

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Globalisasi memberi perubahan pada seluruh aspek kehidupan, dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, gaya hidup, sistem pertukaran informasi, dan perubahan dunia usaha di Indonesia. Berkembangnya dunia usaha memberi konsekuensi kepada persaingan yang semakin kompetitif, dan perubahan cara pandang pelaku usaha. Perubahan juga terjadi pada parameter penilaian terhadap perusahaan. Terlebih lagi, adanya penerapan *knowledge based bussiness*, menjadikan penciptaan nilai perusahaan ikut berubah. Penerapan *knowledge management* dalam *knowledge based bussiness* telah membawa perubahan dalam nilai dan persepsi terhadap parameter kinerja perusahaan.

Laporan keuangan tradisional tidak mampu menyajikan informasi mengenai *knowledge based processes* dan *intangible asset*. Keterbatasan laporan keuangan dalam menjelaskan nilai perusahaan, mengakibatkan pelaporan keuangan dianggap kurang memadai sebagai pelaporan kinerja keuangan. Praktik pengelolaan aset tidak berwujud (*intangible assest*) telah meningkat secara dramatis (Hanni Handayani, 2014:2).

Menurut Hanni Handayani yang dikutip dari Petty dan Guthrie (2014:3) salah satu pendekatan yang digunakan dalam penilaian dan pengukuran *intangible assets*) tersebut adalah *intellectual capital* (IC) yang telah

menjadi fokus perhatian dalam berbagai bidang, baik manajemen, teknologi informasi, sosiologi, maupun akuntansi.

Menurut Iskandar (2013:4) faktor yang mempengaruhi pergerakan kinerja perusahaan jasa antara lain yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti pengumuman tentang perubahan harga, laporan operasional, pengumuman pendanaan yang berhubungan dengan ekuitas dan hutang, pengumuman struktur organisasi dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal diantaranya kurs valuta asing, gejolak politik, dan fluktuasi nilai tukar juga merupakan faktor yang berpengaruh terhadap perubahan harga saham. Menurut Ni Made yang dikutip dari Sawarjuwono (2012:2) perubahan proses bisnis dari bisnis yang didasarkan pada tenaga kerja (labor based business) menuju bisnis berdasarkan pengetahuan (knowledge based business), sehingga karakteristik utama perusahaan menjadi perusahaan berdasarkan pengetahuan.

Menurut Pulic (1998) tujuan utama dari ekonomi yang berbasis pengetahuan adalah untuk menciptakan value added, sedangkan untuk dapat menciptakan value added dibutuhkan ukuran yang tepat tentang physical capital dan intellectual potential. Lebih lanjut Pulic (1998) menyatakan bahwa intellectual ability yang kemudian disebut dengan VAIC<sup>TM</sup> menunjukkan sejauh mana kedua sumber daya tersebut (physical capital dan intellectual potential) telah dimanfaatkan secara efisien oleh perusahaan. Metode Pulic (1998; 1999; 2000) tidak mengukur secara langsung modal intelektual perusahaan, tetapi mengajukan suatu ukuran untuk menilai

efisiensi dari nilai tambah sebagai hasil dari kemampuan intelektual perusahaan (value added intellectual coefficient- VAIC<sup>TM</sup>). Komponen utama dari VAIC<sup>TM</sup> dapat dilihat dari sumber daya perusahaan, yaitu *physical capital* (VACA-value added capital employed), *human capital* (VAHU-value added human capital), dan *structural capital* (STVA-structural capital value added).

Di Indonesia, fenomena intellectual capital (IC) berkembang setelah muncul PSAK No. 19 (revisi 2015) tentang aktiva tidak berwujud. Meskipun tidak dinyatakan secara eksplisit sebagai intellectual capital (IC), namun lebih kurang intellectual capital (IC) telah mendapat perhatian. Menurut PSAK No. 19 (revisi 2015), aktiva tidak berwujud adalah aktiva non moneter yang dapat teridentifikasi dan tidak mempunyai wujud fisik. Beberapa contoh dari aktiva tidak berwujud antara lain ilmu pengetahuan atau teknologi, desain dan implementasi sistem atau proses baru, lisensi, hak kekayaan intelektual, pengetahuan mengenai pasar dan merek dagang (termasuk merek produk dan judul publisitas), selain itu juga ditambahkan piranti lunak komputer, hak paten, hak cipta, film, daftar pelanggan, hak pelayanan jaminan, izin penangkapan ikan, kuota impor, waralaba, hubungan dengan pemasok atau pelanggan, kesetiaan pelanggan, pangsa pasar, hak pemasaran.

