

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepuluh tahun belakangan ini ekonomi Indonesia bertumbuh dengan pesat. Jumlah masyarakat kelas ekonomi menengah terus meningkat setiap tahunnya. Masyarakat kelas ekonomi menengah adalah masyarakat yang membelanjakan USD 2 hingga USD 10 per harinya berdasarkan data yang didapat oleh Pribadi dari antaranews. Diperkirakan pada tahun 2015 hingga tahun-tahun berikutnya, masyarakat kelas ekonomi menengah ke atas akan tumbuh sebesar tujuh juta orang setiap tahunnya (bisniskeuangan.kompas.com). Pemerintahan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono telah berhasil meningkatkan jumlah masyarakat kelas ekonomi menengah dari 37 persen dari total penduduk di Indonesia pada tahun 2004 menjadi 56,7 persen pada tahun 2013 berdasarkan liputan yang didapat oleh Pribadi dari antaranews. Nashrillah wartawan dari tempo juga mencatat nilai produk domestik bruto (PDB) Indonesia juga bertumbuh sebesar 5,78% pada tahun 2013. Semua indikasi ini menunjukkan bahwa ada peningkatan penghasilan masyarakat Indonesia.

Peningkatan penghasilan masyarakat tidak hanya berasal dari penghasilan utamanya saja. Masyarakat dapat juga menjalankan usaha sampingan untuk menambah penghasilannya berdasarkan liputan yang dilakukan Deny wartawan liputan 6 dengan masyarakat. Dilihat dari bentuk usahanya, usaha sampingan dapat digolongkan menjadi usaha nyata dan usaha spekulatif (Kasali *et al.*, 2010). Usaha nyata adalah usaha yang tidak mengenal jalan pintas untuk menjadi kaya dengan cepat. Cara untuk memperoleh kekayaan adalah bekerja keras dan jujur. Usaha spekulatif adalah usaha yang bertujuan untuk memperoleh kekayaan secara cepat. Pelaku usaha spekulatif menjanjikan penghasilan besar dengan modal yang minimal. Usaha spekulatif juga dapat membahayakan pemiliknya sendiri, karena mereka akan menjadi serakah dan tidak pernah merasa puas dengan apa yang telah mereka dapatkan (Kasali *et al.*, 2010).

Salah satu bentuk usaha spekulatif adalah *Money Game* (Kasali *et al.*, 2010). *Money game* merupakan bisnis dengan skema piramida. Bisnis semacam ini seringkali disebut dengan *ponzi scheme* yang merupakan salah satu model penipuan tertua di Indonesia dan masih dijalankan dalam berbagai bentuk sampai saat ini (www.howmoneyindonesia.com). Masyarakat yang bergabung dengan usaha ini biasa disebut dengan *member*, anggota, mitra bisnis atau *investor*. Dalam *money game*, seorang *member* diminta untuk menginvestasikan sejumlah uang dan perusahaan berjanji uang tersebut nantinya dapat diambil kembali dengan nilai yang berlipat ganda.

Money game tidak sama dengan perusahaan *Multi Level Marketing* (MLM). Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan Snook (2005) yang menjelaskan perbedaan antara perusahaan MLM dengan usaha yang menggunakan skema ponzi. Pada perusahaan MLM terdapat produk yang dijual, sedangkan pada usaha yang menggunakan skema ponzi tidak terdapat produk yang dijual. Apabila ada produk yang dijual pada usaha skema ponzi, biasanya produk tersebut kurang dapat dirasakan manfaatnya dibandingkan dengan produk yang dijual perusahaan MLM. Perusahaan MLM tidak meminta *member* untuk melakukan investasi, cukup membeli katalog atau *tester* dari produk yang dijual perusahaan MLM. Pada usaha yang menggunakan skema ponzi, *member* diminta untuk menyetorkan sejumlah uang.

Dibalik maraknya perkembangan bisnis *money game* dan keuntungan yang sudah dirasakan sebagian *member*, tidak sedikit pula *member* yang gagal dalam bisnis ini. Setelah berjalan beberapa waktu, perusahaan akan mengalami ketidaksanggupan untuk membayar bonus kepada para *membrnya*. Penelitian Buckhoff & Kramer (2011) membuktikan secara matematis bahwa perusahaan *money game* tidak dapat berdiri lama. Pihak yang diuntungkan adalah pendiri dan *member* yang mengikuti bisnis ini ketika masih baru berdiri. *Member* yang belakangan bergabung dalam bisnis ini akan selalu dirugikan (Akinladejo, Clarke, & Akinladejo, 2013).

