

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Indonesia akan menghadapi era baru dalam dunia perekonomian, dimana Indonesia sudah memastikan diri sebagai anggota *ASEAN Economic Community* (AEC). Selain itu, Indonesia juga berpartisipasi dengan keikutsertaannya dalam *World Trade Organization* (WTO), *Asia Pacific Economic Cooperation* (APEC), serta MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN). Ini menunjukkan bahwa pemerintah harus serius mendukung perekonomian yang bebas dan terbuka. Namun tentunya hal tersebut memberi dampak pada semakin ketatnya persaingan diantara pelaku usaha. Para pelaku usaha secara langsung dan tidak langsung dituntut untuk menghasilkan produk yang berkualitas dengan harga yang kompetitif tetapi tidak menurunkan kualitas produk. Oleh karena itu, jika pelaku usaha tidak dapat menyesuaikan, maka bukan tidak mungkin pelaku usaha serta pasar di Indonesia akan dikuasai oleh pihak asing yang mungkin sudah lebih siap menghadapi perekonomian yang bebas dan terbuka ini.

Untuk dapat bertahan dan menghadapi situasi pasar bebas dan terbuka perusahaan-perusahaan mengubah strategi bisnis nya yang semula industri berdasarkan tenaga kerja (*labour based industries*) menjadi industri berbasis pengetahuan (*knowledge based industries*). Beberapa *knowledge based industries* antara lain : industri komputer, industri piranti lunak (*software*),

industri bidang penelitian dan pengembangan (*research and development*) dan lain lain. Industri - industri tersebut memanfaatkan inovasi - inovasi yang diciptakannya untuk bersaing dalam memberikan nilai lebih terhadap produk dan jasa yang dihasilkan yang berpengaruh terhadap kepuasan bagi konsumen. Yang terjadi dalam *knowledge based industries* adalah proses pentransformasian, pengkapitalisasian dan pentransferan pengetahuan sebagai sarana untuk memperoleh penghasilan.

Dimana perubahan telah terjadi dengan bergesernya dominasi sumber daya fisik ke sumber daya tak berwujud dalam bentuk pengetahuan (Andriessen, 2002). Ekonomi dunia saat ini ditandai dengan semakin cepatnya tingkat perubahan, globalisasi dan produk-produk berbasis pengetahuan. Munculnya pengetahuan sebagai sumber daya yang memiliki daya saing tinggi yang memenuhi kriteria untuk dikembangkan menjadi sumber daya perusahaan karena bernilai, *unique*, dan mustahil untuk ditiru oleh kompetitor dan tidak dapat digantikan oleh sumber daya yang lainnya (Barney, 1991).

Melihat perusahaan industri tradisional, proses penciptaan nilai didasarkan pada aset fisik dan faktor produksi tradisional seperti properti, bahan baku, fasilitas produksi, dan tenaga kerja. Sementara itu, proses penciptaan nilai dari organisasi modern dicapai melalui kombinasi dari faktor produksi non material (inovasi, informasi dan teknologi komunikasi, serta kualitas sumber daya manusia) dan cara dalam mengkombinasikan sumber

daya tersebut (Lev, 2001; Teece, 1998; Spender dan Grant 1996 dalam Moeller, 2009).

Oleh karena itu, Perkembangan dunia bisnis mulai berubah dari awalnya ekonomi berbasis produksi menjadi ekonomi berbasis pengetahuan yang mengakibatkan sumber daya berbasis pengetahuan mulai diakui sebagai aset yang sangat berharga dalam meningkatkan nilai perusahaan. Aset yang bersifat lebih *sustainable* (berkelanjutan) untuk memperoleh dan mempertahankan *competitive advantage* (keunggulan yang kompetitif). Salah satu pendekatan yang digunakan dalam menilai dan mengukur *knowledge asset* (aset pengetahuan) tersebut adalah modal intelektual (*Intellectual Capital*) yang telah menjadi fokus perhatian dalam berbagai bidang, baik manajemen, teknologi informasi, sosiologi, maupun akuntansi.