Intellectual capital terus berkembang di Indonesia ditandai dengan banyaknya perusahaan-perusahaan di Indonesia menggunakan strategi berbasis pengetahuan. Semakin banyaknya perusahaan berbasis

pengetahuan ditandai dengan adanya Indonesia *Most Admired Knowledge Enterprise* (MAKE) Study pada tahun 2005. Indonesia MAKE Study merupakan suatu penghargaan terhadap perusahaan-perusahaan berbasis pengetahuan paling dikagumi di Indonesia. Jumlah nominasi Indonesia MAKE study dari tahun ke tahun terus meningkat. Pada tahun 2005 yang masuk dalam nominasi hanya berjumlah 49 dan pada tahun 2011 jumlah nominator meningkat menjadi 96. Hal ini dapat menunjukkan bahwa intellectual capital sudah berkembang di Indonesia.

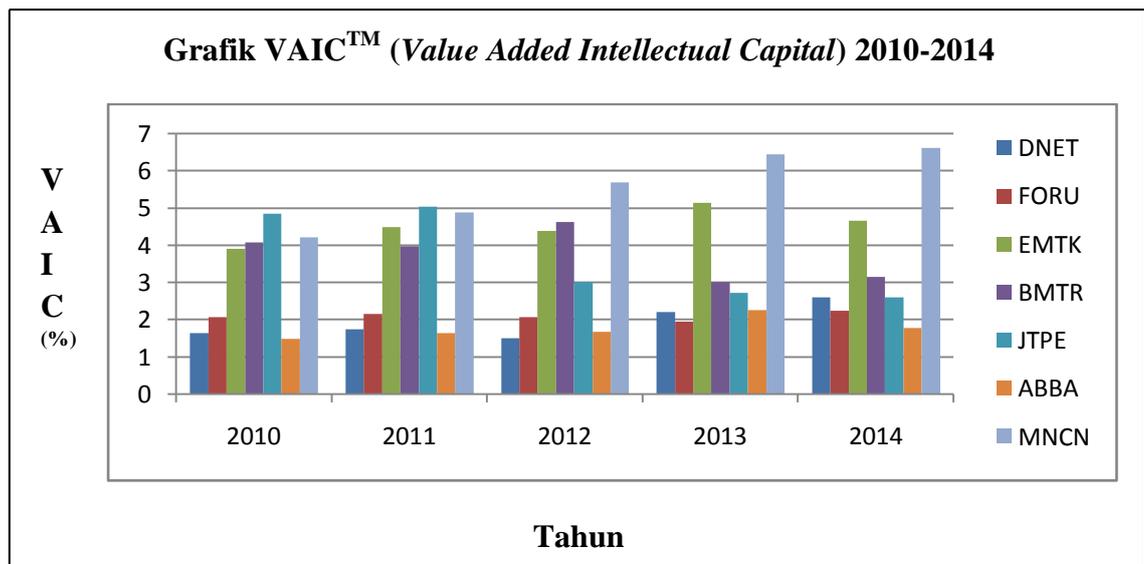
Modal intelektual sangat diperlukan dalam pengembangan ekonomi kreatif melalui perkembangan industri-industri kreatif di tanah air. Untuk mengembangkan ekonomi kreatif diperlukan kolaborasi antara berbagai aktor yang berperan dalam industri kreatif, yaitu cendekiawan (kaum intelektual), dunia usaha dan pemerintah.

Secara kualitatif, perkembangan ekonomi kreatif yang terjadi terlihat dari bermunculannya desainer berkelas internasional, beragamnya seniman, arsitek, artis panggung, musisi, produser atau sutradara bertaraf internasional, serta berkembangnya jenis profesi kreatif baru. Ekonomi kreatif merupakan pengembangan ekonomi berdasarkan pada ketrampilan, kreativitas dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis, sehingga menitikberatkan pada pengembangan ide dalam menghasilkan nilai tambahnya, kreatifitas tersebut bersumber dari pemanfaatan kreativitas, ketrampilan serta bakat individu

untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu.

