

**ARBITRASE *ONLINE* DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0  
DAN PANDEMI COVID-19**

*(Online Arbitration in The Industrial Revolution 4.0 Era and The Covid-19 Pandemic)*

Arum Afriani Dewi

Praktisi Hukum

*E-mail:*

[arumadewi@gmail.com](mailto:arumadewi@gmail.com)

**Abstrak**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada era Industri 4.0 berperan sangat penting dalam aktivitas ekonomi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga sangat berdampak terhadap perkembangan sengketa hukum perdata. Sengketa perdata yang dapat terjadi melalui tatap muka, saat ini bisa juga terjadi melalui *cyberspace* yang dapat diselesaikan melalui jalur arbitrase. Pelaksanaan teknologi informasi dan komunikasi di masa Industri 4.0 pada masa pandemi Covid-19 menjadi alternatif yang sangat dibutuhkan, salah satunya dalam proses pemeriksaan perkara arbitrase, baik sengketa perdata di dunia nyata, maupun sengketa perdata yang terjadi di dunia maya. Kondisi pandemi Covid-19 juga semakin memperkuat kebutuhan akan penerapan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyelesaikan sengketa perdata melalui jalur Arbitrase *Online*. Berdasarkan uraian tersebut, apakah penerapan teknologi informasi dalam penyelesaian sengketa melalui arbitrase di Indonesia pada di era Industri 4.0 dan pandemi Covid-19 dibutuhkan? Metode kajian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dan jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pustaka. Adapun hasil dari penelitian diketahui bahwa untuk menghadapi masa Pandemi Covid-19 dengan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi yang ada saat ini, Arbitrase *Online* bisa dijadikan sarana untuk menyelesaikan sengketa. Prosedur Arbitrase *Online* harus diterapkan berdasarkan kesepakatan para pihak dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang dikelola oleh lembaga arbitrase.

**Kata Kunci:** Arbitrase; Industri 4.0; Teknologi Informasi dan Komunikasi; Pandemi Covid-19.

**Abstract**

*Advances in information and communication technology in the Industry 4.0 era play a very important role in economic activity. The development of information and communication technology has also impacted the development of civil law disputes. Civil law disputes that can occur face-to-face, currently can also occur through cyberspace which can be resolved through arbitration. The implementation of information and communication technology in the Industrial 4.0 period during the Covid-19 pandemic is needed, one of which is in the process of examining arbitration cases, both civil disputes in the real world, and in cyberspace. The Covid-19 pandemic condition has also further strengthened the need for the application of information and communication technology to resolve civil disputes through the Online*

*Arbitration. Based on this description, is the application of information technology in dispute resolution through arbitration in Indonesia in the Industrial 4.0 era and the Covid-19 pandemic? The study method used in this study is a qualitative method and this type of research is a type of library research. The results of the research, it is known that to deal with the Covid-19 Pandemic period with the sophistication of information and communication technology currently available, Online Arbitration can be used to resolve disputes. The Online Arbitration Procedure must be applied based on the agreement of the parties by utilizing information and communication technology managed by the arbitration institution.*

**Keywords:** *Arbitration; Industrial Revolution 4.0; Information and Communication Technology; Covid-19 Pandemic.*

## **A. Pendahuluan**

Saat ini tahapan industri sudah memanfaatkan ruang siber. Istilah Industri 4.0 pertama kali dikenalkan oleh Hannover Fair, Jerman pada tahun 2011. Istilah Industri 4.0 pada awalnya merupakan nama untuk menginisiasi strategi teknologi Pemerintah Jerman menuju tahun 2020. Tim peneliti dari Universitas 3 Dortmund Jerman menemukan beberapa konsep kunci pada terminologi Industri 4.0, yang kemudian menurut mereka konsep tersebut adalah komponen dari Industri 4.0. Adapun komponen dari Industri 4.0 adalah: (1) *Cyber-physical system (CPS)*; *Internet of Things (IoT)*; *Internet of Services (IoS)*; dan *Smart Factory*.<sup>1</sup>

Dinamika pembangunan Indonesia yang dipicu dengan perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, saat ini telah memasuki era revolusi Industri 4.0 dan membawa perubahan pada perkembangan perdagangan. Perubahan bentuk perdagangan tersebut dilakukan secara elektronik melalui digital elektronik, *artificial intelligence*, *big data*, *robotic*.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era Industri 4.0 ini dapat dikatakan sebagai sebuah pedang bermata dua yaitu di satu sisi dapat memberikan kontribusi yang bersifat positif, namun di sisi lain memberikan dampak negatif. Dampak positif dilihat dari adanya peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan perubahan peradaban manusia yang menyebabkan hubungan dunia seolah-olah tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi dan budaya secara signifikan, peningkatan investasi perusahaan, peningkatan produktivitas dan kualitas. Dampak negatifnya adalah menimbulkan pergeseran peran konvensional di dalam pasar, timbulnya persaingan sengketa, timbulnya perbuatan melawan hukum pelaku usaha, penyelesaian sengketa, belum adanya kemampuan pemerintah

---

<sup>1</sup> Herman Mario Pentek, Tobias Otto dan Boris, 2015. Design Principles for Industry 4.0 Scenario: A Literature Review. Technische Universitas Dortmund, hlm. 8-10.

dalam membuat regulasi model bisnis dengan teknologi baru, dan timbulnya fragmentasi sosial yang dapat berpotensi melebarkan ketimpangan ekonomi.<sup>2</sup>

Revolusi Industri 4.0 yang telah datang dan menguasai kehidupan masyarakat global, tidak mungkin dapat ditolak atau dihindari.<sup>3</sup> Penerapan Revolusi Industri 4.0 ini diharapkan dapat meningkatkan produktivitas, penyerapan tenaga kerja dan perluasan pasar bagi industri.

