk mencapai suatu tujuan bersama (Pamudji, 1985:12-13).

Pada 1 Juni 2011 PT TX menandatangani perjanjian kerjasama dengan SSS atas pendistribusian kartu perdana dan voucher isi ulang Kartu Prima. Dalam perjanjian kerjasama yang berlaku selama dua tahun tersebut SSS wajib menjual 120 juta voucher isi ulang setiap tahun dan 10 juta kartu perdana prabayar dalam masa dua tahun, atau rata-rata 833.333 kartu per bulan. Selain itu, SSS juga diwajibkan membentuk Komunitas Prima, beranggotakan 10 juta orang yang berbasis penggemar olahraga, dalam waktu setahun. PT

TX sendiri diakui mau bekerja sama karena ada keprihatinan untuk membantu para atlet di Yayasan Olahragawan Indonesia (YOI), di mana Dirut SSS, Tonny Djayalaksana, kebetulan duduk sebagai Dewan Pembina itu. (<http://www.beritasatu.com> tanggal posting 8 Oktober 2012).

Kemudian pada 9 Mei 2012, SSS melakukan pesanan produk senilai Rp 4,8 miliar yang disetujui oleh PT TX, namun hingga tenggat pembayaran jatuh tempo pada 15 Mei 2012 tidak ada pembayaran yang dilakukan oleh pihak SSS. Karenanya, PT TX otomatis memblokir produk untuk SSS (<http://www.beritasatu.com> tanggal posting 8 Oktober 2012). Lalu pada tanggal 20 dan 21 Juni 2012 SSS kembali melakukan pesanan produk, namun kali ini PT TX menolaknya karena belum menerima pembayaran dari SSS untuk pesanan sebelumnya. PT TX beralasan bahwa penolakan pesanan dilatarbelakangi oleh SSS yang tidak dapat memenuhi target penjualan produk Kartu Prima. Lalu pada 21 Juni 2012, PT TX juga melakukan pemutusan kontrak secara sepihak, dan tanpa melakukan pemberitahuan terlebih dahulu. Sehingga diduga potensi kerugian mencapai Rp 200 miliar (<http://www.okezone.com> tanggal posting 1 Agustus dan 21 September 2012).

Merasa tidak terima dengan pemutusan kontrak sepihak yang dilakukan PT TX, SSS mendaftarkan permohonan status pailit PT TX ke Pengadilan Niaga Jakarta Pusat pada tanggal 16 Juli 2012. Pihak SSS mengklaim PT TX memiliki utang jatuh tempo dan dapat ditagih sebesar Rp 5,26 M atas Purchase Order (PO) yang ditolak pada tanggal 20 dan 21 Juni 2012 (<http://www.okezone.com> tanggal posting 1 Agustus 2012). Pada 14 September 2012, Pengadilan Niaga Jakarta Pusat akhirnya mengabulkan permohonan SSS dan memutus pailit PT TX, serta menunjuk tiga orang kurator untuk mengaudit PT TX (<http://www.okezone.com> tanggal posting 22 September 2012).

Selanjutnya, pada 21 September 2012, PT TX mengajukan banding kasasi ke Mahkamah Agung atas putusan pailit dari PN Jakarta Pusat (<http://www.kompas.com> tanggal posting 22 September 2012), dan tepat dua bulan kemudian atau pada tanggal 21 November Mahkamah Agung mengabulkan kasasi PT TX yang sekaligus membatalkan putusan pailit yang diterima PT TX dari PN Jakarta Pusat (<http://www.detik.com> diakses pada tanggal 7 Februari 2015). Salinan putusan Mahkamah Agung yang diterima PT TX menandai berakhirnya tugas Kurator dan penetapan besaran biaya Kurator yang harus dibayar PT TX dan SSS dilakukan pada tanggal 31 Januari 2013 (<http://www.kompas.com> tanggal posting 14 Februari 2013). Namun, hingga tanggal jatuh tempo pembayaran biaya Kurator tiba, PT TX dan SSS sama-sama menolak untuk membayar dikarenakan besaran biaya yang dinilai tidak masuk akal (<http://www.detik.com> tanggal posting 17 Februari 2013).