Industri kreatif dipandang semakin penting dalam mendukung kesejahteraan dalam perekonomian, berbagai pihak berpendapat bahwa kreativitas manusia adalah sumber daya ekonomi utama dan bahwa industri abad kedua puluh satu akan tergantung pada produksi pengetahuan melalui kreativitas dan inovasi.

Sub sektor yang merupakan industri berbasis kreativitas di Indonesia berdasarkan pemetaan industri kreatif yang telah dilakukan oleh Departemen Perdagangan RI adalah periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, fesyen, video film dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, televisi dan radio, riset dan pengembangan, serta kuliner.

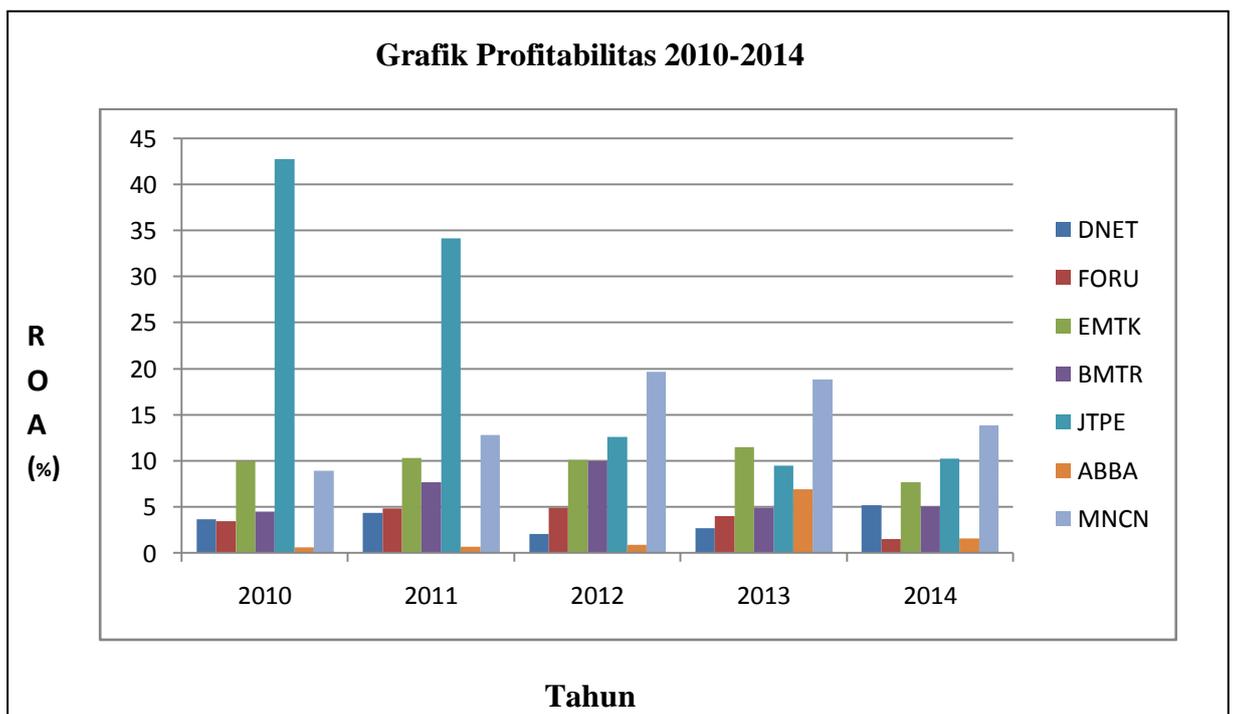


**Gambar 1.1**

**Grafik VAIC<sup>TM</sup> 7 Perusahaan Industri Kreatif Tahun 2010-2014**

Grafik diatas menunjukkan VAIC<sup>TM</sup> pada 7 perusahaan industri kreatif yang terdaftar di BEI (Bank Efek Indonesia) yaitu PT. Indoritel Makmur Internasional Tbk (DNET), PT. Fortune Indonesia Tbk (FORU), PT. Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTK), PT. Global Mediacom Tbk (BMTR), PT. Jasuindo Tiga Perkasa Tbk (JTPE), PT. Mahaka Media Tbk (ABBA), dan PT. Media Nusantara Citra (MNCN). Nilai VAIC<sup>TM</sup> PT. Indoritel Makmur Internasional Tbk mengalami penurunan pada tahun 2012 sebesar 1,48 dan setelah itu mengalami peningkatan di tahun 2013 sebesar 2,20 yang cukup signifikan hal ini menunjukkan adanya keseriusan PT. Indoritel Makmur dalam mengelola modal intelektualnya. PT. Fortune Indonesia Tbk mengalami peningkatan pada tahun 2011 sebesar 2,14 dan ditahun 2013 mengalami penurunan sebesar 1,93 yang menunjukkan bahwa PT. Fortune Indonesia Tbk tidak serius dalam mengelola modal intelektualnya. Nilai VAIC<sup>TM</sup> PT. Elang Mahkota Tbk mengalami penurunan pada tahun 2012 sebesar 4,37 dan mengalami penurunan kembali pada tahun 2014 sebesar 4,65 hal ini menunjukkan tidak stabilnya PT. Elang Mahkota dalam mengelola modal intelektualnya. Nilai VAIC<sup>TM</sup> PT. Global Mediacom Tbk pada tahun 2011 mengalami penurunan sebesar 3,96 dan mengalami penurunan kembali pada tahun 2012 sebesar 2,99 hal ini menunjukkan tidak stabilnya PT. Global Mediacom Tbk dalam mengelola modal intelektual untuk meningkatkan kinerja perusahaan. Sama halnya dengan PT. Jasuindo Tiga Perkasa Tbk yang mengalami penurunan pada tahun 2011 sebesar 3,96

