

BAB 1

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Perkembangan globalisasi menunjukkan perkembangan yang sangat cepat dan masal ke berbagai belahan dunia. Hal ini memungkinkan tidak ada batasan dalam penyerapan sebuah informasi dan teknologi. Dalam penyerapan informasi dan teknologi tersebut tidak memungkinkan berdampak negatif dan positif, dimana dampak positif dapat kita kembangkan demi keperluan bangsa dan negara sedangkan untuk dampak positif dapat kita singkirkan agar tidak membahayakan keutuhan bangsa dan negara. Dengan pengembangan dampak positif globalisasi dapat memberikan kemajuan dalam sebuah negara dibidang informasi dan teknologi. Kemajuan ini harus diimbangi dengan peningkatan kualitas sumber daya manusia dengan memperhatikan aspek-aspek yang ada.

Kemajuan dalam bidang teknologi membuat sebuah banyak inovasi yang membuat kemudahan dalam berbagai aktivitas sehari-hari. Dengan didukung teknologi terbaru membuat aktivitas sehari-hari menjadi efisien dan efektif. Efektivitas dan efisien ini meningkatkan juga produktivitas yang mempengaruhi kenaikan pendapatan. Dengan kenaikan pendapatan, sewajarnya manusia untuk melakukan menabung (*saving*). Investasi merupakan salah satu dari jenis-jenis tabungan (*saving*) yang ada di masyarakat. Investasi adalah sebagai pengeluaran atau pembelanjaan penanam-penanam modal atau perusahaan untuk membeli barang-barang

modal dan perlengkapan-perengkapan produksi untuk menambah kemampuan memproduksi barang-barang dan jasa – jasa yang tersedia dalam perekonomian. (Sukirno, 1999).

Uang adalah benda yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Menurut Nopirin (1992) dijelaskan bahwa uang adalah “sesuatu yang dapat dipakai/diterima untuk melakukan pembayaran baik barang, kas maupun utang”. Berkembangnya bisnis *financial technology* (fintech) juga ikut mempengaruhi munculnya perusahaan startup yang bergerak di sektor keuangan digital. Salah satu produk finansial digital tersebut adalah uang elektronik (e-money). Dengan munculnya uang elektronik akan memungkinkan masyarakat untuk melakukan transaksi finansial tanpa menggunakan uang tunai.

Hasil pengembangan dari uang elektronik atau inovasi dari teknologi telah merambat ke semua bidang tak terkecuali bidang investasi. Suatu terobosan baru di bidang investasi dan teknologi yaitu *cryptocurrency*. *Cryptocurrency* (mata uang kripto) adalah mata uang digital yang dibangun menggunakan teknologi *blockchain*, yaitu berupa “buku besar” (*ledger*) yang dapat dilihat oleh semua orang, sehingga semua orang dapat melihat dan memvalidasi transaksi keuangan yang dilakukan didalam *blockchain* tersebut (Antonopolus, 2014). Buku besar ini mencatat seluruh transaksi yang terjadi, sehingga alur transaksi dapat dilihat dengan mudah. Maka dari itu *cryptocurrency* menyimpan seluruh informasi transaksinya dalam basis data yaitu *blockchain*.

Bitcoin adalah jenis *cryptocurrency* pertama yang terlahir. Bitcoin diciptakan oleh *Satoshi Nakamoto* dengan mengunggah sebuah artikel berjudul “*Bitcoin: A Peer-to-peer Electronic Cash*” pada tahun 2008. Bitcoin lahir karena keinginan masyarakat yang menginginkan transaksi yang tanpa harus melibatkan pihak ke tiga (institusi finansial/pemerintah). *Cryptocurrency* adalah mata uang digital yang menggunakan

cryptography sebagai system keamanannya (Investopedia.com). Sedangkan untuk *cryptography* adalah ilmu untuk menjaga kerahasiaan dari pihak ketiga yang tidak diinginkan.

Bitcoin dalam peredarannya memakai system *peer to peer* dimana sistem tersebut memungkinkan investor bitcoin melakukan transaksi secara langsung atau komputer ke komputer. Dalam sistem *peer to peer* transaksi bitcoin tidak akan melalui pihak ketiga, sehingga biaya (fee) yang dikeluarkan sangat murah dan hampir tidak ada. Namun dalam sistem *peer to peer* diperlukan sebuah beberapa tim kecil yang bertugas untuk menjalankan arus transaksi. Dalam transaksi bitcoin yang menjalankan arus ini biasa disebut “*miner*” atau penambang. *Miner* akan menerima imbalan berupa bitcoin karena menjalankan sistem *peer to peer*.

