

BAB 1

PENDAHULUAN

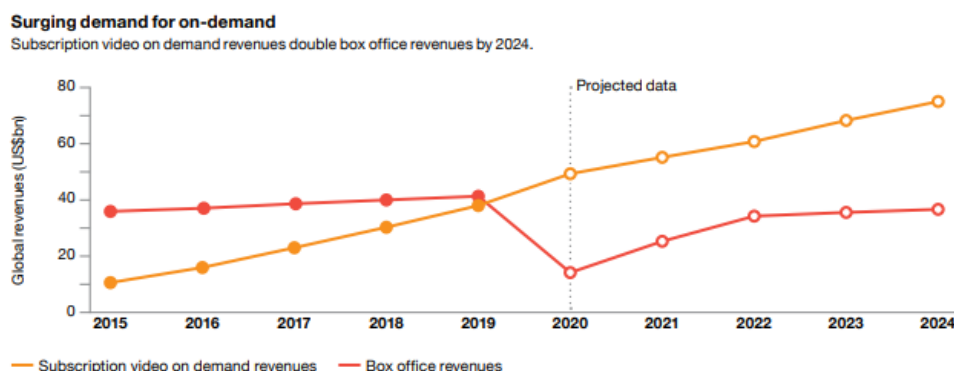
1.1. Latar Belakang

Industri hiburan atau *Entertainment and Media (EnM) Industry* merupakan organisasi yang membagikan, memproduksi maupun memublikasikan produk yang bergerak di *multiple segment* seperti film/cinema, televisi, musik, penerbitan, radio, internet, dan iklan. Menurut Segupta dan Mukherji (2021), industri hiburan merupakan industri kreatif yang mengikuti inovasi teknologi dan permintaan konsumen sehingga menyebabkan adanya persaingan ketat yang dialami oleh pelaku bisnis yang bergerak di industri hiburan.

Industri hiburan cenderung rentan akan ketidakpastian yang berasal dari tren yang cenderung berubah-ubah dan bersifat global. Perubahan tren dapat dilihat melalui gambar di bawah ini.

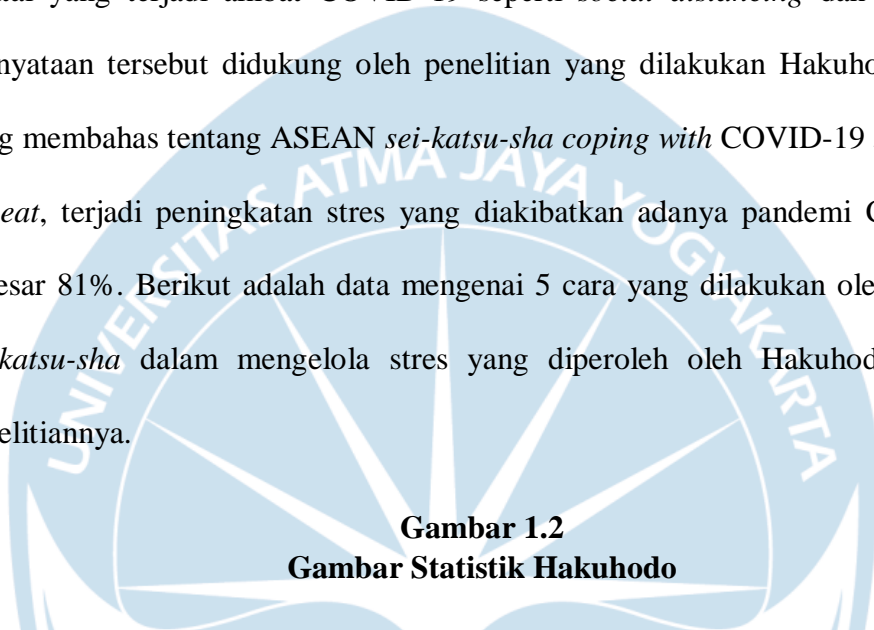
Gambar 1.1

Gambar Statistik PWC



Sumber: : PwC Global Entertainment & Media Outlook 2020–2024, Omdia

Menurut artikel yang dilansir oleh PWC mengenai *Entertainment and media outlook 2015-2019* dengan data proyeksi tahun 2020-2024, perubahan perilaku dapat diakibatkan adanya perkembangan teknologi dan adanya perubahan digital yang terjadi akibat COVID-19 seperti *social distancing* dan *lockdown*. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan Hakuodo (2020) yang membahas tentang ASEAN *sei-katsu-sha coping with COVID-19 by keeping upbeat*, terjadi peningkatan stres yang diakibatkan adanya pandemi COVID-19 sebesar 81%. Berikut adalah data mengenai 5 cara yang dilakukan oleh ASEAN *sei-katsu-sha* dalam mengelola stres yang diperoleh oleh Hakuodo melalui penelitiannya.