dan tahun 2013 sebesar 2,99. Peningkatan nilai VAIC<sup>TM</sup> ditunjukkan oleh PT. Mahaka Media Tbk pada tahun 2012 sebesar 1,67 dan tahun 2013 sebesar 2,71 hal ini menunjukkan keseriusan PT. Mahaka Media Tbk dalam mengelola modal intelektual. Sama halnya dengan PT. Media Nusantara Citra Tbk mengalami peningkatan nilai VAIC<sup>TM</sup> pada tahun 2012 sebesar 5,68 dan mengalami peningkatan kembali pada tahun 2014 sebesar 6,60 hal ini menunjukkan keseriusan PT. Media Nusantara Citra Tbk dalam mengelola modal intelektualnya dalam meningkatkan kinerja perusahaan.



**Gambar 1.2**  
**Grafik Kinerja Keuangan 7 Perusahaan Industri Kreatif Tahun 2010-2014**

Grafik diatas menunjukkan kinerja keuangan yang diukur dengan rasio profitabilitas ROA pada 7 perusahaan industri kreatif yang terdaftar di BEI (Bursa Efek Indonesia) yaitu PT. Indoritel Makmur Internasional Tbk

(DNET), PT. Fortune Indonesia Tbk (FORU), PT. Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTK), PT. Global Mediacom Tbk (BMTR), PT. Jasuindo Tiga Perkasa Tbk (JTPE), PT. Mahaka Media Tbk (ABBA), dan PT. Media Nusantara Citra (MNCN) Tbk selama 5 tahun terakhir (2010-2014). Profitabilitas PT. Indoritel Makmur Internasional Tbk mengalami peningkatan pada tahun 2012 sebesar 4,35% dan mengalami peningkatan kembali pada tahun 2014 sebesar 5,17 %, hal ini menunjukkan kinerja yang stabil pada PT. Indoritel Makmur Internasional. Profitabilitas PT. Fortune Indonesia Tbk mengalami penurunan pada tahun 2013 sebesar 4,01% dan mengalami penurunan kembali pada tahun 2014 sebesar 1,48%, hal ini menunjukkan ketidakstabilan perusahaan dalam mengelola profitabilitasnya. Begitu juga dengan PT. Elang Mahkota Teknologi Tbk yang mengalami penurunan pada tahun 2012 sebesar 10,11% dan mengalami penurunan kembali pada tahun 2014 sebesar 7,71%. Profitabilitas PT. Global Mediacom Tbk mengalami peningkatan pada tahun 2012 sebesar 9,96% dan mengalami peningkatan kembali pada tahun 2014 sebesar 5,08%, hal ini menunjukkan perusahaan dalam mengelola profitabilitas perusahaan. Sedangkan PT. Jasuindo Tiga Perkasa Tbk mengalami penurunan kinerja perusahaan yang cukup signifikan di tahun 2013 sebesar 9,50%, hal ini menunjukkan ketidakstabilan perusahaan dalam mengelola profitabilitasnya. Profitabilitas PT. Mahaka Media Tbk mengalami peningkatan pada tahun 2013 sebesar 6,92, begitu juga dengan PT. Media Nusantara Citra Tbk mengalami peningkatan kinerja pada tahun 2012 sebesar 19,67%, hal ini