Salah satu contoh pentingnya *sustainable* dapat kita lihat pada robohnya kedigdayaan Nokia dalam panggung industri ponsel global menjadi pelajaran yang sangat berharga bawa *Competitive advantage* sangat penting untuk fokus sebuah industri berbasis pengetahuan. Dahulu Nokia memang menjadi penguasa di pasar *low-high gadget* di Indonesia bahkan di dunia. Kompetisi perangkat *mobile* sebenarnya sudah panas pada 2007, ketika Apple merilis iPhone pertama. Saat itu Nokia masih setia dengan platform Symbian hingga 2011. Ketika telah semakin banyak pesaing kuat bermunculan seperti Blackberry dan Android, barulah Nokia seperti “tertampar” untuk segera bangun dari tidur panjangnya selama 5 tahun dengan melirik OS dari microsoft, yakni Windows Phone. Meskipun banyak yang mengatakan,

pilihan Nokia kala itu juga adalah lompatan yang salah. Pasalnya, OS Microsoft tergolong masih prematur dan belum banyak mendukung fitur-fitur canggih seperti para pesaingnya seperti Android, iOS dan Blackberry OS. (11-12-15 22:25 okezone.com). Nokia mengalami *innovator dilemma*, yakni ragu melakukan inovasi lantaran takut produk inovasinya itu akan mengkanibal atau berbalik melumpuhkan pasar produk utamanya yang masih laku di pasaran.

Sama halnya dengan Nokia, Blackberry pun harus rela pasarnya digusur oleh kompetitornya di kelas *High-End* dan *Mid-End*. Di awal tahun 2000 Blackberry menjadi raja dari smartphone di Indonesia bahkan di dunia, menurut data lembaga riset IDC, Android mulai menguasai 50% pangsa pasar sistem operasi mobile Indonesia sejak kuartal II 2012. Tercatat lebih dari 10 vendor ponsel pintar dan tablet yang mengusung sistem operasi Android. Artinya, posisi Blackberry di pasar ponsel pintar sudah tergusur. Menariknya, hampir semua segmen menjadi sasaran ponsel Android. Di segmen *low-end* umumnya gencar diserbu vendor lokal, sementara vendor papan atas lebih memilih menyalir pasar menengah ke atas (Plimbi.com 11-12-15 11:00pm). Blackberry tetap dengan tombol *QWERTY*nya dan seperti tidak memperdulikan apa yang diinginkan oleh pasar yang meminta untuk lebih inovatif.

Di Indonesia sendiri kita bisa melihat munculnya *Go-Jek* sebagai penggagas ojek *online* yang merupakan rupa lain dari ojek konvensional yang bertransformasi menggunakan sentuhan aplikasi teknologi berbasis

smartphone yang dikoneksikan dengan jaringan internet sebagai hasil inovasi dari penciptanya yang jeli melihat peluang dimana orang Indonesia khususnya di kota - kota besar pada umumnya sudah terbiasa dan lebih nyaman menggunakan *smartphone* sebagai alat komunikasi. Kasus-kasus tersebut menunjukkan betapa pentingnya usaha untuk membangun perusahaan yang berbasis modal intelektual untuk mempertahankan dan memperoleh keunggulan bersaing dengan cara meningkatkan kinerja perusahaan dengan tujuan meningkatkan nilai perusahaan.

Futurolog Alvin Toffler (1980) mengatakan mengemukakan bahwa peradaban ekonomi dibagi menjadi 4 gelombang. Pertama, sebagai gelombang ekonomi pertanian. Kedua, gelombang ekonomi industri. Ketiga, adalah gelombang ekonomi informasi. Keempat Toffler memprediksi gelombang ekonomi kreatif yang lebih berorientasi pada ide atau gagasan kreatif.