Dan pada 12 April 2013, Mahkamah Agung memberikan sanksi berupa mutasi kepada empat hakim Pengadilan Niaga Jakarta Pusat yang mengeluarkan putusan pailit atas PT TX. Keempat hakim tersebut dianggap telah melanggar Keputusan Bersama Ketua Mahkamah Agung dan Ketua Komisi Yudisial No 047/KMA/SK/IV/2009 - No 02/SKB/P.KY/IV/2009 huruf c butir 1.1.(8) jo PB MARI dan KY No. 02/PB/MA/IX/2012 - 02/PB/P.KY/09/2012 Pasal 5 (<http://www.okezone.com> tanggal posting 15 April 2013).

Penelitian ini mencoba untuk menggambarkan kondisi konflik pada kasus pailit PT TX dan menganalisis skenario solusi yang ekulibrium untuk penyelesaian konflik dengan menggunakan metode *Graph Model for Conflict Resolution* (GMCR)

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Pengambilan Keputusan (*Decision Making*)

Can (Gacar et al., 2013) menyatakan bahwa pengambilan keputusan merupakan tindakan memilih salah satu dari beberapa pilihan yang dapat membantu perusahaan untuk mencapai tujuan serta objektifnya. Etzioni (1967) pun menjelaskan bahwa terdapat 3 (tiga) pendekatan dalam pengambilan keputusan: Pertama, pendekatan rasionalistis, yaitu model pendekatan yang mengacu pada konsep pembuatan keputusan. Dimulai dengan menentukan masalah, menetapkan tujuan yang akan dicapai, mencari beberapa alternatif pilihan untuk ditimbang kemudian, dan memilih alternatif berdasarkan estimasi keuntungan dari setiap alternatif dan keadaan yang dia sukai. Kedua, pendekatan inkrementalis, yaitu model pendekatan yang berfokus pada alternatif yang secara inkremental berbeda dari alternatif-alternatif sebelumnya. Jumlah alternatif yang dipertimbangkan jumlahnya sedikit dan terbatas. Setelah keputusan dibuat, kemudian secara berkelanjutan dilakukan perbaikan-perbaikan untuk menyempurnakan keputusan tersebut. Ketiga, pendekatan mixed-scanning, yaitu model pendekatan yang menggabungkan pendekatan rasionalistis dan pendekatan inkrementalis. Pendekatan ini memperhitungkan tingkat kemampuan para pembuat keputusan, sehingga keputusan yang dihasilkan merupakan keputusan yang kompromistis.

## 2.2 Konflik Strategis (*Strategic Conflict*)

Kilgour dan Hipel (2005) menjelaskan bahwa konflik strategis merupakan interaksi antara dua pemain atau pembuat keputusan yang kemudian bersama-sama menentukan kondisi konflik dan memiliki preferensi atas solusi yang akan dihasilkan. Sedangkan Schelling (Vahabi, 2009) menerangkan bahwa konflik strategis didasarkan atas asumsi rasionalitas dengan memaksimalkan perilaku pemain yang diasumsikan bersifat rasional. Diasumsikan bahwa setiap pemain memperhatikan kepentingan bersama di antara pemain yang terlibat dan berfokus pada kenyataan bahwa suatu pilihan alternatif terbaik bagi seorang pemain bergantung pada apa yang dia harap orang lain lakukan. Selain itu pun pemain berupaya untuk mempengaruhi pemain lain agar bertindak sesuai ekspektasinya.

## 2.3 Teori Permainan (*Game Theory*)

Hutton (Carmichael, 2005:3) mendeskripsikan teori permainan sebagai suatu kerangka untuk menguji keputusan apa yang harus diputuskan oleh pemain dalam keadaan kekurangan informasi yang memadai dan perbedaan objektif yang hendak dicapai. Carmichael (2005:3) mengatakan bahwa teori permainan merupakan suatu teknik untuk menganalisis situasi di mana hasil dari suatu tindakan tidak hanya bergantung pada tindakan yang diambil salah satu individu, namun juga pada tindakan yang diambil oleh orang lain.