Cara interaksi antar-orang dan bisnis saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan dan inovasi teknologi pada masa Industri 4.0. Kebutuhan akan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat dielakkan lagi. Kebutuhan akan teknologi informasi dan komunikasi saat ini juga dibutuhkan dalam dunia bisnis dan ekonomi. Lahirnya teknologi digital, globalisasi semakin menguat, dorongan lahirnya pasar baru tanpa batas dengan berbasiskan sistem ekonomi digital, informasi, kreativitas digital dan ilmu pengetahuan.<sup>4</sup>

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada era Industri 4.0 ini berdampak pada bidang bisnis. Bidang bisnis terus berevolusi mengikuti laju perubahan. Teknologi informasi dan komunikasi berperan sangat penting dalam aktivitas ekonomi. Ujang Suratno, 2019, menyatakan bahwa bidang bisnis menjadi salah satu faktor pendorong perubahan pada teknologi.<sup>5</sup>

Era industri 4.0 dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga sangat berdampak terhadap perkembangan sengketa perdata. Sengketa perdata yang dapat terjadi melalui tatap muka, saat ini bisa juga terjadi melalui *cyberspace*. Sengketa perdata yang terjadi melalui tatap muka dan melalui dunia maya dapat diselesaikan melalui jalur arbitrase. Sistem tersebut juga berdampak pada lingkup kegiatan bisnis yang tidak hanya nasional tetapi juga internasional, melibatkan individu-individu yang berbeda kewarganegaraan, maupun perusahaan-perusahaan antar negara, dan pihak pemerintahan antar negara.

Era industri 4.0 yang memicu kemajuan pada tren global sangat berpengaruh terhadap tatanan hukum, sehingga harus dicermati secara kritis dan inovatif terhadap pembangunan hukum. Pada realitas hukum yang ada saat ini sangat penting mengetahui seberapa efektifnya hukum nasional Indonesia yang mengatur tentang hukum bisnis mampu menjadi benteng pertahanan atas perilaku aktifitas-aktifitas dalam dunia maya di era Industri 4.0. Hal tersebut

---

<sup>2</sup> Soesi Idayati et.al. "Pembangunan Hukum Bisnis Dalam Perspektif Pancasila Pada Era Revolusi Industri 4.0". *Jurnal Jurisprudence*, Volume 9 Nomor 1, 2019, hlm. 90- 101.

<sup>3</sup> Herman Mario..., *op. cit.*, hlm. 13.

<sup>4</sup> Edmon Makarim dalam Djulaeka dan Rhido Jusmadi, "Konvergensi Telematika, Arah Kebijakan dan Pengaturannya Dalam Tata Hukum Indonesia," *Yustisia* Vol.2 No.3 September - Desember 2013, hlm. 46-47.

<sup>5</sup> Ujang Suratno."Arah Pembaharuan Hukum Nasional Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0". *Jurnal Justisia*, Volume 5 Nomor 1, 2019. Hlm. 155-169.

dikarenakan aktifitas-aktifitas di dunia nyata sangat berbeda dengan aktifitas-aktifitas di dunia maya. Akibatnya, hukum konvensional yang mengatur tata hubungan di dunia nyata dapat diterapkan untuk mengatur aktivitas-aktivitas di dunia maya apalagi ketika melewati yuridiksi nasional bahkan internasional.

Dalam bisnis diperlukan penyelesaian sengketa yang cepat, murah biayanya, dan melalui prosedur informal,<sup>6</sup> salah satunya melalui proses arbitrase. Arbitrase merupakan prosedur yang efisien dan adil di luar pengadilan dengan persyaratan spesifik dari sengketa dan kebutuhan para pihak. Arbitrase saat ini telah mengalami perubahan, menyesuaikan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi berperan lebih besar dalam dunia arbitrase, seperti penyelesaian sengketa melalui sistem elektronik (daring), Arbitrase *Online*, untuk menyelesaikan sengketa bisnis yang terjadi secara elektronik (*e-commerce*) maupun konvensional.<sup>7</sup>

Penyelesaian sengketa secara elektronik dengan menggunakan sistem teknologi informasi sudah dilakukan pada tahun 1995 dengan berdirinya *Virtual Magistrate* dalam *Villanova Center for Law & Technology*, penyedia jasa penyelesaian sengketa khusus untuk sengketa-sengketa secara *online*. Adapun sengketa pertama yang ditangani *Virtual Magistrate* terjadi pada tahun 1996, yaitu seseorang telah mengajukan gugatan karena telah menerima iklan-iklan yang tidak diminta melalui *email* yang dikirimkan dengan menggunakan alamat dari *America online* (AOL).<sup>8</sup>

Penyelesaian sengketa secara elektronik, mau tidak mau menjadi pilihan utama saat kondisi pandemi Covid-19 di dunia, termasuk di Indonesia. Pemerintah Indonesia mengeluarkan berbagai kebijakan untuk mencegah penyebaran Covid-19, salah satunya ialah Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). PSBB mewajibkan setiap orang untuk membatasi kegiatannya di luar rumah. Kehadiran fisik orang yang dibatasi membuat kehadiran secara elektronik melalui sistem teknologi informasi dan komunikasi (daring) diperlukan.

