

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan latar belakang yang menggambarkan kondisi atau fenomena yang pernah terjadi secara *actual* dan beberapa definisi singkat yang mendukung penelitian ini. Latar belakang juga menggambarkan *research gap* yang diperoleh dari berbagai kesenjangan hasil penelitian terdahulu. Bab ini juga terdiri atas beberapa sub-bab lain seperti identifikasi masalah, batasan masalah, batasan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

Sub-bab identifikasi masalah adalah gambaran dari berbagai masalah-masalah yang timbul dalam sebuah objek penelitian sedangkan, batasan masalah adalah pembatasan subjek masalah untuk memudahkan penelitian agar tercapai. Sub-bab batasan penelitian merupakan pembatasan ruang lingkup yang dilakukan untuk memudahkan penelitian dan rumusan masalah merupakan pertanyaan dalam suatu penelitian. Terakhir yaitu tujuan dan manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian untuk berbagai pihak.

A. Latar Belakang Masalah

Laporan keuangan dalam suatu perusahaan memiliki peranan penting karena dapat menggambarkan operasional kerja perusahaan secara akurat dan relevan serta berfungsi untuk memberikan informasi keuangan seperti posisi keuangan, kinerja keuangan, serta arus kas entitas yang bermanfaat kepada pihak pengguna laporan yang digunakan untuk pembuat keputusan. Laporan keuangan adalah laporan yang menunjukkan kondisi keuangan perusahaan pada saat ini atau dalam suatu periode tertentu Kasmir (2019), maka penggunaan laporan keuangan sangatlah penting karena penggunaan laporan keuangan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKGG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKGG.



akan terus berlanjut bahkan sebelum, saat, dan setelah era globalisasi. Widiandari, (2019) mengatakan jika Globalisasi merupakan era perkembangan teknologi. Menurut Schwab, (2016) jika era digitalisasi memberikan kemudahan dalam konsumen dalam bertransaksi dan melakukan kegiatan lainnya. Schwab, (2016) mengatakan jika penggunaan *e-commerce* dengan perangkat *mobile* memberikan keuntungan yang sangat besar sehingga meningkatkan pertumbuhan pendapatan, hal tersebut didukung oleh Purba et al. (2021) yang mengatakan jika pada tingkat mikro, kemajuan yang dialami oleh dunia teknologi memainkan peran yang sangat berarti dalam perubahan struktur industri dan persaingan global. Menurut Widiandari (2019) menjelaskan jika setelah perang dunia kedua negara Jepang menjadi sorotan mata dunia karena *industry* dan perekonomiannya sehingga timbulah penyebaran *industry* Jepang termasuk *video games* sehingga *video game* kemudian menyebar luas dan menjadi bagian dari masyarakat global. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan jika setelah globalisasi peranan digital sangat mempengaruhi pertumbuhan pendapatan, berbeda sebelum era revolusi *industry* keempat yang lebih berfokus pada *industry* barang namun revolusi *industry* ke-empat lebih berfokus pada perkembangan teknologi seperti *cyber* karena memiliki potensi yang besar. Salah satu potensi yang besar dari sub-sektor teknologi adalah sub-sektor *games*.

Pendapat diatas didukung dengan berita international yang dikutip dari *world economic forum* yang mengatakan jika sektor video game sedang booming – dan diperkirakan akan terus berkembang. Ekspansi ini diperkirakan akan menghasilkan industri game global senilai \$321 miliar pada tahun 2026 berdasarkan PwC *Global Entertainment dan Media Outlook 2022-2026*.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