## 2.4 Model Grafis (*Graph Model*)

Moody dan White (2003:11) menerangkan bahwa suatu network terdiri atas aktor-aktor yang digambarkan sebagai node dan hubungan antara mereka digambarkan sebagai edge. Setiap aktor dapat dihubungkan oleh suatu rantai hubungan yang disebut path. Path dalam network diartikan sebagai suatu rangkaian bolak-balik dari node dan edge berbeda, yang selalu berawal dan berakhir pada suatu node, di mana setiap edge adalah insiden dengan node sebelum dan sesudahnya  $\{1 \rightarrow 2 \rightarrow 5 \rightarrow 6\}$ . Aktor  $i$  dikatakan dapat mencapai aktor  $j$  jika terdapat path pada grafis yang berawal dari  $i$  dan berakhir pada  $j$  ( $1$  dapat mencapai  $7$   $\{1 \rightarrow 3 \rightarrow 6 \rightarrow 7\}$ , tetapi  $1$  tidak dapat mencapai  $11$ ). Dua path dari  $i$  menuju  $j$  merupakan node independent jika memang hanya terdapat node  $i$  dan  $j$  ( $\{1 \rightarrow 3 \rightarrow 6\}$  dan  $\{1 \rightarrow 2 \rightarrow 5 \rightarrow 6\}$  merupakan node independent, tetapi  $\{1 \rightarrow 2 \rightarrow 5 \rightarrow 6\}$  dan  $\{1 \rightarrow 2 \rightarrow 7 \rightarrow 6\}$  bukan merupakan node independent). Komponen dari suatu network adalah berupa seluruh node yang terhubung satu sama lain oleh setidaknya satu path.

## 2.5 Graph Model for Conflict Resolution (GMCR)

GMCR dikembangkan berdasarkan pada definisi dari graph form untuk suatu permainan. Dijelaskan oleh Fang et al. (1993) bahwa metode GMCR memiliki empat komponen dasar, antara lain: Pertama, sekumpulan pengambil keputusan,  $N = \{1, 2, \dots, n\}$ . Kedua, sekumpulan kondisi atau simpul  $S = \{s_1, s_2, \dots, s_m\}$ , di mana setiap simpul mewakili keadaan yang mungkin, menggambarkan skenario yang berbeda-beda dari konflik yang terjadi. Ketiga, suatu koleksi dari grafik terarah yang terbatas untuk melacak pergerakan sepihak dari masing-masing pengambil keputusan, di mana  $G_i$  merupakan grafik untuk pengambil keputusan ke  $i$  dan  $A_i$  merupakan sekumpulan dari busur terarah yang dimiliki oleh pengambil keputusan di  $G_i$ , tiap busur mewakili perpindahan yang dapat dilakukan oleh pengambil keputusan ke  $i$  dalam satu langkah antara dua keadaan. Keempat, tiap pengambil keputusan mewakili preferensi  $S$ . Untuk tiap keadaan  $s_j \in S$  dan setiap pengambil keputusan  $i \in N$ , nilai numerik dari  $P_i(k)$  untuk mengukur nilai dari keadaan  $s_j$  bagi masing-masing pengambil keputusan  $i$ .

Fang et al. (1993) mengungkapkan bahwa GMCR merupakan metodologi untuk meringkaskan suatu keputusan interaktif, atau konflik, di mana dapat dihasilkan analisis stabilitas. GMCR digunakan sebagai alat penilaian strategi yang baik dalam penyelesaian konflik, yang juga berfungsi sebagai alat interaksi dan perilaku pengambil keputusan dan dapat digunakan dalam persiapan mediasi dan negosiasi. GMCR memfasilitasi pihak yang berkepentingan untuk menempatkan masalah keputusan strategis yang rumit ke dalam perspektif dan pemahaman yang lebih baik tentang situasi saat ini serta membayangkan resolusi potensial.