PSBB mempengaruhi proses penyelesaian sengketa di pengadilan. Perlu diketahui bahwa sejak tahun 2018, Mahkamah Agung telah mengeluarkan kebijakan monumental yaitu Peraturan Mahkamah Agung Nomor 3 Tahun 2018 tentang Administrasi Perkara di Pengadilan Secara Elektronik. Kebijakan Mahkamah Agung tersebut kemudian disusul dengan membuat terobosan dalam administrasi perkara di pengadilan dengan lahirnya aplikasi

---

<sup>6</sup> Purwanto, "Efektivitas Penerapan Alternative Dispute Resolution (ADR) pada Penyelesaian Sengketa Bisnis Asuransi di Indonesia", *Risalah Hukum*, Edisi No. 1, Samarinda: FH Universitas Mulawarman, 2005, hlm. 14.

<sup>7</sup> Paustinus Siburian, *Arbitrase Online*, (Jakarta: Djambatan, 2004), hlm. 9.

<sup>8</sup> *Ibid.*

*e-Court* yang telah diterapkan di seluruh badan peradilan dalam perkara perdata. Kebijakan tersebut tentu saja bermanfaat di tengah kondisi pandemi Covid-19. Kebijakan tersebut juga bisa diterapkan dalam proses penyelesaian sengketa arbitrase secara elektronik sebagai solusi dalam penanganan sengketa arbitrase yang membutuhkan penyelesaian secara cepat, namun *confidential* nya tetap terjaga.

Proses penyelesaian sengketa Arbitrase *Online* yang menggunakan teknologi informasi dan teknologi dapat dilakukan melalui lembaga arbitrase baik di Indonesia maupun di luar negeri, dengan prosedur serta peraturan yang telah ditetapkan. Berdasarkan uraian di atas, apakah penerapan teknologi informasi dalam penyelesaian sengketa melalui Arbitrase *Online* di Indonesia pada masa Pandemi Covid-19 dibutuhkan? Apakah penyelesaian sengketa melalui sidang Arbitrase secara *online* memiliki legalitas? Kajian ini bertujuan untuk mendapatkan input informasi dalam pengembangan sistem arbitrase di Indonesia terutama ketika menghadapi suatu keadaan pandemi Covid-19 dan legalitasnya yang dapat dikategorikan sebagai urgensi nasional.

## **B. Metode Penelitian**

Metode kajian ini adalah metode kualitatif. Penulis berperan sebagai instrumen kunci.<sup>9</sup> Adapun yang dimaksud dengan Metode kualitatif adalah metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam yang pada akhirnya dapat menghasilkan kajian atas suatu fenomena yang lebih komprehensif. Sedangkan jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pustaka. Penelitian pustaka adalah penelitian dengan mengumpulkan berbagai literatur baik buku, jurnal, karya tulis dan lain-lain yang sesuai dengan kajian. Pengumpulan literatur dapat dilakukan dengan kajian yang mendalam sehingga dapat menyelesaikan permasalahan.

## **C. Pembahasan**

Pada masa Revolusi Industri 4.0 dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini memungkinkan segala sesuatu dilakukan secara cepat dan lebih praktis, termasuk dalam hal transaksi jual beli. Sebelumnya penjual dan pembeli harus melakukan transaksi langsung dengan tatap muka, namun dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, penjual dan pembeli bisa melakukan transaksi *online*, baik melalui *website*, *marketplace*, aplikasi *e-commerce*, maupun media sosial.

---

<sup>9</sup> Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 1.

Adapun salah satu karakteristik transaksi *online* adalah transaksi lintas batas geografis yang menghubungkan antara konsumen dengan pelaku usaha dari berbagai negara. Tentu saja transaksi *online* juga berpotensi melahirkan sengketa. Sengketa yang terjadi dalam transaksi *online* sebagiannya memiliki nilai nominal yang kecil, sehingga membutuhkan penyelesaian yang cepat dan dengan biaya yang tidak terlalu mahal. Salah satu upaya untuk penyelesaian sengketa yang cepat dan dengan biaya yang tidak terlalu mahal yakni dengan menyediakan alternatif penyelesaian sengketa secara elektronik, melalui Arbitrase *online*.<sup>10</sup>

Arbitrase diambil dari bahasa latin yang berarti kekuasaan untuk menyelesaikan sesuatu menurut kebijaksanaan. Arbitrase sangat bergantung pada komunikasi dan pemrosesan informasi. Dunia arbitrase baru menandai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta kecerdasan buatan, secara bertahap diintegrasikan ke dalam perjanjian arbitrase, proses arbitrase, dan penghargaan arbitral.<sup>11</sup> Perjanjian arbitrase, proses arbitrase, dan penghargaan arbitral secara bertahap diserap dan diubah dengan aplikasi terbaru pada komunikasi, keamanan, kerahasiaan, keaslian, sengketa, manajemen, proses administrasi, dan pengambilan keputusan.<sup>12</sup>

Bisa dinyatakan bahwa saat ini arbitrase bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi. Penyelesaian sengketa melalui arbitrase secara *online* sangat perlu dipertimbangkan oleh generasi masa depan, mengingat kelebihan dan kekurangan yang ditimbulkan oleh teknologi informasi dan komunikasi di era Industri 4.0. Ditambah lagi dengan kejadian di luar kuasa manusia, yaitu terjadinya pandemi Covid-19, penggunaan mekanisme sidang arbitrase secara *online* menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Pandemi Covid-19 membuat seluruh kegiatan manusia di luar rumah menjadi sangat terbatas dan lebih mengandalkan teknologi informasi dan komunikasi.

