

Keputusan pemilihan sumber pendanaan pada industri musik di Indonesia yang melakukan crowdfunding berbasis imbalan = The decision on the selection of sources of financing in the music industry in Indonesia: a study based on reward-based crowdfunding

Octadila Laily Anggraeni, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20493019&lokasi=lokal>

Abstrak

Kemajuan teknologi yang begitu pesat membawa banyak perubahan termasuk di bidang keuangan yaitu salah satunya adalah munculnya teknologi finansial. Salah satu bentuk dari teknologi finansial ini adalah crowdfunding. Industri kreatif seperti musik, film, dan game merupakan sektor yang cukup tinggi memanfaatkan model pendanaan crowdfunding berbasis imbalan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pemilihan sumber pendanaan yang diambil oleh pelaku industri musik di Indonesia dalam proyek pembuatan album dengan melakukan crowdfunding berbasis imbalan serta pengaruh dari crowdfunding berbasis imbalan pada biaya modal perusahaan. Penelitian ini didasari pada teori pecking order dan menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi multi cases studies. Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan informasi melalui wawancara dengan pelaku di industri musik yang melakukan crowdfunding. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor kesempatan, kemudahan, transparansi, dan saluran promosi yang dapat dimanfaatkan merupakan pertimbangan utama pelaku industri musik memilih saluran crowdfunding berbasis imbalan sebagai alternatif sumber pendanaan. Asumsi adanya informasi asimetri yang memengaruhi pola pecking order tidak dapat menjelaskan fenomena pada crowdfunding berbasis imbalan karena kemudahan akses terhadap sumber pendanaan merupakan pertimbangan pemilik proyek melakukan crowdfunding berbasis imbalan. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya perubahan pada biaya modal pada pelaku industri musik setelah melakukan crowdfunding berbasis imbalan. Biaya modal mengalami peningkatan yang cukup tinggi setelah melakukan crowdfunding berbasis imbalan yang berasal dari biaya produksi reward untuk investor malaikat. Penelitian lebih lanjut tentang crowdfunding berbasis imbalan dengan memasukkan unsur sumber pendanaan berupa utang dan penerbitan ekuitas sangat berguna dalam membandingkan cost of capital dari masing-masing jenis pendanaan dan dalam mengetahui optimal capital structure suatu perusahaan. Penelitian ini juga bertujuan untuk membantu praktisi memahami bagaimana crowdfunding berbasis imbalan mengubah industri musik di Indonesia.

<hr>

The rapid advancement in technology has brought many changes, one of which is in the financial sector, the emergence of financial technology. One form of financial technology is crowdfunding. Creative industries such as music, film, and games are quite high sectors which utilizing reward-based crowdfunding. This study aims to determine the factors that influence. This study aims to determine the factors that influence the decision on the selection of funding sources taken by music industry players in Indonesia in album-making projects by reward-based crowdfunding and the effect of reward-based crowdfunding on company capital costs. This research is based on the pecking order theory and uses a qualitative approach with the design of multi cases studies. The research was conducted by gathering information through interviews with music industry players who are crowdfunding. The results of the study show that the opportunity, convenience,

transparency, and promotion channels are the primary considerations for the music industry to choose reward-based crowdfunding channels as an alternative source of funding. The assumption that information asymmetry influences pecking order patterns cannot explain the phenomenon of reward-based crowdfunding because of the ease of access to funding sources is the consideration for project owners to choose reward-based crowdfunding. The results of the study also showed a change in the cost of capital of the music industry after the reward-based crowdfunding. Cost of capital has increased after reward-based crowdfunding that comes from the cost of producing a reward for angel investors. Further research on reward-based crowdfunding by including funding sources in the form of debt and equity issuance is very useful in comparing the cost of capital of each type of funding and in knowing the optimal capital structure of a company. This research also aims to help practitioners understand how reward-based crowdfunding is changing the music industry in Indonesia.