## 3. Pembahasan

Dalam kasus pailit PT TX, pemain atau pihak yang terlibat dalam konflik antara lain PT TX, SSS (SSS), Pengadilan Niaga Jakarta Pusat, Kurator, dan Mahkamah Agung. Situasi konflik (*frame*) terbagi menjadi tiga, yaitu *frame I* fase awal konflik ketika Pengadilan Niaga memutus pailit PT TX hingga PT TX mengajukan kasasi ke Mahkamah Agung, lalu *frame II* fase ketika PT TX dan SSS sama-sama menolak untuk membayar biaya Kurator, dan *frame III* fase ketika Mahkamah Agung memberikan sanksi kepada hakim-hakim Pengadilan

Niaga. Setiap pemain memiliki keinginan yang kemudian dirumuskan sebagai opsi. Kondisi terakhir dari konflik (*existing condition*) beserta pemain dan opsinya masing-masing disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3.

Tabel 1: *Existing Condition – Frame I*

Pemain	Opsi	
Pengadilan Niaga	Menunjuk Kurator untuk PT TX dan SSS	Y
	Menentukan biaya Kurator	Y
SSS	Menuntut PT TX untuk membayar utangnya	Y
PT TX	Membayar utangnya	N
	Mengajukan kasasi ke Mahkamah Agung	Y

Tabel 2: *Existing Condition – Frame II*

Pemain	Opsi	
Kurator	Mengkompromikan biaya dengan PT TX dan SSS	N
Mahkamah Agung	Mengabulkan kasasi yang diajukan oleh PT TX	Y
PT TX	Bersama SSS membayar biaya Kurator	N
	Melaporkan hakim-hakim Pengadilan Niaga untuk diperiksa	N

Tabel 3: *Existing Condition – Frame III*

Pemain	Opsi	
Kurator	Melawan putusan Mahkamah Agung	Y
Mahkamah Agung	Memberikan sanksi kepada hakim-hakim Pengadilan Niaga	Y
	Mengabulkan Peninjauan Kembali oleh Kurator	N

Masing-masing pemain yang terlibat memiliki keinginan yang dirumuskan menjadi opsi dan dikodekan dalam bentuk angka (1, 2, 3, dan seterusnya). Pada penelitian ini terdapat 3 (tiga) *frame*, yang di mana pada *frame I* terdapat 5 (lima) opsi, pada *frame II* terdapat 4 (empat) opsi, dan pada *frame III* terdapat 3 (tiga) opsi. Keseluruhan opsi tersebut dapat dikombinasikan sehingga menghasilkan skenario-skenario. Jumlah skenario yang dihasilkan dirumuskan dengan  $2^n$ , yang di mana 2 adalah kemungkinan “Yes” (Y) dan “No” (N) dan n diisi sejumlah opsi yang tersedia. Dengan demikian, jumlah skenario yang dihasilkan adalah  $2^5$  atau 32 skenario pada *frame I*,  $2^4$  atau 16 skenario pada *frame II*, dan  $2^3$  atau 8 skenario pada *frame III*. Namun tidak semua skenario dianggap *feasible* oleh peneliti, karena terdapat kondisi yang tidak mungkin terjadi atau tidak dapat dijadikan sebagai solusi konflik pada kasus pailit PT TX. Sehingga skenario yang dianggap *feasible* pada *frame I* berjumlah 1 skenario, *frame II* berjumlah 8 skenario, dan *frame III* berjumlah 6 skenario. Berikut ini kombinasi skenario yang dianggap *feasible* dapat dilihat pada Tabel 4, Tabel 5, dan Tabel 6.

Tabel 4: Skenario yang *Feasible (Frame I)*

Pemain	Opsi	Skenario
		3
Pengadilan Niaga	Menunjuk Kurator untuk PT TX dan SSS (1)	Y
	Menentukan biaya Kurator (2)	Y
SSS	Menuntut PT TX untuk membayar utangnya (3)	Y
PT TX	Membayar utangnya (4)	N
	Mengajukan kasasi ke Mahkamah Agung (5)	Y

Tabel 5: Skenario yang *Feasible* (Frame II)

Pemain	Opsi	Skenario									
		3	6	7	10	12	13	14	15	16	
Kurator	Mengkompromikan biaya dengan PT TX dan SSS (1)	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	N	
Mahkamah Agung	Mengabulkan kasasi yang diajukan oleh PT TX (2)	Y	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	
PT TX	Bersama SSS membayar biaya Kurator (3)	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	
	Melaporkan hakim Pengadilan Niaga untuk diperiksa (4)	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	N	