Namun, yang menjadi sorotan saat ini, meski penyelesaian masalah secara *online* sedang berkembang dan mendesak dibutuhkan, teknologi informasi dan komunikasi belum memiliki dampak yang revolusioner dalam arbitrase. Padahal Mahkamah Agung sudah mendorong terwujudnya peradilan yang sederhana, cepat, dan biaya ringan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Sementara itu, sebagian besar praktisi arbitrase masih terbatas dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Jika sebagian besar praktisi arbitrase menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, sarana teknologi yang digunakan merupakan sarana yang paling umum, yaitu *email*, konferensi

---

<sup>10</sup> E. Katsh, *Online Dispute Resolution: The Next Phase*, 2002, hlm. 7

<sup>11</sup> Maud Piers and Christian Aschauer, *Arbitration in The Digital Age*, Cambridge University Press, United State of America, 2018, hlm. 51.

<sup>12</sup> *Ibid.*

telepon/video, *e-filing*, transkripsi audiensi langsung dan sebagainya.<sup>13</sup> Kesadaran sebagian besar praktisi arbitrase terhadap risiko dan potensi komunitas (hukum) yang terhubung secara virtual harus ditingkatkan seiring dengan kebutuhan dan peningkatan prosedur Arbitrase *Online*.<sup>14</sup>

Mohamed S. Abdel Wahab dan Ethan Katsh yang mengutip dari E. Katsh dan J. Rifkin mengungkapkan teori *The Forth Party Model*. Teori *The Forth Party Model* berawal dari adanya teori segitiga penyelesaian sengketa (*the dispute resolution triangle*) yang terdiri dari *trust* (percaya); *expertise* (keahlian); *convenience* (kenyamanan) yang merupakan prinsip proses penyelesaian sengketa secara konvensional, sementara itu penyelesaian sengketa yang dilakukan secara *online* dibutuhkan satu prinsip atau pihak lagi yaitu instrumen atau alat pendukung proses komunikasi dan informasi para pihak, dalam hal ini adalah suatu software khusus untuk proses arbitrase.<sup>15</sup> Metode ini dilakukan untuk kasus yang sudah dipertimbangkan oleh arbiter dan telah disepakati oleh para pihak. Untuk penyelesaian kasus yang tidak terlalu rumit, para pihak dapat mempertimbangkan untuk menggunakan prosedur penyampaian dokumen sebagai pengganti sidang. Para pihak wajib mendiskusikan prosedur alternatif tersebut dengan pengadilan dan bersepakat atas prosedur alternatif tersebut.<sup>16</sup>

Arbitrase *online* dalam penyelesaian sengketa di Indonesia mengalami banyak masalah. Permasalahannya di Indonesia sebagaimana kebanyakan negara lainnya, yaitu belum memiliki peraturan mengenai yuridiksi internasional yang diberlakukan khusus untuk internet. Sebab tidak adanya aturan mengenai pilihan hukum pada tataran Internasional, kemandirian para pihak harus diperhatikan sebagai dasar pengembangan penyelesaian sengketa yang cepat dan efisien. Dengan adanya hal di atas, lahir pertanyaan hukum mana yang akan berlaku pada kontrak yang dibuat dalam bentuk *online*. Hal tersebut dapat menyebabkan kebutuhan akan penyelesaian sengketa melalui arbitrase secara *online* karena tidak adanya *uniform law*.

Sampai saat ini dapat dikatakan bahwa belum ada suatu pengaturan yang seragam mengenai pemanfaatan internet. Dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, hanya membahas pengembangan teknologi informasi dan transaksi elektronik sehingga pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik

---

<sup>13</sup> *Ibid*, hlm. 284.

<sup>14</sup> *Ibid*, hlm. 285.

<sup>15</sup> *Ibid.*, hlm 31-33.

<sup>16</sup> Maxwell Chambers is now offering virtual ADR solutions to help legal teams minimise any disruptions to their case proceedings and achieve planned timelines. <https://www.maxwellchambers.com/online-adr-hearing-solutions/>, diakses pada 9 Mei 2020.

dilakukan secara aman untuk mencegah penyalahgunaannya dengan memperhatikan nilai-nilai agama dan sosial budaya masyarakat Indonesia. UU ITE tidak mengatur terkait Arbitrase *Online*.<sup>17</sup>

Indonesia mempunyai Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa (UUAAPS) yang memungkinkan arbitrase secara *online* dilakukan. Disebutkan dalam Pasal 4 ayat (3) UUAAPS yang berbunyi: dalam hal disepakati penyelesaian sengketa melalui arbitrase terjadi dalam bentuk pertukaran surat, maka pengiriman teleks, telegram, faksimile, *e-mail* atau bentuk sarana komunikasi lainnya, wajib disertai dengan suatu catatan penerimaan oleh para pihak yang bersengketa. Arbitrase yang merupakan salah satu dari alternatif penyelesaian sengketa, pada akhirnya adalah perundingan dan hasilnya berupa kesepakatan. Efektifitasnya tentu akan sangat tergantung dari itikad baik para pihak dalam melaksanakan hasil-hasil kesepakatan tersebut. Meski tidak mungkin ada kesepakatan damai yang tidak dipatuhi dan dijalankan oleh salah satu pihak karena untuk mencapai kesepakatan damai sudah merupakan kerelaan dari para pihak untuk *win-win solution*. Apalagi jika tidak ada paksaan sedikit pun dari pihak ketiga dalam menentukan hasil akhir dari proses perundingan.