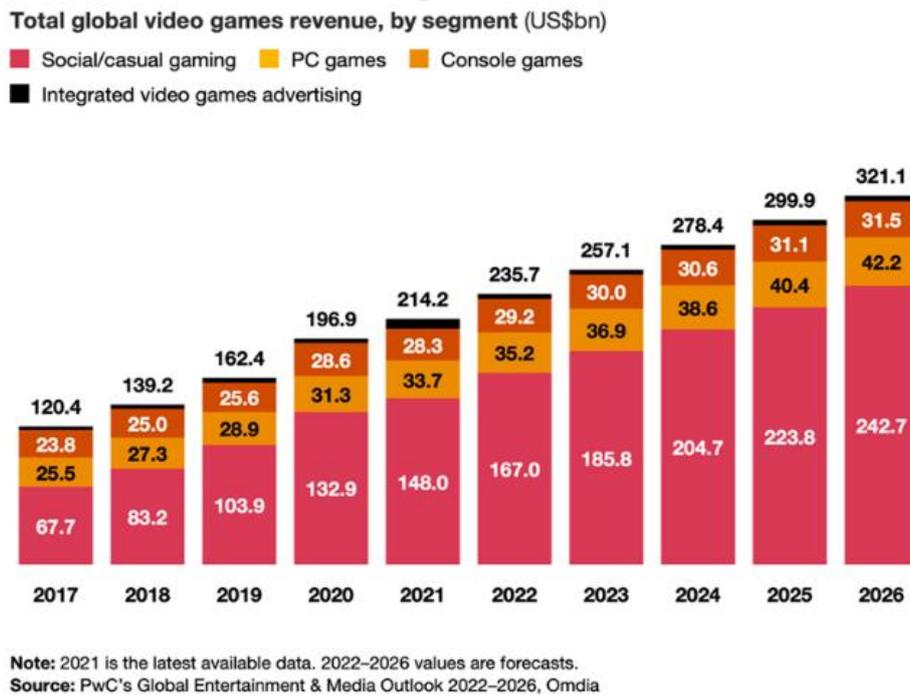
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Gambar 1.1

Pertumbuhan Pendapatan *Games* menurut PwC



Sumber: www.we forum.org

Melihat dari gambar 1.1 dapat disimpulkan jika perusahaan video *games* melakukan ekspansi pendapatan yang *significant* setiap tahunnya. Ekspansi ini didorong oleh game sosial dan kasual setelah jutaan orang menggunakan pengontrol mereka untuk menghindari kebosanan dan isolasi akibat lockdown COVID-19. (dikutip dari <https://www.weforum.org/agenda/2022/07/gaming-pandemic-lockdowns-pwc-growth/>)

Salah satu contoh perusahaan yang memiliki pendapatan tertinggi saat ini adalah perusahaan asal Tiongkok bernama Genshin Impact. Diketahui jika perusahaan tersebut menduduki posisi nomor 1 untuk pendapatan terbesar yang didapatkan oleh perusahaan *games* pada beberapa waktu lalu yaitu dimana Genshin Impact dikabarkan menjadi game mobile terlaris di dunia yang berada di posisi puncak. Tak cuma itu, game ini meraup keuntungan senilai US\$67 juta atau setara dengan Rp1 triliun. Pada rentang waktu sebulan, mulai dari Januari hingga Februari 2023, Genshin Impact sudah meraup pendapatan Rp1 triliun. Posisi kedua disusul oleh game mobile Fate Grand Order server



Jepang yang meraup keuntungan US\$47 juta atau setara Rp718 miliar. Selain itu ada juga beberapa game mobile lain yang masuk ke dalam daftar, seperti NIKKE, Uma Musume, hingga Heaven Burns Red. (dikutip dari <https://game.indozone.id/e-sport/961050298/genshin-impact-jadi-game-mobile-terlaris-di-dunia-pendapatan-sebulan-capai-rp1-triliun>).