Tabel 6: Skenario yang *Feasible* (Frame III)

Pemain	Opsi	Skenario						
		1	2	3	5	7	8	
Kurator	Melawan putusan Mahkamah Agung (1)	Y	Y	Y	Y	Y	N	
Mahkamah Agung	Memberikan sanksi kepada hakim-hakim Pengadilan Niaga (2)	Y	Y	N	N	N	N	
	Mengabulkan Peninjauan Kembali (PK) oleh Kurator (3)	Y	N	Y	N	Y	N	

Setelah menentukan skenario yang dianggap feasible, maka langkah selanjutnya adalah menentukan preferensi dari masing-masing pemain. Preferensi skenario masing-masing pemain dapat diketahui dengan cara mengurutkan skenario-skenario tersebut mulai dari skenario yang paling disukai yang ditempatkan di sebelah kiri, hingga skenario yang paling tidak disukai di sebelah kanan. Preferensi menunjukkan kecenderungan masing-masing pemain yang merupakan informasi penting yang diperlukan sebagai input untuk analisis stabilitas dengan menggunakan berbagai konsep solusi. Preferensi setiap pemain pada masing-masing *frame* dapat dilihat pada Tabel 7, Tabel 8, dan Tabel 9.

Tabel 7: Preferensi Pemain (Frame I)

Pemain	Opsi	Skenario
		3
Pengadilan Niaga	Menunjuk Kurator untuk PT TX dan SSS (1)	Y
	Menentukan biaya Kurator (2)	Y
SSS	Menuntut PT TX untuk membayar utangnya (3)	Y
PT TX	Membayar utangnya (4)	N
	Mengajukan kasasi ke Mahkamah Agung (5)	Y

Tabel 8: Preferensi Pemain (Frame II)

Pemain	Preferensi								
Kurator	14	12	16	15	7	13	10	6	3
Mahkamah Agung	10	13	3	6	15	7	16	12	14
PT TX	13	10	6	3	16	15	12	7	14

Tabel 9: Preferensi Pemain (*Frame III*)

Pemain	Preferensi					
	3	1	5	2	8	7
Kurator	3	1	5	2	8	7
Mahkamah Agung	7	2	8	5	1	3

Setelah menentukan preferensi masing-masing pihak maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis stabilitas dengan menggunakan konsep stabilitas, yaitu Nash stable (r), sekuensial stable (s), dan unstable (u). Nash stable terjadi ketika pemain tidak berpindah posisi karena payoff yang diberikan posisi lain tidak lebih tinggi dari posisinya saat ini. Lalu sekuensial stable terjadi ketika pemain tidak berpindah posisi karena mempertimbangkan langkah lawan dan payoff lawan tidak lebih baik daripada payoff-nya pada posisi sekarang. Dan unstable terjadi ketika pemain berpindah posisi ke posisi yang lebih baik dan memiliki payoff yang lebih tinggi dari posisinya saat ini. Kemudian, dilihat skenario mana yang akhirnya ekuilibrium, yang ditandai dengan huruf E. Kondisi ekuilibrium merupakan kondisi yang dapat diterima oleh semua pihak dan dapat digunakan sebagai resolusi konflik dari kasus pailit PT TX. Hasil analisis stabilitas dari konflik pada kasus pailit PT TX dapat dilihat pada Tabel 10 dan Tabel 11.

Tabel 10: Hasil Analisis Stabilitas (*Frame II*)

Kurator									
	E								
Stability	r	r	s	r	s	r	r	u	u
State Ranking	14	12	16	15	7	13	10	6	3
Uis			12		15			13	10
Mahkamah Agung									
	E								
Stability	r	r	r	r	u	u	u	u	r
State Ranking	10	13	3	6	15	7	16	12	14
Uis					10	3	13	6	
PT TX									
	E								
Stability	r	u	r	u	r	s	r	u	u
State Ranking	13	10	6	3	16	15	12	7	14
Uis		13		6		16		12	16
									15

Tabel 11: Hasil Analisis Stabilitas (*Frame III*)