Perlu diketahui, setiap tindakan salah satu pihak yang bertentangan dengan hasil perundingan, termasuk dalam pemanfaatan teknologi, merupakan tindakan cidera janji (*wanprestasi*). Dalam Bab II Pasal 6 UUAAPS secara jelas menyatakan bahwa mediasi sangat tergantung dari itikad baik para pihak dan hasilnya sangat tergantung dari kehendak para pihak. Pada Pasal 6 UUAAPS menyatakan bahwa tidak ada ancaman jika salah satu pihak tidak menjalankan kesepakatan mediasi selain ancaman tuntutan *wanprestasi* dari pihak yang berkepentingan. Akan tetapi, khusus untuk mediasi yang pelaksanaannya dianjurkan oleh regulator melalui peraturan yang dibuat oleh regulator yang bersangkutan. Terdapat sedikit pengecualian, yakni adanya unsur paksaan dari regulator kepada pihak perusahaan khususnya dalam bentuk kewajiban untuk melaksanakan dan ancaman sanksi jika tidak melaksanakan. Sementara itu, pada Pasal 18 Peraturan dan Prosedur Arbitrase BANI menyatakan bahwa jika salah satu pihak tidak melaksanakan kesepakatan mediasi, maka pihak yang berkepentingan dapat menyampaikan pengaduan kepada pengurus dari asosiasi atau organisasi tempat ia menjadi anggota, dan asosiasi/organisasi dari pihak yang tidak bersedia melaksanakan menjadi anggota lebih terkena sanksi sosial.

---

<sup>17</sup> Sholikhah, *Prospek Arbitrase Online Sebagai Upaya Penyelesaian Sengketa Di Luar Pengadilan Ditinjau Dari Hukum Bisnis*, Tesis, Magister Ilmu Hukum, Universitas Diponegoro, Semarang, 2009, hlm. 59-60.



Berdasarkan UU Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa (UUAAPS), di masa Revolusi Industri 4.0 yang ditenggarai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi serta ditambah masih berlangsungnya kondisi Pandemi Covid-19 yang belum diketahui kapan selesainya, melaksanakan sidang Arbitrase *Online* merupakan keniscayaan untuk menyelesaikan sengketa. Penerapan sidang arbitrase secara *online* sebagai penyelesaian sengketa dimungkinkan dan itu menjadi forum yang tepat saat pandemi atau ketika suatu negara menghadapi karantina wilayah. Online dispute resolution (ODR) menjadi cara praktis untuk memberi penanganan yang tepat, murah dan efektif, dan dapat mengurangi penuntutan perkara di negara asing.<sup>18</sup> Proses ODR secara umum mempunyai dua karakteristik, yaitu DR (*dispute resolution*) dan O (*online*) yang dapat dikatakan bisa menyelesaikan sengketa secara elektronik.

Dengan kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi, bentuk alternatif penyelesaian sengketa (APS) tradisional dapat dilakukan secara elektronik (*online*). Bahkan, ada proses penyelesaian sengketa baru, yaitu *automated*, *blind-bidding negotiation*, atau *non-binding arbitration* yang menjadi mekanisme *online*. Hal tersebut menggambarkan bahwa salah satu mekanisme ODR paling menonjol untuk jenis- jenis sengketa tertentu.<sup>19</sup>

Adapun keraguan yang mendasar terhadap putusan arbitrase adalah terkait apakah putusan yang dikatakan final dan mengikat itu benar-benar bisa langsung dilaksanakan, bisa dieksekusi. Termasuk juga terhadap putusan arbitrase asing, apakah benar-benar diakui oleh negara dimana putusan tersebut akan dilaksanakan. Keraguan lainnya terkait apakah sistem hukum suatu negara mengakui putusan arbitrase. Keraguan tersebut sangat mengganggu apalagi mengingat bahwa para pihak dari arbitrase sebagian besar adalah pelaku usaha yang sering melakukan transaksi bisnis internasional.

Pada tingkat internasional Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) mengeluarkan *Convention on the Recognition and Enforcement of Foreign Arbitral Award* tahun 1958, atau yang dikenal dengan *New York Convention* untuk mengatasi keraguan-keraguan terkait putusan arbitrase. *Convention on the Recognition and Enforcement of Foreign Arbitral Award* mewajibkan negara penandatanganan atau yang meratifikasi untuk menghormati putusan arbitrase asing berdasarkan asas resiprositas.

---

<sup>18</sup> Karen Alboukrek, "Adapting to A New world of E-Commerce: The Need for Uniform Consumer Protection in the International Electronic Marketplace", *George Washington International Law Review*, 2003, hlm. 443.

<sup>19</sup> Gabrielle Kaufmann-Kohler dan Thomas Schultz, "Online Dispute Resolution: Challenges For Contemporary Justice", *Kluwer Law Internasional, The Netherlands*, 2004, hlm. 11.

*New York Convention* menekankan pada prinsip-prinsip umum mengenai arbitrase, kewenangan arbitrase, dan bagaimana putusan arbitrase semestinya dilaksanakan. Prinsip-prinsip dasar arbitrase internasional tersebut juga terdapat dalam *UNCITRAL Model Law*. Kedua sumber ini, *New York Convention* dan *UNCITRAL Model Law* banyak diadopsi oleh lembaga-lembaga arbitrase internasional dan negara-negara di dunia dalam membuat peraturan perundang-undangan mengenai arbitrase.

Beberapa negara memberikan keleluasaan para pihak untuk menentukan prosedur arbitrase yang akan dijalani. Seperti di Inggris, pada Article 52 Undang-Undang Arbitrase tahun 1996 menyatakan, antara lain, bahwa para pihak bebas untuk menyepakati bentuk penghargaan. Demikian pula, di Swiss, pada Pasal 189 (1) dari Kode Swiss tentang Hukum Perdata Internasional, berjudul *Arbitral Award*, menetapkan bahwa putusan arbitrase akan diberikan sesuai dengan prosedur dan dalam bentuk yang disepakati oleh para pihak.<sup>20</sup> Selain itu, di Belanda, legalitas putusan arbitrase dapat dibuat dan ditandatangani secara elektronik.