Negara-negara maju seperti Amerika Serikat, Inggris dan Australia sudah melarang operasi perusahaan yang menggunakan skema piramida. SEC (*Security Exchange Commision*) di Amerika telah memperingatkan dalam [situsnya](#) “Para

penipu di balik skema piramida berusaha keras untuk membuat program seperti program *multi level marketing* yang sah. Meskipun mereka mengklaim memiliki produk atau jasa yang sah untuk dijual. Penipu ini hanya menggunakan uang yang datang dari *investor* baru untuk melunasi *investor* lama. Pada akhirnya skema piramida akan runtuh. Di beberapa titik skema yang sudah terlalu besar, penipu tidak dapat mengumpulkan banyak uang dari *investor* baru untuk membayar *investor* sebelumnya, dan pada akhirnya banyak orang yang akan kehilangan uangnya”(www.sec.gov). Di Inggris, pemerintah turun tangan dengan menerbitkan undang-undang *Fair Trading Act* pada tahun 1973. Pada bab XI pasal 120 UU ini tercantum ancaman pidana bagi penyelenggara bisnis dengan skema piramida (Tanuwijaya, 2008).

Pada tahun 2013 hingga 2014, tercatat sebanyak 750 perusahaan yang menjalankan usahanya dengan sistem *money game* atau perusahaan yang tergolong investasi bodong di Indonesia berdasarkan data dari OJK yang diperoleh mela wartawan bisnis. Sebagian besar dari perusahaan *money game* itu sudah tutup, seperti EMMC dan VGMC (investasi.kontan.co.id; www.inilahkoran.com). Perusahaan *money game* lain memilih untuk berganti nama. Salah satu perusahaan yang berganti nama adalah *Boss Venture*, yang sebelumnya telah ada dengan nama *peek2save.com*. Kedua perusahaan itu dijalankan oleh CEO yang sama yaitu Billy Lee (howmoneyindonesia.com). Usaha *Peek2save* hanya dapat bertahan selama dua tahun 350 hari, sedangkan *Boss Venture* masih bertahan sampai saat ini tetapi komisi yang diberikan kepada *member* mulai berkurang (www.bossventure.com).

Perusahaan *money game* yang sedang marak berkembang di Indonesia saat ini adalah *Boss Venture* dan Manusia Membantu Manusia (MMM). *Boss venture* telah berjalan selama hampir dua tahun di Indonesia, sedangkan MMM telah berjalan selama hampir satu tahun. *Boss venture* menawarkan keuntungan sampai dengan 1,5% setiap harinya atau empat kali lipat dari modal yang ditanamkan disana. Sama halnya dengan *Boss Venture*, MMM menjanjikan keuntungan sampai dengan 30% dalam waktu satu bulan. Untuk mendapatkan *return* yang besar dalam bisnis *money game*, para *member* tidak perlu bekerja keras. Penawaran menarik yang diberikan oleh perusahaan-perusahaan *money game*

tersebut mendapatkan respon baik di kalangan masyarakat, sehingga cukup banyak masyarakat tertarik untuk bergabung dalam bisnis ini.

Dalam bisnis *money game*, terjadi kesenjangan informasi (asimetri informasi) yang besar antara perusahaan dengan *member* atau calon *member*nya. Modus perusahaan adalah dengan memberikan iming-iming bonus atau penghasilan yang besar tanpa menjelaskan risiko yang mungkin terjadi. Selain itu calon *member* tidak mengetahui kondisi keuangan dari perusahaan secara transparan. Hal yang menjadi salah satu penyebab kerugian *member* karena ada potensi terjadinya kesalahan dalam pengambilan keputusan dari calon *member*.

Asimetri informasi dapat terjadi baik pada investasi pasar modal dan investasi non pasar modal. Penelitian ini membahas tentang asimetri informasi yang terjadi pada investasi non pasar modal, yaitu investasi pada usaha *money game*. Pada perusahaan *money game*, tidak terdapat laporan keuangan yang akan membuat investor tidak mengetahui dengan jelas kondisi keuangan perusahaan yang akan mereka pilih. Meskipun tidak adanya laporan keuangan yang diterbitkan oleh perusahaan *money game*, namun tetap banyak orang yang memilih untuk menanamkan uangnya pada perusahaan tersebut. Pertumbuhan pada perusahaan *money game* dapat dilihat dari jumlah *member* yang mengikuti usaha MMM, yang awalnya hanya 350 ribu dan dalam empat bulan menjadi dua juta *member*.