menunjukkan stabilnya kinerja perusahaan dalam mengelola profitabilitas. Kesimpulan dari kinerja keuangan perusahaan diatas perusahaan perlu *value added* perusahaan untuk bersaing secara kompetitif dan menarik kepercayaan investor untuk menanamkan modalnya sehingga meningkatkan nilai perusahaan.

Pertumbuhan perusahaan merupakan aspek positif yang diharapkan oleh pihak internal maupun eksternal karena menunjukkan tingkat keuntungan yang semakin meningkat dan *rate of return* yang lebih baik.

Berdasarkan *resource based theory* menjelaskan adanya dua pandangan mengenai perangkat penyusunan strategi perusahaan yaitu pandangan yang berorientasi pada pasar (*market-based*) dan sumber daya. Pengembangan kedua perangkat ini menghasilkan pandangan baru yaitu pandangan yang berorientasi pada pengetahuan (*knowledge-based*). *Knowledge-based theory* menganggap pengetahuan sebagai sumber daya yang sangat penting bagi perusahaan, karena pengetahuan merupakan aset apabila dikelola dengan baik akan meningkat kinerja perusahaan.

Di Indonesia penelitian tentang *intellectual capital* diantaranya telah dilakukan oleh Ulum dkk (2008), Subkhan dan Dyah Pitaloka (2010), Djoko dan Mari (2010), dan Ni Made dan Ni Putu (2011) yang menemukan bahwa *intellectual capital* mempunyai pengaruh positif signifikan terhadap kinerja keuangan perusahaan, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan dkk (2010) serta Kuryanto dan Muchamad (2008) bahwa *intellectual capital*

tidak berhasil membuktikan bahwa modal intelektual berpengaruh positif terhadap kinerja keuangan perusahaan.

Ketidakkonsistenan hasil penelitian yang dilakukan oleh oleh Ulum dkk (2008), Subkhan dan Dyah Pitaloka (2010), Djoko dan Mari (2010), Ni Made dan Ni Putu (2011), Ni Wayan dkk (2010) serta Kuryanto dan Muchamad (2008) mengenai pengaruh modal intelektual pada kinerja perusahaan memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian kembali pengaruh modal intelektual pada kinerja perusahaan. Peneliti menduga hasil penelitian yang tidak konsisten tersebut disebabkan adanya variabel lain, *time series* penelitian, dan objek penelitian yang dapat mempengaruhi hubungan modal intelektual dengan kinerja perusahaan. Perusahaan yang mampu mengelola sumber daya intelektual yang dimilikinya dengan efektif dan efisien, maka kinerja perusahaan akan meningkat. Kinerja perusahaan yang meningkat akan direspon positif pasar sehingga nilai perusahaan akan meningkat.

Selain itu motivasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti karena *intellectual capital* penting sebagai pengubah kinerja perusahaan untuk dapat bersaing secara kompetitif dipasar dalam rangka memenuhi keunggulan kompetitif. Kecenderungan perusahaan yang hanya menitik beratkan pada keunggulan sumber daya fisik dibandingkan dengan sumber daya intelektual yang dimiliki perusahaan dalam mendapatkan penghargaan pasar yang menjadikan motivasi peneliti untuk melakukan penelitian. Selain itu juga fluktuasinya tingkat rasio VAIC<sup>TM</sup> yang ditunjukkan pada gambar 1.1

mengindikasikan masih kurangnya perhatian perusahaan dalam menangani modal intelektualnya, hal ini lah yang juga memotivasi penelitian dalam melakukan penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengambil judul **“PENGARUH *INTELLECTUAL CAPITAL* TERHADAP KINERJA PERUSAHAAN INDUSTRI KREATIF YANG TERDAFTAR DI BURSA EFEK INDONESIA PADA TAHUN 2010-2014”**.