Kurator						
	E					
Stability	r	r	r	r	u	u
State Ranking	3	1	5	2	8	7
Uis					5	2
Mahkamah Agung						
	E					
Stability	r	r	u	u	u	u
State Ranking	7	2	8	5	1	3
Uis			7	2	2	2
					5	5
						1

Pada setiap *frame* terdapat masing-masing 1 (satu) skenario yang ekuilibrium dan dapat diterima oleh seluruh pemain masing-masing *frame*. Skenario 3 merupakan skenario yang ekuilibrium dalam *frame I* karena merupakan satu-satunya skenario yang *feasible* dan sesuai dengan *existing condition* dari konflik pada *frame I*. Skenario 13 merupakan skenario yang ekuilibrium pada *frame II*, yang di mana terbukti stabil bagi seluruh pemain pada *frame II*. Kestabilan skenario tersebut dibuktikan dengan huruf “r” untuk skenario 13 pada masing-

masing pemain yang merupakan keadaan *nash stable* yang di mana pemain tidak akan berpindah dari skenario 13 ke skenario lain.. Dan skenario 2 merupakan skenario yang ekuilibrium pada *frame* III, yang di mana terbukti stabil bagi seluruh pemain pada *frame* III. Kestabilan skenario tersebut dibuktikan dengan huruf r untuk skenario 2 pada masing-masing pemain yang merupakan keadaan *nash stable* yang di mana pemain tidak akan berpindah dari skenario 2 ke skenario lain.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, diambil beberapa kesimpulan:

1. Gambaran kondisi konflik pada kasus pailit PT TX:
  - 1) Frame I:
    - a. Pengadilan Niaga menunjuk Kurator untuk PT TX dan SSS
    - b. Pengadilan Niaga menentukan biaya Kurator
    - c. SSS menuntut PT TX untuk membayar utangnya
    - d. PT TX tidak membayar utangnya
    - e. PT TX mengajukan kasasi ke Mahkamah Agung
  - 2) Frame II:
    - a. Kurator tidak mengkompromikan biaya dengan PT TX dan SSS
    - b. Mahkamah Agung mengabulkan kasasi yang diajukan oleh PT TX
    - c. PT TX bersama SSS tidak membayar biaya Kurator
    - d. PT TX tidak melaporkan hakim-hakim Pengadilan Niaga untuk diperiksa
  - 3) Frame III:
    - a. Kurator melawan putusan Mahkamah Agung
    - b. Mahkamah Agung memberikan sanksi kepada hakim-hakim Pengadilan Niaga
    - c. Mahkamah Agung tidak mengabulkan Peninjauan Kembali oleh Kurator
2. Dari analisis stabilitas dihasilkan skenario yang ekuilibrium dan dapat diterima oleh semua pemain pada frame I yaitu skenario 3, yang di mana:
  - a. Pengadilan Niaga menunjuk Kurator untuk PT TX dan SSS
  - b. Pengadilan Niaga menentukan biaya Kurator
  - c. SSS menuntut PT TX untuk membayar utangnya
  - d. PT TX tidak membayar utangnya
  - e. PT TX mengajukan kasasi ke Mahkamah Agung

Kemudian, skenario yang ekuilibrium dan dapat diterima oleh semua pemain pada frame II yaitu skenario 13, yang di mana:

  - a. Kurator tidak mengkompromikan biaya dengan PT TX dan SSS
  - b. Mahkamah Agung mengabulkan kasasi yang diajukan oleh PT TX
  - c. PT TX bersama SSS tidak membayar biaya Kurator
  - d. PT TX tidak melaporkan hakim Pengadilan Niaga untuk diperiksa

Dan skenario yang ekuilibrium dan dapat diterima oleh semua pemain pada frame III yaitu skenario 2, yang di mana:

  - a. Kurator melawan putusan Mahkamah Agung
  - b. Mahkamah Agung memberikan sanksi kepada hakim-hakim Pengadilan Niaga
  - c. Mahkamah Agung tidak mengabulkan Peninjauan Kembali (PK) oleh Kurator