Sedangkan Ahli Ekonomi (Paul Romer, 1993) mengatakan bahwa ide adalah barang ekonomi yang sangat penting. Lebih penting dari objek yang sering ditekankan di kebanyakan model dan sistem ekonomi. Konsep ekonomi kreatif merupakan sebuah ekonomi di era ekonomi baru yang mengedepankan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan *stock of knowledge* dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor utama dalam kegiatan ekonominya yang mengalami transformasi dari basis Sumber Daya Alam (SDA) menjadi Sumber Daya Manusia (SDM) dari era genetik

dan ekstraktif ke era manufaktur dan jasa informasi serta perkembangan terbaru era ekonomi kreatif.

Dr. Richards Florida sebagai pakar dibidang ekonomi dan penulis buku "*The Rise of Creative Class*" dan "*Cities and the Creative Class*" semakin memberi harapan yang lebih optimistik dengan menyatakan "Seluruh umat manusia adalah kreatif, apakah ia seorang pekerja di pabrik kaca mata atau seorang remaja jalanan yang tengah membuah musik hip-hop. Namun perbedaanya adalah pada statusnya (kelasnya), karena ada individu-individu yang secara khusus bergelut dibidang kreatif dan mendapat faedah ekonomi secara langsung dari aktivitas tersebut. Maka tempat di kota-kota yang mampu menciptakan produk-produk baru inovatif tercepat, dapat dipastikan sebagai pemenang kompetisi di era ekonomi kreatif ini".

Pemenang Nobel dibidang ekonomi (Robert Lucas) mengutarakan pendapat yang sama dengan Dr. Richards Florida dengan mengatakan bahwa "kekuatan yang menggerakkan pertumbuhan dan pembangunan ekonomi kota atau daerah dapat dilihat dari tingkat produktivitas klaster orang-orang bertalenta dan kreatif yang mengandalkan kemampuan ilmu pengetahuan yang ada pada dirinya".

Ekonomi kreatif atau tercatat sebagai "industri kreatif sudah muncul pada tahun 1994 dalam laporan "*Creative Nation*" yang dikeluarkan Australia. Namun istilah ini benar-benar mulai terangkat pada tahun 1997 ketika *Department of Culture, Media and Sport (DCMS) United Kingdom* mendirikan *Creative Industries Task Force* (1998), adalah "*Creative*

Industries as those industries which have their origin in individual creativity, skill & talent, and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property and content". Definisi DCMS inilah yang menjadi acuan definisi industri kreatif di Indonesia seperti yang tertulis dalam Buku Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2015 yang dikeluarkan Kementerian Perdagangan RI (2008) sebagai berikut : "Industri kreatif yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut".

Indonesia dibawah kepemimpinan ankan dan program pemerintah untuk terus mendukung ekonomi dan industri kreatif di Indonesia. Dengan potensi kekayaan yang sangat besar, baik potensi sumber daya alam, keragaman budaya, mapun sumber daya manusia, yang berpeluang mendorong daya saing bangsa indonesia di masa depan. Kreativitas dan inovasi juga akan menjadikan ekonomi dan industri kreatif dapat berkontribusi besar tidak hanya bagi perekonomian nasional namun juga bagi peningkatan citra bangsa indonesia di mata dunia internasional.

Di Indonesia, fenomena *intellectual capital* mulai berkembang terutama setelah munculnya PSAK No. 19 (revisi 2000) tentang aktiva tidak berwujud. Menurut PSAK No. 19, aktiva tidak berwujud adalah aktiva nonmoneter yang dapat diidentifikasi dan tidak mempunyai wujud fisik serta dimiliki untuk digunakan dalam menghasilkan atau menyerahkan barang atau jasa,

disewakan kepada pihak lainnya, atau untuk tujuan administratif (IAI, 2007). Saat ini Proses pengambilan keputusan didalam perusahaan tidak cukup hanya didasarkan pada informasi keuangan yang terdapat pada pengungkapan bersifat *mandatory disclosure* saja, informasi yang didapatkan dari pengungkapan yang bersifat *voluntary disclosure* juga penting untuk dipertimbangkan. Begitu juga tidak hanya *tangible asset* yang perlu diungkapkan, *soft intangible asset* juga sangat penting untuk dilaporkan oleh perusahaan. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam penilaian dan pengukuran *knowledge asset* (aset pengetahuan) tersebut adalah *Intellectual Capital* (Petty dan Guthrie,2000).