## **1.2. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas, maka beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Laporan keuangan tradisional tidak mampu menyajikan informasi mengenai *knowledge based processes* dan *intangible asset* sehingga dianggap kurang memadai sebagai pelaporan kinerja perusahaan.
2. Masih minimnya informasi tentang *Intellectual Capital* di Indonesia perusahaan-perusahaan masih cenderung fokus pada pemanfaatan sumber daya alam.
3. Kinerja keuangan pada perusahaan industri kreatif menunjukkan bahwa setiap perusahaan mempunyai kinerja cenderung fluktuatif, perusahaan harus memiliki nilai tambah untuk dapat bersaing secara kompetitif dan menarik perhatian investor.

4. Fluktuatif hasil kinerja perusahaan tergantung dari Sumber Daya Manusia (SDM).
5. Perlunya pemahaman bahwa penciptaan keunggulan kompetitif perusahaan sangat tergantung pada kemampuan perusahaan untuk menciptakan, menggunakan, dan memanfaatkan aset-aset intangible.
6. Banyak perusahaan di Indonesia masih cenderung menggunakan konsep *conventional based* dalam membangun bisnisnya.

### **1.2.2. Pembatasan Masalah**

Peneliti membatasi ruang lingkup dalam penelitian ini kajian permasalahan dibatasi pada:

1. Sampel penelitian perusahaan industri kreatif yang terdaftar pada Bursa Efek Indonesia (BEI).
2. Periode pengambilan data dalam penelitian ini dari tahun 2010 sampai dengan 2014.
3. Variabel independen dalam penelitian ini adalah kinerja *Intellectual Capital* yang diukur dengan *value added* melalui unsur VACA (*value added capital employed*).
4. Variabel independen dalam penelitian ini adalah kinerja *Intellectual Capital* yang diukur dengan *value added* melalui unsur VAHU (*value added human capital*).

5. Variabel independent dalam penelitian ini adalah kinerja *Intellectual Capital* yang diukur dengan *value added* melalui unsur STVA (*structural capital value added*).
6. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah kinerja keuangan perusahaan industri kreatif, variabel kinerja keuangan menggunakan proksi profitabilitas ROA (*return on assets*).

### 1.3. Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas maka penelitian ini dilakukan untuk membuktikan secara terperinci masalah pokok dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah *Intellectual Capital* secara simultan berpengaruh terhadap *Return on Assets* (ROA)?
2. Apakah *Value Added Capital Employed* (VACA) berpengaruh terhadap *Return on Asset* (ROA)?
3. Apakah *Value Added Human Capital* (VAHU) berpengaruh terhadap *Return on Asset* (ROA)?
4. Apakah *Structural Capital Value Added* (STVA) berpengaruh terhadap *Return on Asset* (ROA)?

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh:

1. Untuk mengkaji apakah *Intellectual Capital* secara simultan berpengaruh terhadap *Return on Assets* (ROA).
2. Untuk mengkaji apakah *Value Added Capital Employed* (VACA) berpengaruh terhadap *Return on Asset* (ROA).
3. Untuk mengkaji apakah *Value Added Human Capital* (VAHU) berpengaruh terhadap *Return on Asset* (ROA).
4. Untuk mengkaji apakah *Structural Capital Value Added* (STVA) berpengaruh terhadap *Return on Asset* (ROA).

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi pihak perusahaan

Sebagai sumber informasi agar perusahaan lebih memperhatikan dan mengembangkan *intellectual capital* yang dimiliki, karena *intellectual capital* merupakan nilai tambah dan keunggulan kompetitif perusahaan.

2. Bagi investor

Sebagai bahan referensi untuk menilai kinerja IC industri kreatif di Indonesia sehingga calon investor dapat menggunakannya sebagai

indikasi perusahaan tersebut memiliki *competitive advantage* merupakan nilai tambah.

### 3. Bagi penulis

Bagi peneliti kegunaan penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan tentang *Intellectual Capital* pada industri kreatif di Indonesia.

### 4. Bagi akademik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi para akademik, serta dapat menjadi referensi dalam penelitian selanjutnya.