#### Daftar Pustaka:

- [1] Alamanda, Dini Turipanam & Arif Partono Prasetio. (2014). *Analysis of "Drama Theory" in the Bankruptcy Scenario of the Biggest Indonesia Cellular Telecommunication Business*. International Journal of Science and Research (IJSR), Vol. 3 Issue 5.
- [2] Carmichael, Fiona. (2005). *A Guide to Game Theory*. England: Pearson Education Limited
- [3] Chandrataruna, Muhammad & Amal Nur Ngazis. (2013, 14 Februari). BRTI Sesalkan Penetapan Fee Kurator PT TX. Viva [online]. Tersedia: <http://m.news.viva.co.id/news/read/390361-brti-sesalkan-penetapan-fee-kurator-pt-tx> [5 Februari 2015]
- [4] Djumena, Erlangga. (2013, 14 Februari). BRTI: Fee Kurator PT TX Logika Hukum yang Aneh. Kompas [online]. Tersedia: <http://nasional.kompas.com/read/2013/02/14/11061394/function.include> [6 Februari 2015]
- [5] Etzioni, Amitai. (1967). *Mixed Scanning: A "Third" Approach to Decision-Making*. Public Administration Review, Vol. 27, No. 5 (Dec., 1967), 385-392.

- [6] Gacar, Atalay, Eyyup Nacar, Zeki Coskuner, & Ilimdar Yalcin. (2013). Examination of Self-Respect and Decision-Making Styles in Decision-Making of Individuals Participating in the Training of Camp Leadership. *International Journal of Sport Studies*. Vol., 3 (2), 205-211, 2013.
- [7] Gunawan, Hendra. (2012, 14 September). Pengadilan Niaga Pailitkan PT TX. *Tribunnews* [online]. Tersedia: [http://m.tribunnews.com/bisnis/2012/09/14/pengadilan-niaga-pailitkan-PT TX](http://m.tribunnews.com/bisnis/2012/09/14/pengadilan-niaga-pailitkan-PT-TX) [5 Februari 2015]
- [8] Gunawan, Hendra. (2013, 7 Maret). DPR Minta Periksa Hakim dan Kurator dalam Kasus Pailit PT TX [online]. Tersedia: [http://www.tribunnews.com/bisnis/2013/03/07/dpr-minta-periksa-hakim-dan-kurator-dalam-kasus-pailit-PT TX](http://www.tribunnews.com/bisnis/2013/03/07/dpr-minta-periksa-hakim-dan-kurator-dalam-kasus-pailit-PT-TX) [5 Februari 2015]
- [9] Hidayat, Wihdan. (2012, 14 September). Diputus Pailit, PT TX Siap Ajukan Kasasi. *Republika* [online]. Tersedia: [http://www.republika.co.id/berita/nasional/hukum/12/09/14/mac9if-diputus-pailit-PT TX-siap-ajukan-kasasi](http://www.republika.co.id/berita/nasional/hukum/12/09/14/mac9if-diputus-pailit-PT-TX-siap-ajukan-kasasi) [8 Februari 2015]
- [10] Hagihara, Yoshimi & Maiko Sakamoto. (2004). *Conflict Management on Utilization of the Gages Water Resources Between Bangladesh and India*. *Annual of Disas. Prev. Inst., Kyoto Univ.*, No. 47 B, Japan.
- [11] Ihdalhusnayain, A. & Dini Turipanam Alamanda. (2014). Conflict Resolution Analysis of Waste-Based Power Generation (PLTSA) Construction Plan's Conflict in Gedebage Bandung Using Graph Model For Conflict Resolution (GMCR). *Emerging Trends In Academic Research (ETAR NOVEMBER 25-26, 2014)*. ETAR (C) Global Illuminators, Bali, Indonesia.
- [12] Ihdalhusnayain, A. (2014). *Analisis Resolusi Konflik Rencana Pembangunan PLTSA di Gedebage Bandung Menggunakan Graph Model for Conflict Resolution (GMCR)*. Skripsi pada Program Studi Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika pada Universitas Telkom Bandung.
- [13] Istman. (2012, 14 September). PT TX Dinyatakan Pailit. *Tempo* [online]. Tersedia: [http://www.tempo.co/read/news/2012/09/14/090429562/PT TX-Dinyatakan-Pailit](http://www.tempo.co/read/news/2012/09/14/090429562/PT-TX-Dinyatakan-Pailit) [5 Februari 2015]