Gambar 1.2
Gambar Statistik Hakuodo

Sumber : Hakuodo (2020)

Dengan adanya perubahan cara ASEAN *sei-katsu-sha* mengelola stres selama COVID-19, maka tren dari industri hiburan berubah seperti maraknya tren *streaming content* atau *online entertainment* yang banyak disediakan oleh berbagai layanan *streaming* karena keterbatasan mobilitas konsumen untuk mendapatkan produk hiburan secara *face to face*.

Dengan adanya perkembangan tersebut, pelaku bisnis harus melakukan inovasi agar perusahaan dapat mempertahankan kelangsungan bisnisnya dengan cara beradaptasi pada keadaan yang terus berubah. Jika perusahaan tidak mampu untuk beradaptasi, maka kebangkrutan dapat terjadi dalam perusahaan tersebut. Dalam memprediksi kesehatan suatu perusahaan berdasarkan kinerjanya, dapat digunakan model prediksi seperti model Altman, model Ohlson, model Zmijewski yang memiliki tingkat akurasi yang berbeda tergantung pada pengukuran yang digunakan. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Syamni et al. (2018), didapatkan bahwa model Altman dan model Ohlson adalah model yang memiliki pengaruh untuk mengetahui kaitan model prediksi kebangkrutan terhadap harga saham sehingga dapat mengurangi risiko investor untuk melakukan investasi pada perusahaan batu bara di Indonesia. Hasil penelitian model prediksi kebangkrutan lainnya juga menunjukkan hasil yang berbeda. Pada Jonathan dan Gantino (2020), didapatkan hasil bahwa model Altman dan model Springate berpengaruh terhadap harga saham perusahaan *Property & Real Estate dan Food & Beverage*. Namun model Zmijewski berpengaruh hanya pada harga saham perusahaan *Food & Beverage*.

Prediksi kebangkrutan tersebut dapat digunakan untuk menilai dan memberikan sinyal mengenai kinerja perusahaan yang dapat mempengaruhi harga saham. Harga saham perusahaan ditentukan oleh hukum permintaan dan penawaran. Apabila semakin banyak investor yang membeli saham suatu perusahaan maka harga sahamnya akan cenderung bergerak naik, begitu pula sebaliknya. Untuk meningkatkan harga sahamnya, secara internal perusahaan

berupaya untuk melakukan kegiatan operasinya dengan maksimal agar kinerja yang dihasilkan semakin baik dan investor akan merasa termotivasi untuk membeli saham perusahaan. Kenaikan yang terjadi pada harga saham dikarenakan investor melihat bahwa perusahaan memiliki nilai tambah dalam menghasilkan keuntungan atau *return* dan memiliki profitabilitas yang cukup tinggi sehingga investor termotivasi untuk membeli saham perusahaan.

Oleh karena itu melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui seberapa baik analisis prediksi kebangkrutan dapat mempengaruhi harga saham perusahaan industri hiburan. Penelitian ini dilakukan karena belum banyak penelitian serupa yang menggunakan prediksi kebangkrutan pada obyek berupa perusahaan industri hiburan. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memperluas dan menambah literatur mengenai analisis prediksi kebangkrutan terlebih model Altman Modifikasi, model Ohlson dan model Zmijewski.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini diajukan agar peneliti dapat melihat apakah prediksi kebangkrutan memiliki pengaruh terhadap harga saham perusahaan industri hiburan yang terdaftar di *Asian Stock Market* selama periode 2016-2019?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil prediksi kebangkrutan yang berpengaruh signifikan terhadap harga saham perusahaan industri hiburan yang terdaftar di *Asian Stock Market* selama periode 2016-2019.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teori pada penelitian ini diharapkan dapat membuktikan secara empiris mengenai pengaruh dari analisis prediksi kebangkrutan terhadap harga saham pada perusahaan industri hiburan.
2. Manfaat praktis pada penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas baik pengetahuan dan informasi kepada penulis dan pembaca mengenai prediksi kebangkrutan terhadap harga saham pada perusahaan industri hiburan.