Lembaga arbitrase Indonesia merupakan lembaga yang menentukan penggunaan proses Arbitrase Online. Sebab selama ini, pelaksanaan arbitrase *online*, hanya untuk kasus yang berkaitan dengan aktivitas secara *online*, seperti wanprestasi *e-commerce*, pelanggaran hak cipta dan paten di dunia maya, pencemaran nama baik. Jika, Badan Arbitrase Nasional Indonesia (BANI) secara integrasi kemudian menerapkan sidang arbitrase secara elektronik/online untuk menyelesaikan sengketa-sengketa perdata/bisnis, maka lembaga arbitrase Indonesia perlu memiliki standart operasional prosedur pelaksanaan sidang arbitrase secara *online* (daring).

Jika para pihak menunjuk penyelesaian sengketa melalui suatu lembaga arbitrase tertentu, maka para pihak dengan sendirinya juga menyetujui berlakunya prosedur *online* yang disediakan penyedia jasa penyelesaian arbitrase yang bersangkutan. Pasal 34 UUAAPS memaparkan bahwa: (1) Penyelesaian sengketa melalui arbitrase dapat dilakukan dengan menggunakan lembaga arbitrase nasional atau internasional berdasarkan kesepakatan para pihak; (2) Penyelesaian sengketa melalui lembaga arbitrase sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dilakukan menurut peraturan dan acara dari lembaga yang dipilih, kecuali ditetapkan lain oleh para pihak. Berdasarkan pasal tersebut, lembaga arbitrase akan ditentukan oleh lembaga arbitrase yang bersangkutan kecuali ditentukan lain oleh para pihak, sehingga

---

<sup>20</sup> Ihab Amro, 'Online Arbitration in Theory and in Practice: A Comparative Study in Common Law and Civil Law Countries', *Kluwer Arbitration Blog*, April 11 2019, <http://arbitrationblog.kluwarbitration.com/2019/04/11/online-arbitration-in-theory-and-in-practice-acomparative-study-in-common-law-and-civil-law-countries/>

memungkinkan lembaga arbitrase untuk menerapkan arbitrase secara *online* dengan menentukan prosedur berarbitrase secara *online* atas persetujuan para pihak.

Pelaksanaan Arbitrase *online* dapat dilakukan berdasarkan pada Pasal 36 UUAAPS. Pasal 36 UUAAPS menegaskan bahwa: (1) Pemeriksaan sengketa dalam arbitrase harus dilakukan secara tertulis. (2) Pemeriksaan secara lisan dapat dilakukan apabila disetujui para pihak atau dianggap perlu oleh arbiter atau majelis arbitrase. Pasal tersebut, menunjukkan bahwa pemeriksaan arbitrase dapat dilakukan dengan menggunakan dokumen semata-mata dan dapat menggunakan sarana-sarana elektronik sesuai dengan Pasal 4 ayat (3) UUAAPS. Dalam hal tempat persidangan, Pasal 31 ayat (3) UUAAPS menegaskan bahwa para pihak diberikan keleluasaan untuk memilih, namun jika para pihak tidak memilih tempat persidangan, maka arbiter atau majelis arbiter menentukan waktu dan tempat persidangan, termasuk dengan melalui jaringan internet dengan persetujuan para pihak.

Dalam menjalankan Arbitrase *online*, maka dibutuhkan adanya tahapan-tahapan, yaitu; pertama, mengajukan perkara didaftarkan secara *online*, yaitu pada Pasal 4 ayat (3) UUAAPS menyatakan bahwa dalam hal yang disepakati penyelesaian sengketa yang dapat dilakukan melalui arbitrase adalah dalam bentuk pertukaran surat, pengiriman teleks, telegram, faksimili, e-mail, panggilan video, atau dalam bentuk komunikasi lainnya, harus disertai dengan catatan penerimaan oleh para pihak.<sup>21</sup> Pelaksanaan arbitrase secara elektronik/*online* dalam prosesnya menggunakan media yang secara keseluruhan berupa informasi elektronik yang *paperless transaction*.

Kedua, pernyataan dan dokumen tertulis para pihak diharuskan mengajukan pernyataan dan dokumen tertulis yang diajukan kepada arbiter dan pihak lawan dalam rangka menjamin prinsip kontradiksi.<sup>22</sup> Pemeriksaan dokumen elektronik, dilakukan melalui pengecekan terhadap file-file yang dibuat maupun diterima. Selanjutnya, persidangan yang di dalam Pasal 36 UUAAPS menentukan proses arbitrase secara tertulis. Namun, secara teknis pemeriksaan lisan dengan elektronik dapat dilakukan.

Permusyawaratan atau persidangan secara elektronik/*online* merupakan bagian akhir dari proses arbitrase, jika arbitrase dilakukan oleh majelis lebih dari satu, maka akan dilakukan permusyawaratan oleh para-arbiter. Apabila para-arbiter berada di wilayah yang saling berjauhan, maka permusyawaratan akan dilakukan dengan menggunakan fasilitas email, sehingga diperlukan waktu tertentu untuk melakukan permusyawaratan. Selanjutnya,

---

<sup>21</sup> Indonesia. *Undang-undang No. 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa*, LN Tahun 1999 No. 138, TLN No. 3872.

<sup>22</sup> *Ibid*

terkait pengiriman putusan setelah keluar putusan, para pihak dilakukan pemberitahuan secara *online* akan adanya putusan dan putusan dikirimkan dengan memanfaatkan sarana elektronik.