Asimetri informasi yang terjadi pada perusahaan *money game* biasanya berupa *moral hazard* yaitu perusahaan secara tiba-tiba tutup tanpa memberitahukannya terlebih dahulu kepada seluruh *member*. Penutupan perusahaan secara tiba-tiba akan membuat banyak *member* tertipu dengan tawaran yang diberikan oleh perusahaan. Untuk melindungi *member* dari niat yang tidak baik dari perusahaan *money game*, maka pemerintah perlu melakukan audit eksternal untuk dapat mencegah *fraud* dari perusahaan *money game*. Pengertian *fraud* secara umum meliputi bermacam-macam arti, di mana dengan kepandaian manusia seseorang dapat merencanakan untuk memperoleh keuntungan melalui gambaran yang salah (Albrecht et al., 2006)

Audit eksternal yang dapat dilakukan pada perusahaan *money game* adalah *fraud audit*. Selain laporan keuangan, Komponen penting yang harus

diaudit oleh pemerintah pada perusahaan *money game* adalah struktur kerjanya yang berupa skema ponzi (Akinladejo, Clarke, & Akinladejo, 2013). Pertama, auditor eksternal perlu memastikan apakah sistem kerja yang digunakan oleh perusahaan adalah skema ponzi atau bukan. Kedua, auditor perlu memeriksa laporan keuangan perusahaan untuk memastikan kondisi keuangan perusahaan tersebut. Dengan adanya audit eksternal yang dilakukan pemerintah maka diharapkan kerugian yang ditimbulkan akibat usaha spekulatif, khususnya *money game* dapat diminimalkan.

1.2 Batasan Masalah

Pengambilan data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan wawancara. Responden yang akan diambil datanya terbatas pada *member* dari dua perusahaan *money game* yaitu *Boss Venture* dan Manusia Membantu Manusia (MMM). Responden yang diwawancarai adalah mahasiswa Universitas Pelita Harapan (UPH) Surabaya yang pernah bergabung dengan salah satu dari dua perusahaan *money game* tersebut.

1.3 Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan untuk melihat asimetri informasi, khususnya *moral hazard*, yang terdapat pada bisnis *money game*. Hal ini dilakukan dengan menganalisis pengalaman para responden yang telah mengikuti bisnis *money game*. Penelitian ini juga akan menghubungkan bagaimana *moral hazard* yang ada dalam bisnis *money game* dapat dicegah dengan adanya *fraud audit* yang harusnya dilakukan oleh pemerintah.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui asimetri informasi yaitu *moral hazard* yang terdapat pada bisnis *money game*. Penelitian ini ingin membuktikan *moral hazard* yang telah dilakukan perusahaan *money game* yang dapat menyebabkan kerugian bagi banyak orang. Terakhir penelitian ini ingin mengungkap bagaimana cara untuk mendeteksi *fraud* yang dilakukan oleh perusahaan *money game*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan teori akuntansi, terutama mengenai hubungan antara asimetri informasi terhadap *fraud*. Pembahasan yang terdapat dalam penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan teori *moral hazard* terhadap *fraud* yang dilakukan oleh perusahaan *money game*. Sejauh ini belum banyak penelitian yang menghubungkan asimetri informasi yaitu *moral hazard* dengan *fraud* sehingga penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kebermanfaatan teori tersebut dalam menganalisis fenomena bisnis yang sedang berkembang dalam masyarakat saat ini.

1.5.2 Manfaat Empiris

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman mengenai bisnis *money game* serta pengaruhnya bagi *member*, khususnya kalangan mahasiswa yang telah bergabung atau yang akan memulai bergabung dalam bisnis ini. Banyaknya tawaran yang beredar di masyarakat akan selalu membuat masyarakat bingung untuk memilih jenis investasi yang akan dipilih. Cara tepat yang digunakan untuk memilih investasi adalah memperkaya pengetahuan akan jenis ragam investasi, sehingga keputusan yang akan diambil nantinya dapat memberikan keuntungan di masa mendatang.

Bagi pemerintah, penelitian ini berguna sebagai masukan untuk melakukan *audit fraud* terhadap perusahaan *money game* serta memberlakukan peraturan yang tegas dalam menindak perusahaan *money game* yang telah beroperasi di Indonesia. Belakangan ini tawaran dari perusahaan *money game* sangat gencar di Indonesia. Adanya payung hukum di Indonesia diharapkan dapat mengurangi peredaran perusahaan *money game* di Indonesia dan mencegah terjadinya korban penipuan yang lebih banyak.

1.6 Sistematika Penulisan

Tugas Akhir ini terdiri dari lima bab, dengan sistematika penelitian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang penelitianm batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas tinjauan pustaka yang digunakan dalam penelitian, mencakup teori asimetri informasi, pemaparan penelitian terdahulu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi uraian mengenai pendekatan penelitian, objek penelitian, metode pengumpulan data, dan metode analisis data yang dipakai dalam penelitian.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini tentang profil responden, analisis data dan pembahasan. Bab ini juga merupakan pembahasan secara rinci mengenai hasil penelitian yang dilakukan pada responden yang mengikuti *Boss Venture* dan MMM.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Bab ini merupakan ringkasan secara keseluruhan mengenai pembahasan hasil penelitian mengenai Asimetri Informasi Terhadap Pengambilan Keputusan Investasi Yang Menggunakan Skema Ponzi dan rekomendasi terkait pengambilan keputusan yang harus diperhatikan masyarakat ketika berinvestasi.