Gambar 1.2
Pendapatan Games Genshin Impact Melalui Banner Karakter



Sumber: www.hoyolab

Bedasarkan gambar 1.2 dapat diasumsikan jika sektor perusahaan games sedang mengalami *growth income* yang sangat besar sejak pandemic covid-19. Namun pendapatan perusahaan yang begitu tinggi dari informasi diatas tidak menutup kemungkinan adanya kesalahan dalam penyajian laporan keuangan, sebaik apapun penyusun laporan keuangan tersebut. Menurut Arens et al., (2021) Kesalahan penyajian laporan keuangan dibagi 2 yaitu *error* dan *fraud*. *Fraud* dibagi menjadi dua yaitu *misappropriation of assets* dan *fraudulent financial statement*. *Fraudulent financial statement* adalah sebuah tindakan pemalsuan laporan keuangan yang dilakukan oleh perusahaan baik demi tujuan perusahaan atau sendiri. Akan tetapi berdasarkan dikatakan jika laporan keuangan bertujuan untuk menyampaikan informasi terkait posisi keuangan, kinerja keuangan, dan arus kas entitas yang bermanfaat bagi pengguna laporan terutama dalam pembuatan keputusan ekonomi. Menurut IAI (2009) tujuan lain laporan keuangan adalah menampilkan hasil pertanggung jawaban manajemen atas penggunaan sumber daya yang dipercayakan kepada mereka.

Hak cipta dilindungi Undang-Undang
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



Mengacu pada definisi diatas menurut ACFE (2022) selama tahun 2022 perusahaan *sub industry* games memiliki total kasus *fraud* sebanyak 41 kasus yang menimbulkan nilai median kerugian sebesar \$41.000. Berdasarkan informasi yang ditampilkan dilihat seberapa besar kerugian yang terjadi akibat kecurangan yang dilakukan melalui pendapatan perusahaan.

Dari analisis yang dilakukan ACFE (2022) diketahui perusahaan dengan pendapatan sebesar \$500 juta sampai \$999 juta memiliki kasus kecurangan sebesar 12% dengan kerugian rata-rata sebesar \$150.000. Sedangkan perusahaan dengan pendapatan diatas 1 Milyar dollar memiliki kasus kecurangan sebesar 24% dengan kerugian rata-rata sebesar \$150.000 dolar, dapat ditarik sebuah kesimpulan jika semakin tinggi suatu perusahaan memperoleh pendapatan maka semakin besar juga kerugian yang timbul akibat *fraud*. Dalam dunia bisnis terdapat beberapa kasus perusahaan besar yang terjerat oleh *fraud* antara lain sebagai berikut, pertama adalah kasus internasional kecurangan yang terkenal adalah kasus *Enron*. *Enron Corporation* adalah perusahaan energi dari AS yang berbasis di Houston, Texas. Perusahaan didirikan tahun 1985 dan berhenti menjalankan usaha pada 2007. Praktik-praktik tidak etis atau kecurangan yang dilakukan perusahaan ini antara lain adalah menampilkan data penghasilan yang tidak benar atau palsu serta modifikasi atau mengubah neraca keuangan demi mendapatkan penilaian kinerja keuangan yang positif. Akhir dari skandal tersebut Enron resmi dinyatakan bangkrut atau pailit setelah harga sahamnya yang anjlok US\$ 90,56 karena praktik tersebut hingga terjun bebas di bawah US\$ 1 setelah skandal terbongkar. Skandal ini menyebabkan kerugian hingga US\$ 11 miliar atau setara Rp 159,5 triliun (kurs Rp 14.500/US\$) yang diderita para pemegang saham dan merupakan kebangkrutan terbesar saat itu. (dikutip dari <https://www.cnbcindonesia.com/>)

Hak cipta dimiliki IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Kasus kedua adalah kasus perusahaan Tencent dimana perusahaan dilaporkan memecat lebih dari 100 karyawan, Senin (16/1). Hal ini terjadi karena karyawan-karyawan tersebut melanggar kebijakan perusahaan. Beberapa karyawan bahkan dibawa ke polisi dan dinyatakan bersalah atas kasus penyuapan dan penggelapan. "Menanggapi masalah korupsi dan penipuan di dalam perusahaan, Departemen Investigasi Anti-Penipuan Tencent terus memperkuat penumpasan dan menyelidiki serta menangani serangkaian pelanggaran dengan masalah umum," tulis perusahaan dimuat *Channel News Asia (CNA)* dan *AFP*. ". Jumlah kasus dan personel yang diselidiki dan ditangani sepanjang 2022 meningkat dibandingkan 2021," Tencent diketahui sebagai perusahaan pembuat *game* top dunia, yang juga memiliki aplikasi populer WeChat. Namun per November, terjadi penurunan pendapatan kuartalan untuk kedua kali, secara berturut-turut. Perusahaan sendiri terdaftar di bursa Hong Kong. Karyawan yang rata-rata dipecat dan melakukan korupsi berasal dari bagian PCG. (Dikutip dari <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20230117154351-92-90153/lebih-dari-100-karyawan-tencent-kena-phk-gegara-suap>)