Proses Arbitrase *online* pada dasarnya telah diakomodasi dalam UUAAPS, namun dalam hal penegakan prinsip yang terdapat dalam penyelesaian sengketa secara online, tidak hanya memerlukan prinsip kepercayaan, keahlian dan kenyamanan yang diberikan oleh lembaga arbitrase, tetapi juga suatu instrumen atau alat untuk mendukung ketiga prinsip tersebut, yaitu suatu fasilitas daring dalam bentuk software yang dikelola oleh lembaga arbitrase.

Keuntungan dari prosedur arbitrase secara *online* ialah para pihak tidak perlu membayar biaya yang harus dikeluarkan untuk menghadiri persidangan dan biaya-biaya yang berkaitan dengan hal itu. Selain itu, kecepatan ODR menjadi salah satu keuntungan utama Arbitrase *Online*. Para pihak yang terkait dan pihak netral tidak perlu melakukan perjalanan untuk bertemu, penyelesaian dapat berdasarkan dokumen saja. Selain itu, kemudahan lainnya adalah mengontrol dan merespons yang terjadi dalam proses, jika para pihak enggan melakukan tatap muka, maka para pihak dapat menghindari pertemuan dengan pihak lawannya untuk menghindarkan diri perasaan takut terintimidasi dalam proses arbitrase yang merupakan keuntungan secara psikologis.

Kelebihan arbitrase elektronik/online lainnya ialah terjaminnya kerahasiaan para pihak, karena tidak dipublikasikan. Arbitrase *online* bagi dunia usaha dapat menumbuhkan etika bisnis ke dalam perilaku kalangan pengusaha dan memiliki itikad baik dalam menyelesaikan sengketa-sengketa bisnis sehingga menumbuhkan budaya hukum di kalangan pengusaha. Selain itu, pilihan arbitrase secara *online* sebagai forum penyelesaian sengketa akan membawa kepastian hukum bagi para pihak apabila terjadi sengketa. Sebab, putusan arbitrase dapat dilakukan *enforcement* (penyelenggaraan) di negara lain, sehingga akan membawa ketenangan bagi para pihak.

Selanjutnya, keuntungan Arbitrase *online* adalah cepat, karena waktu yang dipergunakan untuk menyelesaikan suatu sengketa relatif singkat, hanya berinteraksi lewat internet, tidak bertatap muka secara langsung, sehingga bagi pebisnis yang sibuk tidak terganggu dan tetap bisa menjalankan aktivitasnya. Keuntungan lainnya adalah tidak

berpihak, untuk memperoleh suatu proses penyelesaian sengketa yang menjunjung prinsip keadilan.<sup>23</sup>

Selain memiliki keuntungan, Arbitrase *online* juga memiliki kekurangan. Di antaranya adalah Arbitrase *online* sangat bergantung pada akses internet yang secara keamanan mudah dienkripsi. Selain itu, belum adanya payung hukum yang secara jelas dan kuat mengatur secara detail prosedur pelaksanaan Arbitrase *online*. Kesulitan lain dari Arbitrase *online* adalah verifikasi tanda tangan *online* sebagai syarat sah perjanjian arbitrase. Kemudian, kerugian lainnya adalah putusan Arbitrase *online* banyak mengalami kendala terutama dalam hal eksekusi di lapangan. Hal lain yang patut juga dikhawatirkan ialah legalitas dari putusan arbitrase yang dihasilkan dari sidang secara elektronik/online berdasarkan Undang-Undang tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa. Secara normatif, syarat formal dari putusan arbitrase dapat dilihat dari Pasal 54 UUAAPS. Ayat (2) pasal tersebut dinyatakan bahwa tidak dipenuhinya ketentuan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) yaitu syarat formal putusan berakibat putusan arbitrase tidak dapat dilaksanakan. Artinya, legalitas putusan arbitrase sangat bertumpu pada syarat formalitas yang ditentukan oleh Pasal 54 ayat (1) UUAAPS. Dengan demikian, selama putusan arbitrase yang dihasilkan melalui sidang arbitrase secara online memenuhi syarat formal sebagaimana ditentukan melalui Pasal 54, maka putusan arbitrase tersebut memiliki legalitas atau kekuatan berlaku. Apalagi tidak ditandatanganinya putusan arbitrase oleh arbiter dan majelis arbitrase tidak mempengaruhi kekuatan berlakunya putusan arbitrase, meskipun alasan tentang tidak adanya tanda tangan dari arbiter dan majelis arbitrase harus dicantumkan dalam putusan.

#### **D. Simpulan**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada era Industri 4.0 ini berdampak pada bidang bisnis. Pada masa Pandemi Covid-19, penerapan sistem teknologi, informasi dan komunikasi harus dilakukan terhadap proses penyelesaian sengketa termasuk arbitrase. Arbitrase saat ini, mau tidak mau menggunakan proses penyelesaian sengketa secara elektronik dalam penanganan sengketa arbitrase yang membutuhkan penyelesaian secara cepat, namun *confidential* nya tetap terjaga. Tentunya hal tersebut menjadi pilihan yang harus dilakukan oleh lembaga arbitrase di Indonesia. Lembaga arbitrase di Indonesia secara integrasi harus menerapkan sidang arbitrase secara online untuk menyelesaikan sengketa. Meskipun untuk menerapkan demikian, lembaga arbitrase di Indonesia harus siap dengan

---

<sup>23</sup> Paustinus Siburian, *Arbitrase Online: Alternatif Penyelesaian Sengketa Secara Elektronik*, (Jakarta: Djambatan 2009), hlm. 76.

standart operasional prosedur untuk pelaksanaan proses arbitrase secara *online* (daring), termasuk sidangnya. Dengan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi di masa Industri 4.0 ini, Arbitrase *online* dapat dijadikan alat untuk menyelesaikan sengketa, terutama sengketa yang nilai nominalnya sebagian sangat kecil, tetapi membutuhkan penyelesaian yang cepat dan dengan biaya yang tidak terlalu mahal, akan tetapi masih memerlukan adanya terobosan dan penegasan hukum dari legislatif melihat sangat marak sengketa yang memerlukan Arbitrase *online* di era Revolusi Industri 4.0 dengan kemajuan teknologi dan komunikasinya.