Bitcoin saat pertama kali diluncurkan tidak memiliki nilai sama sekali bahkan bitcoin dipandang sebelah mata dan banyak *FUD (Fear, Uncertainty, and Doubt)* tentang bitcoin bertebaran dimana-mana. Bitcoin pertama kali ditambang oleh Laszlo Hanyech, kemudian pada tahun 2010 ia menukarkan 10.000 BTC yang ditambangnya dengan 2 box pizza seharga \$25. Namun, seiring dengan semakin banyaknya orang yang mengetahui dan tertarik dengan bitcoin, nilai bitcoin terus menanjak hingga sekarang.



Gambar 1. 1 Pergerakan Harga Bitcoin Januari 2020 – Juni 2022 Dalam USD

Sumber: finance.yahoo.com

Dalam sistem *peer to peer* transaksi tidak akan melewati pihak ketiga jadi transaksi dapat dilakukan antar *trader*. Hal ini tidak lepas dari keinginan para investor untuk dapat bertransaksi online dengan mudah dan cepat tanpa harus melibatkan pihak ketiga (institusi finansial/pemerintah). Bitcoin juga dirancang agar jumlah outputnya akan berkurang setiap 4 tahun sekali atau sering disebut sebagai *halving*. Sehingga lama kelamaan bitcoin tidak akan diproduksi lagi. Hal ini dipekirakan akan terjadi pada tahun 2140 dengan jumlah total bitcoin yang beredar adalah 21 juta BTC (Jerry Brito dan Andrea Castillo; 2013). Hal ini dirancang oleh Satoshi Nakamoto karena sang penemu ingin bitcoin menjadi “barang” dengan jumlah yang terbatas dan tidak dapat diperbaharui sama seperti logam mulia. Bitcoin memiliki satuan terkecil yang disebut dengan “Satoshi” dengan satuan terkecilnya adalah 0.000000001. Nama Satoshi ini diambil dari nama penemu bitcoin yaitu Satoshi Nakamoto. Peristiwa *halving* pada bitcoin ini biasanya ditunggu-tunggu oleh para trader bitcoin, karena pada peristiwa *halving* ini dapat mempengaruhi siklus harga. Sebagai contoh saat ekonomi global mengalami pukulan besar karena pandemi *covid-19* dan pada yang bersamaan bitcoin *halving* keempat kalinya pada tanggal 12 Mei 2020. *Halving* ini dimulai dengan harga BTC sekitar \$9000 yang kemudian runtuh bersama dengan ekonomi global dan kemudian perlahan bangkit kembali, meskipun terjadi penurunan tetapi dalam

waktu enam bulan, setelah itu harga bitcoin mencapai *All Time High* (ATH) sebesar \$20.000.

Kepopuleran bitcoin akhir-akhir ini juga terjadi akibat pandemi yang melanda di negara Indonesia. Tingkat kenaikan pandemi yang terus-menerus membuat masyarakat lebih mengutamakan untuk *saving* (menabung) atau untuk berinvestasi. Investasi yang dilakukan diharapkan menjadi *income* tambahan untuk masyarakat. *Cryptocurrency* menjadi salah satu investasi yang sedang naik saat ini, dikarenakan banyak artis, public figure, pengusaha, dll yang berinvestasi di *cryptocurrency*.

Terdapat berbagai faktor yang menjadikan *cryptocurrency* sebagai aset untuk berinvestasi dan ditetapkan sebagai komoditi. Faktor-faktor utama yang menyebabkan *cryptocurrency* ditetapkan sebagai komoditi menurut data dari BAPPEBTI yaitu :

1. Harga Fluktuatif

Harga koin-koin sangat fluktuatif dan cukup likuid karena didasarkan pada permintaan dan penawaran.

2. Tidak ada intervensi pemerintah

Koin dan token yang muncul dari teknologi *blockchain* diperdagangkan secara bebas tanpa intervensi, dengan demikian pasarnya sempurna.

3. Banyaknya Permintaan dan Penawaran

Besarnya pasar dan tersedianya pasokan koin/token. Telah tumbuh pusat perdagangan koin/token yang disebut *exchange* di dunia. Di Indonesia telah muncul pelaku usaha aset kripto dan ratusan ribu nasabah yang bertransaksi.

4. Standar Komoditi

Sebagai sebuah komoditi digital, standar merupakan bagian dari desain komoditi tersebut. Sebagai standar desain komoditi tersebut coin/token memakai rupiah.