Selanjutnya, mengutip dari *Games Beat* dikatakan jika pengembang game dan aplikasi seluler telah terpapar potensi penipuan iklan sebesar \$5,4 miliar selama penurunan ekonomi, menurut laporan dari *AppsFlyer*. Itu lebih dari dua kali jumlah penipuan dibandingkan tahun 2021 dan 40% hingga 46% lebih tinggi dibandingkan paruh kedua tahun 2022. Kebangkitan dapat dikaitkan dengan tiga faktor, kata laporan itu. Pertama, gangguan pemasar dengan rilis iOS 14.5, mengalihkan perhatian dan sumber daya dari perlindungan penipuan. Kedua, pemasar saat ini menghadapi anggaran yang dipangkas, menciptakan tekanan untuk bermitra dengan jaringan iklan berbiaya lebih rendah yang menawarkan perlindungan lebih sedikit. Dan ketiga, pendeteksian penipuan yang lebih baik mengarah pada peningkatan kasus yang dilaporkan. Artinya, industri menemukan



lebih banyak kasus penipuan.(Dikutip dari <https://venturebeat.com/gaming-business/mobile-game-and-app-markers-are-exposed-to-5-4b-in-fraud-appsflyer/>).

Berpindah ke negara Sakura *Kadokawa Corporation* perusahaan induk dari pengembang *Elden Ring* yaitu *FromSoftware* telah mengkonfirmasi bahwa ketua dewan direksinya, Tsuguhiko Kadokawa, telah didakwa karena diduga menyuap panitia penyelenggara Olimpiade Tokyo. *The Japan Times* memberikan rincian lebih lanjut tentang penangkapan dan dakwaan, dan mengklaim bahwa Tsuguhiko Kadokawa diduga telah mengirim uang suap sebesar ¥69 juta kepada eksekutif komite Olimpiade saat itu, Haruyuki Takahashi yang pada dasarnya untuk mengamankan tempat Kadokawa sebagai sponsor pertandingan. (Dikutip dari <https://www.gamedeveloper.com/business/chairman-of-fromsoftware-parent-company-indicted-over-bribery-allegations#close-modal>)

Melihat kasus di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendeteksian terhadap *fraud* tidak selalu mendapatkan titik terang, karena berbagai motivasi yang mendasarinya serta banyaknya metode dalam *fraud*. Jaringan *fraud international* mampu menemukan cara atau perantara untuk menjalankan *fraud* dalam skala *international*. Sehingga seiring perkembangan jaman ditemukan unsur-unsur yang bisa menjadi indikasi kecurangan bermula dari *fraud triangle* yang ditemukan oleh Cressey 1953 yang menjadi cikal bakal pengembangan *indicator fraud* yang dikenal dengan *fraud triangle theory* atau *cressey theory* yang berisikan jika terdapat 3 unsur yang mendorong manajemen melakukan kecurangan terhadap laporan keuangan yang terdiri atas *pressure, opportunity, dan rationalization*. Pada tahun 2004 *fraud diamond* oleh Wolfe dan Hermanson yang merupakan pengembangan pertama dari *fraud triangle* yang menambahkan unsur baru yaitu *capability*. Ditahun 2011 ditambahkan unsur baru yaitu *arrogance* yang dikenal dengan *fraud pentagon* dari Crowe Horwarth dan yang paling baru adalah *fraud hexagon*



ditahun 2019 dari seorang professor bernama Georgios L. Vousinas dimana unsur baru yang ditambahkan adalah *collusion*.