- [14] Ke, Yi Ginger. (2007). Preference Elicitation in the Graph Model for Conflict Resolution. Tesis Program Magister University of Waterloo, Ontario, Canada.
- [15] Kristanti, Elin Yunita & Amal Nur Ngazis. (2012, 8 Oktober). Dirut PT TX: Kami Yakin Menang di MA. *Viva* [online]. Tersedia: [http://m.bola.viva.co.id/news/read/357723-dirut-PT TX--kami-yakin-menang-di-ma](http://m.bola.viva.co.id/news/read/357723-dirut-PT-TX--kami-yakin-menang-di-ma) [6 Februari 2015]
- [16] Madani, Kaveh, David Rheinheimer, Laila Elimam, & Christina Connell-Buck. (2008). A Game Theory Approach to Understanding the Nile River Basin Conflict. *World Environmental and Water Resources Congress in Honolulu, Hawaii, U.S.A.*
- [17] Moody, James & Douglas R. White. (2003). *Structural Cohesion and Embeddedness: A Hierarchical Concept of Social Groups*. *American Sociological Review* 68(1): 103=127.
- [18] Noor, Achmad Rouzni. (2013, 17 Februari). Menkumham Tentang Fee Kurator PT TX Rp 146,8 M. *Detik* [online]. Tersedia: [http://inet.detik.com/read/2013/02/17/154848/2172251/328/menkumham-tentang-fee-kurator-PT TX-rp-1468-m](http://inet.detik.com/read/2013/02/17/154848/2172251/328/menkumham-tentang-fee-kurator-PT-TX-rp-1468-m) [8 Februari 2015]
- [19] Obeidi, Amer & Keith W. Hipel. (2005). Strategic and Dilemma Analyses of a Water Export Conflict. *INFOR*; Aug 2005; 43, 3; *ABI/INFORM Global*, pg. 247.
- [20] Pamudji, S. (1985). *Kerjasama Antar Daerah dalam Rangka Pembinaan Wilayah*. Jakarta: Institut Ilmu Pemerintahan.
- [21] Raddy, Tito. (2014). Analisis Resolusi Konflik dengan Menggunakan Pendekatan Graph Model for Conflict Resolution (GMCR)(Studi Kasus Limbah Industri Tekstil Majalaya pada Hulu DAS Citarum, Kabupaten Bandung Tahun 2014). Skripsi pada Program Studi Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika pada Universitas Telkom Bandung.
- [22] Sahlan, Muhammad. (2012, 21 September). Dipailitkan, PT TX Resmi Ajukan Kasasi. *Okezone* [online]. Tersedia: [http://economy.okezone.com/read/2012/09/21/320/693270/dipailitkan-PT TX-resmi-ajukan-kasasi/large](http://economy.okezone.com/read/2012/09/21/320/693270/dipailitkan-PT-TX-resmi-ajukan-kasasi/large) [6 Februari 2015]
- [23] Sensarma, Suman Ranjan. (2006). The Process of Conflict Resolution: A Case Study of Ichinose Disaster Management Conflict, Tottori Prefecture, Japan. *Annals of Disas. Prev. Res. Ins., Kyoto Univ.*, No.49B, 2006.
- [24] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional
- [25] Vahabi, Merdad. (2009). *A Critical Review of Strategic Conflict Theory and Socio-political Instability Models*. A paraitre dans *Revue d'Economie Politique*, Vol. 119, No. 6, 2009.
- [26] Wang, Qian, Keith W. Hipel, & D. Marc Kilgour. (2008). Conflict Analysis in Brownfield Redevelopment: The ERASE Program in Hamilton, Ontario. *IEEE International Conference on Systems, Man and Cybernetics (SMC 2008)*.
- [28] Zuhdi, Ubaidillah, Pri Hermawan, Utomo Sarjono Putro, Dhanan Sarwo Utomo & Dini Turipanam Alamanda. (2010). Aplikasi GMCR Untuk Resolusi Konflik (Studi Kasus: Perang Diponegoro) (The Java War / De Java Oorlog). *Jurnal Pembangunan dan Kebijakan Publik* Volume 02 No.02, Juli 2010 Hal.75-94.