Lev dan Zarowin (1999) menemukan banyak sekali penelitian yang menunjukkan bahwa model akuntansi yang ada sekarang tidak bisa menangkap faktor kunci dari *company's longterm value*, yaitu *intangible resources*. Laporan keuangan dinilai gagal dalam menggambarkan luas cakupan nilai *intangible asset* (Lev dan Zarowin, 1999), memunculkan peningkatan asimetri informasi antara perusahaan dengan *user* (Barth *et al.*, 2001), dan menciptakan ketidakefisienan dalam proses alokasi sumber daya dalam pasar modal (Li *etal.*, 2008). Kegagalan akuntansi untuk mengakui secara penuh atas *intangible* (yang meliputi *human resources*, *customer relationship* dan sebagainya), menegaskan klaim bahwa laporan keuangan tradisional telah kehilangan relevansinya sebagai instrumen pengambilan keputusan (Oliveira *et al.*, 2008).

Modal intelektual tidak dapat diukur secara akurat karena merupakan *intangible assets*. Belum ada pedoman atau peraturan tentang pengukuran secara spesifik dan pelaporan mengenai modal intelektual (Bruggen *at al.*, 2009). Meskipun begitu, pengungkapan modal intelektual dalam laporan tahunan oleh perusahaan dibutuhkan demi memenuhi kebutuhan pengguna laporan tahunan perusahaan akan informasi perusahaan yang lengkap dan terkini.

Pengakuan mengenai pengaruh *intellectual capital* dalam menciptakan nilai perusahaan dan keunggulan kompetitif telah meningkat, namun sebuah ukuran yang tepat untuk *intellectual capital* masih terus dikembangkan. Pulic (2000) dalam Ariyanto (2012) menyarankan sebuah pengukuran tidak langsung terhadap *intellectual capital* yaitu dengan mengukur efisiensi dari nilai tambah yang dihasilkan oleh kemampuan *intellectual capital* perusahaan (*Value Added Intellectual Coefficient – VAICTM*). VAICTM adalah sebuah prosedur analitis yang dirancang untuk memungkinkan manajemen, pemegang saham dan pemangku kepentingan lain yang terkait untuk secara efektif memonitor dan mengevaluasi efisiensi nilai tambah (*value added*) dengan total sumber daya perusahaan dan masing-masing komponen sumber daya utama. Proses *value creation* dipengaruhi oleh efisiensi dari komponen-komponen VAICTM.

VAICTM terdiri dari tiga komponen, yaitu *Value Added Human Capital* (VAHU), *Structural Capital Value Added* (STVA), dan *Value Added Capital Employed* (VACA). Perhitungannya dimulai dengan kemampuan perusahaan

untuk menciptakan *value added* (VA). *Value added* adalah indikator paling objektif untuk menilai keberhasilan suatu bisnis dan menunjukkan kemampuan perusahaan dalam menciptakan nilai (*value creation*). *value added* didapat dari selisih antara *output* dan *input* (Ariyanto, 2012). VAICTM digunakan karena dianggap sebagai indikator paling pas digunakan untuk mengukur *intellectual capital*. Selain itu, banyaknya penelitian-penelitian terdahulu yang juga menggunakan indikator VAICTM ini.

Tabel 1.1

Value Added Human Capital (VAHU), Value Added Capital Employed (VACA), Structural Capital Value Added (STVA), Return On Asset (ROA), Kinerja keuangan dan Nilai perusahaan Industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2010 – 2014.