Dari keenam unsur tersebut dikembangkan dan diidentifikasi-lah setiap unsur yang memiliki indikasi potensi kecurangan sehingga memudahkan auditor untuk menelusuri jejak pelaku kecurangan laporan keuangan. Melihat kembali kebelakang sudah dilakukan banyak penelitian-penelitian yang menggunakan metode *fraud* baik *triangle* sampai *hexagon* untuk mendeteksi laporan keuangan berikut adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Unsur pertama dalam *fraud* adalah *pressure*. *Pressure* bisa didefinisikan sebagai sebuah tekanan yang bisa berupa ancaman dari atasan atau tuntutan ekonomi yang dialami oleh pelaku sehingga melakukan tindak *fraud*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2019) dimana hasil penelitiannya menyatakan bahwa *financial targets* memiliki pengaruh pada *fraudulent financial statement* sedangkan *external pressure* dan *financial stability* tidak berpengaruh. Namun terjadi perbedaan dimana berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Oktarigusta (2017) menyatakan jika *financial stability* dan *external pressure* berpengaruh terhadap *fraudulent financial statement* dan *financial target* tidak memiliki pengaruh.

Unsur kedua dalam *fraud* adalah *opportunity* yang bisa digambarkan sebagai sebuah kondisi *fraud* yang timbul karena adanya kesempatan yang menimbulkan pelaku untuk melakukan tindak *fraud*. Contoh dari tindak *fraud* dalam *opportunity* adalah pengendalian internal perusahaan yang kurang memadai seperti tidak sering melakukan *stock opname* pada kas perusahaan sehingga pelaku melihat sebagai sebuah kesempatan untuk melakukan tindak *fraud*. Penelitian yang dilakukan oleh Wilestari dan Fujiana (2021) *nature of industry* yang merupakan salah satu proksi dari unsur *opportunity* dikatakan memiliki pengaruh terhadap *fraudulent financial statement* sedangkan menurut



Dewi dan Yulianti (2022) dikatakan bahwa variabel *nature of industry* tidak memiliki pengaruh terhadap *fraudulent financial statement*.

Masih dalam *fraud triangle* unsur selanjutnya adalah *rationalization*. Unsur ini menggambarkan bahwa tindak *fraud* dilakukan oleh sang pelaku karena pelaku merasa tindakan yang dilakukan oleh pelaku adalah hal wajar sehingga bukan merupakan suatu kejahatan. Salah satu kondisi dari unsur ini adalah pergantian auditor yang menyebabkan bahwa pelaku merasa tindakan *fraud* yang dilakukan oleh pelaku merupakan hal wajar. Penelitian pergantian auditor yang dilakukan oleh Boermawan dan Arfianti (2022) tidak memiliki pengaruh kepada *fraudulent financial statement* namun hasil penelitian yang ditunjukkan oleh Siddiq et al. (2017) bahwa pergantian auditor memiliki pengaruh pada *fraudulent financial statement*.

Selanjutnya merupakan pengembangan dari *fraud triangle* yaitu *fraud diamond* yang ditemukan oleh Wolfe dan Hermanson (2004) dimana adanya penambahan unsur baru yaitu *capability*. Unsur ini mendefinisikan jika *fraud* bisa dilakukan oleh seseorang yang memiliki kemampuan baik dari segi akademik maupun dari segi kekuasaan. Salah satu kondisi dari unsur ini adalah pendidikan *CEO* yang menggambarkan pendidikan seorang *CEO* dalam menjalankan tanggung jawabnya. Kondisi ini mengasumsikan jika semakin tinggi Pendidikan seorang *CEO* maka sang *CEO* akan memahami celah untuk melakukan kecuranagn terhadap laporan keuangan. Penelitian yang menggunakan kondisi ini adalah Preicilia et al., (2022) dengan hasil penelitian bahwa *CEO's education* memiliki pengaruh terhadap kecurangan laporan keuangan. Namun dalam penelitian yang dilakukan oleh Kusumosari dan Solikhah (2021) *CEO's education* tidak memiliki pengaruh terhadap kecurangan laporan keuangan.