Oleh karena itu, permasalahan mengenai standar tidak menjadi isu yaitu seperti standar pada komoditi fisik.

Dalam dunia *cryptocurrency* bitcoin telah menjadi suatu fenomena. Sejak diluncurkannya pada tahun 2009 kini telah banyak pula mata uang digital *cryptocurrency* serupa seperti *ethereum, binance coin, doge, solana, cardano, XRP* dan masih banyak lagi. Sampai sekarang telah muncul lebih dari 100 mata uang digital baru setiap hari serupa bitcoin namun, dalam perkembangannya hanya ada sebagian kecil yang memang diterima dan digunakan oleh masyarakat (Jonathan Levin, 2013). Saat ini dilihat dari kapitalisasi pasarnya mata uang virtual *cryptocurrency* yang paling banyak digunakan adalah bitcoin, Ethereum, binance coin, solana, cardano. Menurut data dari *coingecko.com* pada 23 November 2021 kapitalisasi pasar bitcoin mencapai \$1,061,327,645,794, ethereum \$489,942,560,277, binance coin \$97,096,338,035, solana \$64,361,598,729, dan cardano \$56,676,055,264. Per 15 November 2021 tercatat ada sekitar lebih dari 8,472 jenis mata uang virtual yang masuk dalam pasar mata uang virtual dengan kapitalisasi pasar sekitar \$1,490,929,608,255 (Coinmarketcap.com, 15 November 2021). Pergerakan *cryptocurrency* yang tidak terkendali dan cenderung sangat fluktuatif karena hanya dikendalikan oleh permintaan dan penawaran pasar menyebabkan banyak orang berinvestasi pada *digital currency*. Pergerakan *digital currency* yang seakan tidak terkendali serta nilainya yang bisa dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar lingkup *cryptocurrency* menjadi dasar permasalahan yang dilihat penulis dengan mengambil judul **ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HARGA CRYPTOCURRENCY (MATA UANG KRIPTO) DI INDONESIA STUDI PADA BITCOIN.**

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh kurs terhadap pergerakan harga bitcoin?

2. Bagaimana pengaruh indeks harga LQ45 terhadap pergerakan harga bitcoin?
3. Bagaimana pengaruh *trend* terhadap pergerakan harga bitcoin?
4. Bagaimana pengaruh suku bunga acuan the FED terhadap pergerakan harga bitcoin?
5. Bagaimana pengaruh dummy perang Ukraina terhadap pergerakan harga bitcoin?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari pokok masalah yang dirumuskan maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh kurs terhadap pergerakan harga bitcoin.
2. Untuk mengetahui pengaruh indeks harga LQ45 terhadap pergerakan harga bitcoin.
3. Untuk mengetahui pengaruh *trend* terhadap pergerakan harga bitcoin.
4. Untuk mengetahui pengaruh suku bunga acuan the FED terhadap pergerakan harga bitcoin.
5. Untuk mengetahui pengaruh dummy perang Ukraina terhadap pergerakan harga bitcoin.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan menggunakan metode time series. Penelitian ini menggunakan data sekunder yang diperoleh dari Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (BAPPEBTI).

Ruang lingkup penelitian ini adalah untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi harga bitcoin di Indonesia. Penelitian ini menggunakan variabel Kurs Dollar, Indeks Harga LQ45, *Trend*, Suku bunga acuan the FED, dan Dummy Perang Ukraina sebagai variabel *independent* (bebas) dan variabel harga Bitcoin sebagai variabel *dependent* sebagai alat ukur untuk mengetahui pengaruh seberapa besar variabel independent terhadap variabel *dependent* dengan menggunakan metode analisis *time series*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Masyarakat Akademisi

Inovasi dalam bidang keuangan dan investasi semakin bertambah dan berkembang, hal ini terbukti dengan munculnya alat pembayaran baru dan alat untuk berinvestasi seperti bitcoin. Dengan tulisan ini penulis berharap agar masyarakat akademisi bisa lebih tertarik akan mata uang selain mata uang konvensional dan akan banyak penelitian tentang mata uang digital.

2. Masyarakat Umum

Bitcoin merupakan alat untuk berinvestasi dan pembayaran baru bagi masyarakat. Dengan adanya tulisan ini penulis harapkan masyarakat bisa lebih bijak dan bisa menambah pengetahuan masyarakat dalam memilih metode investasi seperti cryptocurrency seperti Bitcoin, Ethereum, dsb.