Variabel	2010	2011	2012	2013	2014
VAHU	2.457	277.043	1.883	1.927	333.088
VACA	0.477	0.284	0.276	0.275	0.257
STVA	0.419	0.370	0.344	0.353	0.481
ROA	0.099	0.094	0.086	0.075	0.169
MVA	2,250,648	3,980,163	5,655,004	8,289,748	11,191,638

Sumber : Laporan keuangan tahunan di BEI (www.idx.co.id). Data diolah sendiri.

Berdasarkan tabel 1.1 tersebut diatas dapat diketahui bahwa variabel VAHU mengalami ketidakstabilan kenaikan dan penurunan di tiap tahunnya hal tersebut berbeda dengan variabel VACA yang mengalami penurunan jumlah di tiap tahunnya. Pergerakan nilai STVA mengalami penurunan pada

tahun 2010 s.d 2012, tetapi di tahun 2013 mengalami peningkatan sebelum kembali menurun di tahun 2014. Kinerja keuangan perusahaan melalui ROA mengalami penurunan dari tahun 2010 s.d 2013 sebelum kembali meningkat di tahun 2014. Hal tersebut berbeda dengan nilai MVA yang konsisten meningkat di setiap tahun.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Stakeholder Theory* dan *Resources-Based Theory/view*. Menurut Riahi-Belkaoui (2003), *stakeholders* meliputi pemegang saham, karyawan, pelanggan, pemasok, kreditor, pemerintah, dan masyarakat. Sementara *value added* merupakan ukuran *return* adalah ukuran yang lebih akurat yang diciptakan oleh *stakeholder* dan kemudian didistribusikan kepada *stakeholder* yang sama (Meek dan Gray, 1988). Sedangkan *Resources based theory* membahas sumber daya yang dimiliki perusahaan dan bagaimana perusahaan tersebut dapat mengelola dan memanfaatkan sumber daya yang dimilikinya. Perusahaan akan unggul dalam persaingan usaha dan mendapatkan kinerja keuangan yang baik dengan cara memiliki, menguasai dan memanfaatkan aset-aset strategis dan penting dimana dalam hal ini yang dimaksud adalah *tangible assets* dan *intangibile assets* (Wernerfelt, 1984).

Beberapa penelitian sebelumnya mengenai pengaruh modal intelektual terhadap kinerja keuangan perusahaan dilakukan diantaranya oleh Orens *et al.*, (2009), Ferchichi & Paturel (2011), Ronny (2012) dan Adityas (2012) telah membuktikan secara empiris bahwa terdapat pengaruh positif antara modal intelektual terhadap nilai perusahaan. Sementara penelitian Suhendah

(2007), Kuryanto dan Safrudin (2008), Sianipar (2009), Yuniasih *et al.*, (2010) dan Wahyu (2011), menunjukkan bahwa pasar tidak memberikan nilai pada modal intelektual atau bisa dikatakan modal intelektual tidak berpengaruh signifikan terhadap nilai perusahaan.

Sedangkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Tan *et al.*, (2007) dalam Cahyadi (2011) di Bursa Efek Singapore menunjukkan bahwa modal intelektual dengan menggunakan metode (VAICTM) berhasil menunjukkan pengaruh yang positif terhadap kinerja keuangan perusahaan dan kinerja keuangan perusahaan di masa yang akan datang. Hasil yang sama diperoleh Bontis (1998) dan Belkaoui (2003) dalam penelitiannya menyatakan bahwa modal intelektual melalui metode (VAICTM) memiliki pengaruh positif terhadap kinerja keuangan perusahaan. Sedangkan hasil yang berbeda dibuktikan oleh Firer dan Williams (2003), Kuryanto (2008), serta Penelitian Yuniasih (2010) menunjukkan bahwa modal intelektual tidak berpengaruh terhadap kinerja keuangan perusahaan maupun terhadap kinerja pasar.