Model pengembangan dari *fraud diamond* merupakan *fraud pentagon* yang ditemukan oleh Crowe (2012) dimana dalam model ini ditambahkan unsur baru yang bernama *arrogance*. Unsur *arrogance* menggambarkan jika pelaku melakukan tindakan *fraud* karena adanya kekuasaan atas perusahaan tersebut, sehingga peraturan perusahaan tidak dapat menghentikan dirinya ketika melakukan kecurangan terhadap laporan keuangan atau lebih dikenal dengan sebutan *immune law*. Penelitian yang dilakukan Dewi dan Yulianti (2022) mengatakan bahwa kondisi dari unsur *arrogance* yaitu *frequent number of CEO's pictures* memiliki pengaruh terhadap *fraudulent financial statement*, akan tetapi berdasarkan penelitian Fathmaningrum dan Anggarani (2021) *frequent number of CEO's pictures* tidak memiliki pengaruh terhadap *fraudulent financial statement*.

Selanjutnya model terbaru dari unsur *fraud* yaitu *hexagon* yang menambahkan unsur baru dalam seseorang melakukan tindak *fraud* yaitu unsur *collusion*. Unsur *collusion* menjelaskan jika tindakan *fraud* dapat terjadi jika adanya kerja sama yang dilakukan oleh perusahaan dengan pihak luar perusahaan demi keuntungan sebagian pihak sehingga melupakan kepentingan utama perusahaan sehingga kerja sama tersebut dapat menimbulkan kecurangan laporan keuangan. Penelitian yang dilakukan oleh Lailatuddzikriyyah (2021) mengatakan jika *collusion* memiliki pengaruh terhadap *fraudulent financial statement*, akan tetapi menurut Kusumosari dan Solikhah (2021) *collusion* tidak memiliki pengaruh terhadap *fraudulent financial statement*.

Setiap negara memiliki potensi kecurangan laporan keuangan terlepas dari negara tersebut dikategorikan sebagai negara maju atau berkembang. Penelitian yang dilakukan oleh Zhanga et al., (2020) menyatakan jika memang terdapat indikasi kecurangan di Tiongkok. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sakawa dan Watanabel (2022) menyatakan jika terdapat hal-hal yang memicu terjadinya indikasi kecurangan laporan keuangan di Jepang. Namun pemicu terjadinya perbedaan antar negara pasti berbeda, hal tersebut



didukung oleh penelitian yang dilakukan Fathmaningrum dan Anggarani (2021) yang menyatakan jika terdapat perbedaan indikasi kecurangan laporan antar-negara.

Dari *fenomena yang diatas* membuat peneliti ingin melakukan penelitian terhadap kecurangan laporan keuangan dimana objek penelitian penelitian ini adalah perusahaan yang bergerak disub-Industri *video games* yang sudah terdaftar di bursa efek Tiongkok dan Jepang. Sehingga judul penelitian ini adalah “Analisa Perbandingan Indikasi Kecurangan Laporan Keuangan Dengan Menggunakan *Fraud Hexagon Theory* Pada Perusahaan Sub-sektor *Games* di Jepang dan Tiongkok periode 2020-2022”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apakah *Financial stability* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements*.
2. Apakah *External pressure* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements*.
3. Apakah *Financial target* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements*.
4. Apakah *Nature of industry* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements*.
5. Apakah *External Auditor Quality* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements*.
6. Apakah *Organizational structure* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements*.



7. Apakah *Ineffective Monitoring* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements*.
8. Apakah *Rationalization* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements*.
9. Apakah *CEO's education* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements*.
10. Apakah *Frequent number of CEO's pictures* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements*.
11. Apakah *State-Owned Enterprises* berpengaruh terhadap kecurangan indikasi *Fraudulent Financial Statements*.
12. Apakah *collusions* berpengaruh terhadap kecurangan indikasi *Fraudulent Financial Statements*.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

C. Batasan Masalah

Masalah-masalah yang telah diidentifikasi di atas akan dibatasi karena adanya keterbatasan kemampuan dan waktu yang diberikan untuk menjalankan penelitian oleh penulis. Oleh sebab itu, masalah yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah *Financial stability* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements* di Jepang?
2. Apakah *Financial stability* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements* di Tiongkok?
3. Apakah *Nature of industry* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements* di Jepang?