Pada masa Industri 4.0 dan kondisi Pandemi Covid-19 seperti saat ini, Arbitrase *online* merupakan pilihan yang tak dapat dipungkiri. Dengan terbatasnya pergerakan dan aktivitas manusia di saat wabah Covid-19 ini, membuat Arbitrase *online* dibutuhkan agar para pihak bisa mendapatkan penyelesaian sengketa yang dihadapi meski tanpa harus melakukan persidangan arbitrase langsung. Arbitrase *online*, termasuk legalitas putusannya telah terakomodasi dalam UU Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa (UUAAPS). Dalam proses pelaksanaan arbitrase *online*, diperlukan suatu instrumen atau alat perangkat lunak (*software*) yang khusus dikelola oleh lembaga Arbitrase agar memberikan jaminan kepercayaan, keahlian dan kenyamanan dalam proses penyelesaian sengketa kepada para pihak (*client*). Selain itu juga diperlukan instrumen hukum dalam bentuk peraturan yang dikeluarkan oleh lembaga arbitrase di Indonesia mengenai Arbitrase *Online*. Legalitas putusan arbitrase sangat bertumpu pada syarat formalitas yang ditentukan oleh Pasal 54 ayat (1) UUAAPS. Artinya, selama putusan arbitrase yang dihasilkan melalui sidang arbitrase secara *online* memenuhi syarat formal sebagaimana ditentukan melalui Pasal 54 (1) UUAAPS, maka putusan arbitrase tersebut memiliki legalitas atau kekuatan berlaku. Terlebih tidak ditandatanganinya putusan arbitrase oleh arbiter dan majelis arbitrase tidak mempengaruhi kekuatan berlakunya putusan arbitrase, meskipun alasan tentang tidak adanya tanda tangan dari arbiter dan majelis arbitrase harus dicantumkan dalam putusan.

### Daftar Pustaka

#### Jurnal

Sutan Remy Sjahdeini. *E-commerce Tinjauan dari Perspektif Hukum, Jurnal Hukum Bisnis*, (Volume 12, 2001).

- Alboukrek, Karen. *Adapting to A New world of E-Commerce: The Need for Uniform Consumer Protection in the International Electronic Marketplace*, George Washington International Law Review, 2003.
- Kaufmann-Kohler, Gabrielle dan Schultz, Thomas. *Online Dispute Resolution: Challenges For Contemporary Justice*, Kluwer Law Internasional, The Netherlands, 2004.
- Makarim, Edmon dalam Djulaeka dan Rhido Jusmadi. “Konvergensi Telematika, Arah Kebijakan dan Pengaturannya Dalam Tata Hukum Indonesia”, *Jurnal Yustisia* (Volume 2 Nomor 3, 2013).
- Purwanto. “Efektivitas Penerapan Alternative Dispute Resolution (ADR) pada Penyelesaian Sengketa Bisnis Asuransi di Indonesia”, *Risalah Hukum*, Samarinda: FH Universitas Mulawarman (Edisi No. 1, 2005).
- Soesi Idayati et.al. “Pembangunan Hukum Bisnis Dalam Perspektif Pancasila Pada Era Revolusi Industri 4.0”, *Jurnal Jurisprudence*, (Volume 9 Nomor 1, 2019).
- Herman Mario Pentek, Tobias Otto dan Boris. “Design Principles for Industry 4.0 Scenarios: A Literature Review”, *Working Paper No.01*, Technische Universitas Dortmund, 2015.
- Ujang Suratno. “Arah Pembaharuan Hukum Nasional Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0”. *Jurnal Yustisia*, (Volume 5 Nomor 1, 2019).

### **Buku**

- Badruzaman, Mariam Darus et.al. *Kompilasi Hukum Perikatan*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2003.
- E. Katsh. *Online Dispute Resolution: The Next Phase*, 2002.
- Piers, Maud and Aschauer, Christian. *Arbitration in The Digital Age*, United State of America: Cambridge University Press, 2018.
- Siburian, Paustinus. *Arbitrase Online (Alternatif Penyelesaian Sengketa Perdagangan Secara Elektronik)*, Jakarta: Djambatan, 2004.
- Sholikhah. “Prospek Arbitrase Online Sebagai Upaya Penyelesaian Sengketa Di Luar Pengadilan Ditinjau Dari Hukum Bisnis”, *Tesis*, Semarang, Magister Ilmu Hukum Universitas Diponegoro, 2014
- Sugiono. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2014.

### **Internet**

Chambers, Maxwell. <https://www.maxwellchambers.com/online-adr-hearing-solutions/>, diakses pada 9 Mei 2020.

Ihab Amro. *Online Arbitration in Theory and in Practice: A Comparative Study in Common Law and Civil Law Countries*, Kluwer Arbitration Blog, April 11 2019, <http://arbitrationblog.kluwerarbitration.com/2019/04/11/online-arbitration-in-theory-and-in-practice-acomparative-study-in-common-law-and-civil-law-countries/>

### **Peraturan Perundang-undangan**

Indonesia, *Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)*, LN Tahun 2008 No. 58, TLN No. 4843.

Indonesia. *Undang-undang No. 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa*, LN Tahun 1999 No. 138, TLN No. 3872.