Penelitian mengenai modal intelektual sangat menarik untuk diteliti karena penelitian - penelitian mengenai modal intelektual dan nilai perusahaan serta kinerja keuangan perusahaan masih menunjukkan hasil yang tidak konsisten. Selain itu juga karena modal intelektual merupakan aset tak berwujud (*intangible assets*) namun merupakan salah satu aset yang vital bagi perusahaan, karena memiliki manfaat untuk meningkatkan kinerja perusahaan dan menciptakan nilai perusahaan sehingga akan mencapai keunggulan

kompetitif (Yuniasih, Wirama, dan Badera, 2010). Serta semakin menjamurnya perusahaan-perusahaan yang berbasis pengetahuan (*knowledge based industries*) sehingga modal intelektual menjadi hal yang wajib untuk diteliti.

Dari latar belakang diatas, maka penulis akan membuat penelitian dengan judul **“Analisis Pengaruh Modal Intelektual terhadap Nilai Perusahaan dan Kinerja Keuangan Perusahaan sebagai Variabel Intervening pada Perusahaan Industri Kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia Tahun 2010 – 2014”**.

1.2. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

1.2.1. Identifikasi masalah

Adapun indentifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Perusahaan-perusahaan di Indonesia cenderung menggunakan *conventional/labour based* dalam membangun bisnisnya sehingga produk yang dihasilkannya masih miskin kandungan inovasi.
2. Munculnya pengetahuan sebagai sumber daya yang memiliki daya saing tinggi, sehingga industri konvensional dipandang perlu memperbaharui konsep dan sistemnya.
3. Pentingnya aset yang bersifat inovatif untuk memperoleh dan mempertahankan keunggulan kompetitif (*competitive advantage*).

4. Mulai menjamurnya perusahaan-perusahaan di Indonesia yang berbasis pengetahuan dan membutuhkan investasi yang tinggi untuk dapat bertahan dan mengembangkan produknya.
5. Masuknya era baru yaitu perekonomian bebas dan terbuka sehingga industri konvensional dianggap perlu melakukan perubahan demi *competitive advantage*.

1.2.2. Pembatasan Masalah

Karena luasnya ruang lingkup yang ada terhadap analisis pengaruh modal intelektual terhadap nilai perusahaan dan kinerja perusahaan, maka pembahasan akan dibatasi, terhadap sebagai berikut :

1. Perusahaan dalam penelitian ini adalah perusahaan Industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI);
2. Periode pengamatan dalam penelitian ini dari tahun 2010 sampai dengan 2014;
3. Jenis data pada penelitian ini adalah sekunder yang disajikan dalam laporan tahunan yang dipublikasikan oleh perusahaan;
4. Variabel Dependen dalam penelitian ini adalah nilai perusahaan di *proxy* dengan Nilai Tambah Pasar (MVA).
5. Variabel Independen dalam penelitian ini adalah modal intelektual di *proxy* dengan *Value Added Human Capital* (VAHU), *Value Added Capital Employed* (VACA), *Structural Capital Value Added* (STVA).

6. Variabel Intervening dalam penelitian ini adalah kinerja keuangan perusahaan di *proxy* dengan *Return On Asset* (ROA).

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka masalah penelitian ini selanjutnya dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah *Value Added Human Capital* (VAHU), *Value Added Capital Employed* (VACA), dan *Structural Capital Value Added* (STVA) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap kinerja perusahaan (ROA) pada perusahaan industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2010 - 2014?
2. Apakah *Value Added Human Capital* (VAHU) berpengaruh signifikan terhadap kinerja perusahaan (ROA) pada perusahaan industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2010 - 2014?
3. Apakah *Value Added Capital Employed* (VACA) berpengaruh signifikan terhadap kinerja perusahaan (ROA) pada perusahaan industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2010 - 2014?
4. Apakah *Structural Capital Value Added* (STVA) berpengaruh signifikan terhadap kinerja perusahaan (ROA) pada perusahaan industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2010 - 2014?
5. Apakah *Value Added Human Capital* (VAHU), *Value Added Capital Employed* (VACA), dan *Structural Capital Value Added* (STVA) secara

simultan berpengaruh signifikan terhadap nilai perusahaan (MVA) pada perusahaan industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2010 - 2014?