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



4. Apakah *Nature of industry* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements* di Tiongkok?
5. Apakah *Rationalization* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements* di Jepang?
6. Apakah *Rationalization* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements* di Tiongkok?
7. Apakah *CEO's education* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements* di Jepang?
8. Apakah *CEO's education* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements* di Tiongkok?
9. Apakah *Frequent number of CEO's pictures* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements* di Jepang?
10. Apakah *Frequent number of CEO's pictures* berpengaruh terhadap indikasi *Fraudulent Financial Statements* di Tiongkok?
11. Apakah *collusions* berpengaruh terhadap kecurangan indikasi *Fraudulent Financial Statements* di Jepang?
12. Apakah *collusions* berpengaruh terhadap kecurangan indikasi *Fraudulent Financial Statements* di Tiongkok?
13. Apakah ada perbedaan *Fraudulent Financial Statements* antara Jepang dan Tiongkok?

D. Batasan Penelitian

Berikut adalah Batasan yang diberikan oleh tim peneliti karena keterbatasan waktu, tenaga, dan dana dalam menyusun kerangka.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



1. Objek penelitian ini adalah perusahaan yang terdaftar di Bursa Efek Jepang dan Tiongkok di sub-industri *video games*
2. Peneliti membataskan periode penelitian yaitu 2020-2022
3. Data yang diperoleh merupakan laporan keuangan yang sahamnya diperjual belikan dan sudah *Go Public* di Jepang dan Tiongkok

C Hak cipta milik IBI KKG (Institusid dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

E. Rumusan Masalah

Apakah ada perbedaan indikasi kecurangan pelaporan keuangan pada perusahaan sub-industri *games* di negara Jepang dan Tiongkok periode 2021-2022 melalui analisa *fraud hexagon theory*?

F. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas dapat ditarik tujuan penelitian yang akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengetahui adanya pengaruh dari unsur *Financial stability* terhadap indikasi *Financial Statement Fraud* di Jepang
2. Mengetahui adanya pengaruh dari unsur *Financial stability* terhadap indikasi *Financial Statement Fraud* di Tiongkok
3. Mengetahui adanya pengaruh dari unsur *Nature of industry* terhadap indikasi *Financial Statement Fraud* di Jepang
4. Mengetahui adanya pengaruh dari unsur *Nature of industry* terhadap indikasi *Financial Statement Fraud* di Tiongkok
5. Mengetahui adanya pengaruh dari unsur *Rationalization* terhadap indikasi *Financial Statement Fraud* di Jepang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



6. Mengetahui adanya pengaruh dari unsur *Rationalization* terhadap indikasi *Financial Statement Fraud* di Tiongkok
7. Mengetahui adanya pengaruh dari unsur *CEO's Education* terhadap indikasi *Financial Statement Fraud* di Jepang
8. Mengetahui adanya pengaruh dari unsur *CEO's Education* terhadap indikasi *Financial Statement Fraud* di Tiongkok
9. Mengetahui adanya pengaruh dari unsur *Frequent number of CEO's Pictures* terhadap *Financial Statement Fraud* di Jepang
10. Mengetahui adanya pengaruh dari unsur *Frequent number of CEO's Pictures* terhadap *Financial Statement Fraud* di Tiongkok
11. Mengetahui adanya pengaruh dari unsur *Collusions* terhadap *Financial Statement Fraud* di Jepang
12. Mengetahui adanya pengaruh dari unsur *Collusions* terhadap *Financial Statement Fraud* di Tiongkok
13. Mengetahui adanya perbedaan *Financial Statement Fraud* antara Jepang dan Tiongkok

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan tersebut, penulis berharap penelitian ini dapat dan membawa manfaat, yaitu:

1. Kepada Investor

Diharapkan dengan adanya laporan ini mampu menjadi pertimbangan investor dalam berinvestasi disuatu perusahaan dengan memperhatikan potensi kecurangan yang ada di sub-industri *entertainment*.

2. Kepada Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bahwa penelitian ini mampu menjadi bahan atau riset maupun contoh untuk penelitian selanjutnya yang mampu menginspirasi mereka dalam melakukan riset penelitian di masa yang datang.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