6. Apakah *Value Added Human Capital* (VAHU) berpengaruh signifikan terhadap nilai perusahaan (MVA) pada perusahaan industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2010 - 2014?
7. Apakah *Value Added Capital Employed* (VACA) berpengaruh signifikan terhadap nilai perusahaan (MVA) pada perusahaan industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2010 - 2014?
8. Apakah *Structural Capital Value Added* (STVA) berpengaruh signifikan terhadap nilai perusahaan (ROI) pada perusahaan industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2010 - 2014?
9. Apakah kinerja perusahaan (ROA) berpengaruh signifikan terhadap nilai perusahaan (MVA) pada perusahaan industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2010 - 2014?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah *Value Added Human Capital* (VAHU), *Value Added Capital Employed* (VACA), dan *Structural Capital Value Added* (STVA) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap kinerja

perusahaan (ROA) pada perusahaan industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2010 - 2014.

2. Untuk mengetahui apakah *Value Added Human Capital* (VAHU) berpengaruh signifikan terhadap kinerja perusahaan (ROA) pada perusahaan industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2010 - 2014.
3. Untuk mengetahui apakah *Value Added Capital Employed* (VACA) berpengaruh signifikan terhadap kinerja perusahaan (ROA) pada perusahaan industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2010 - 2014.
4. Untuk mengetahui apakah *Structural Capital Value Added* (STVA) berpengaruh signifikan terhadap kinerja perusahaan (ROA) pada perusahaan industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2010 - 2014.
5. Untuk mengetahui apakah *Value Added Human Capital* (VAHU), *Value Added Capital Employed* (VACA), dan *Structural Capital Value Added* (STVA) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap nilai perusahaan (MVA) pada perusahaan industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2010 - 2014.
6. Untuk mengetahui apakah *Value Added Human Capital* (VAHU) berpengaruh signifikan terhadap nilai perusahaan (MVA) pada perusahaan industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2010 - 2014.

7. Untuk mengetahui apakah *Value Added Capital Employed* (VACA) berpengaruh signifikan terhadap nilai perusahaan (MVA) pada perusahaan industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2010 - 2014.
8. Untuk mengetahui apakah *Structural Capital Value Added* (STVA) berpengaruh signifikan terhadap nilai perusahaan (ROA) pada perusahaan industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2010 - 2014.
9. Untuk mengetahui apakah kinerja perusahaan (ROA) berpengaruh signifikan terhadap nilai perusahaan (MVA) pada perusahaan industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) periode 2010 - 2014.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah diharapkan dapat menjadi tambahan referensi, gambaran dan bukti empiris mengenai pengaruh Modal Intelektual ($VAIC^{TM}$) terhadap nilai perusahaan (MVA) dan kinerja keuangan perusahaan (ROA) pada perusahaan industri kreatif yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) serta penelitian ini bisa dijadikan rujukan untuk penelitian-penelitian sejenis selanjutnya.

2. Manfaat Empiris

a. Bagi pengetahuan

Penelitian ini ditujukan untuk menguatkan pendapat dan mengetahui sejauh mana pengaruh modal intelektual (VAICTM) terhadap nilai perusahaan dan kinerja keuangan perusahaan jika didasarkan dengan kondisi makro dan mikro saat ini.

b. Bagi investor

Penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan dan pertimbangan berdasarkan pengukuran modal intelektual yang diungkapkan perusahaan yang digunakan untuk menilai keunggulan bersaing (*competitive advantage*) sebelum memutuskan untuk investasi.

c. Bagi perusahaan

Bagi perusahaan yang akan *go public*, penelitian ini sebagai gambaran untuk mempertimbangkan besarnya pengungkapan modal intelektual di dalam laporan tahunan perusahaan.

d. Bagi Bapepam dan IAI

Penelitian ini dapat membantu menciptakan standar yang resmi untuk pengungkapan modal intelektual.