

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri *video game* merupakan salah satu industri besar di dunia *entertainment* atau kreatif (Rykała, 2020). Berdasarkan data dari laporan Newzoo (2025), total pendapatan pasar industri *video game* pada tahun 2024 mencapai 182.7 miliar dolar Amerika Serikat, meningkat sebesar 3,2% dibandingkan tahun sebelumnya. Selanjutnya, total pendapatan industri *video game* di tahun 2025 hingga bulan September tercatat mencapai 188 miliar dolar Amerika Serikat. Angka tersebut lebih besar dibanding total pendapatan tahun sebelumnya, dengan jumlah pemain di seluruh dunia sebesar 3,6 miliar (Newzoo, 2025). Salah satu contoh kesuksesan dalam industri ini adalah pada perusahaan Nintendo (Eric Chee, 2020) yang telah merilis *game* “*The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*” berhasil menjual sebanyak 10 juta unit di seluruh dunia hanya dalam kurun waktu tiga hari setelah rilis (Nintendo, 2023).

Fenomena tersebut membuktikan bahwa industri *video game* terus berkembang dan berada di posisi pasar yang kuat. Namun, dibalik pertumbuhan tersebut, terdapat kekhawatiran mengenai kontribusi industri *video game* dalam permasalahan sosial dan lingkungan (Busch *et al.*, 2024; UNEP, 2023; UNI, 2022). Berdasarkan riset beberapa tahun terakhir, industri *video game* berdampak pada lingkungan dan aspek sosial pada pekerjaannya (Abraham, 2022; Cote & Harris, 2023; Ma, 2025).

Dampak utama lingkungan dari industri *video game* yaitu perubahan iklim melalui emisi gas rumah kaca. Menurut United Nations (2023) dan Abbass *et al.*(2022), perubahan iklim menggambarkan perubahan jangka panjang pada suhu dan kondisi cuaca di bumi. Faktor yang signifikan dalam mempercepat perubahan iklim disebabkan oleh pembakaran bahan bakar fosil untuk menghasilkan energi (Usman & Balsalobre-Lorente, 2022). Proses pembakaran tersebut melepaskan emisi gas rumah kaca yang berfungsi layaknya selimut di atmosfer, sehingga menjebak panas matahari dan menyebabkan peningkatan suhu global (Ofremu *et al.*, 2025).

Pertanyaan yang kemudian muncul ialah bagaimana industri *video game* dapat menghasilkan emisi gas rumah kaca? berdasarkan laporan *Playing for the Planet* dan *Carbon Trust* (2023), seiring dengan pertumbuhan industri *video game*, kompleksitas rantai pasokannya tentu juga meningkat. Pengembang *video game* bergantung pada perangkat lunak, baik perangkat lunak yang dikembangkan secara internal maupun pihak ketiga, seperti *game engine* dan *development tools*. Distribusi *video game* juga mengalami evolusi, Dari yang awalnya sistem distribusi bergantung pada penggunaan media fisik berupa *kaset*, kini juga bergantung pada distribusi secara digital melalui metode unduhan (*download*) dan layanan *cloud streaming* melalui internet. Saat ini, semakin banyak *video game* menggunakan jaringan dan layanan *online* untuk menyediakan fitur konektivitas *multiplayer* dan menyimpan data *game*. Di sisi lain, bermain *game* tentunya memerlukan dukungan teknologi, seperti komputer, konsol, ponsel, tablet, televisi, pusat data, hingga jaringan internet. Seluruh komponen tersebut membutuhkan

energi untuk beroperasi yang artinya menghasilkan emisi karbon (Mayers *et al.*, 2015; Playing for the Planet & Carbon Trust, 2023).

Abraham (2023) menemukan bahwa perusahaan *video game* secara global menyumbang minimal 14 juta ton emisi CO₂ pada tahun 2023, merupakan jumlah yang setara dengan total emisi karbon yang dihasilkan oleh negara Estonia pada tahun 2021. Sementara di Amerika Serikat sendiri, penggunaan energi dalam industri *video game* menghasilkan sekitar 24 juta ton emisi CO₂ per tahunnya (Mills *et al.*, 2019). Dengan pertumbuhan industri *video game* yang pesat dari sisi kemajuan teknologi dan semakin populernya *game* berbasis *cloud*, dampak tersebut berpotensi meningkat. Perusahaan dengan tingkat emisi yang tinggi dapat berpotensi mengalami kerusakan reputasi, serta peningkatan biaya operasional (Trinks *et al.*, 2020).

Selain isu lingkungan, keberlanjutan sosial juga menjadi tantangan besar di dunia industri *video game*. Menurut Schreire dan Vanderhoef, Dalam industri tersebut, tidak jarang praktek kerja yang tidak etis diterapkan seperti lembur berbulan-bulan dan hari kerja yang melebihi 12 jam untuk mengejar tenggat produksi disebut dengan budaya *crunch*. Dan hal ini merupakan isu yang sudah berlanjut sejak dahulu hingga sekarang (Cote & Harris, 2023). Sebagai contoh nyata, berbagai jenis departemen di perusahaan CD Projekt Red, sudah bekerja lembur hingga malam dan akhir pekan selama beberapa minggu atau bulan berturut-turut untuk memenuhi tenggat waktu (Schreier, 2020). budaya *crunch* ini dapat berdampak negatif terhadap kesejahteraan karyawan, termasuk menimbulkan tekanan, dan stress yang berisiko mempengaruhi perputaran

karyawan secara signifikan (Salama *et al.*, 2022). Selain itu, tingkat perputaran yang tinggi dapat mengganggu produktivitas dan meningkatkan biaya perusahaan (Al-Suraihi *et al.*, 2021). Ketika perusahaan tidak mampu memenuhi harapan karyawan, hal tersebut cenderung menghambat peningkatan produktivitas akibat ketidakpuasan kerja dari karyawan (Jahan *et al.*, 2023). Rendahnya perputaran karyawan dan nilai perusahaan yang tinggi pada umumnya berakar dari kepuasan karyawan yang tinggi (Singh & Loncar, 2010; Wen *et al.*, 2022), serta kuatnya komitmen organisasi (Mathieu *et al.*, 2016).

Diluar perputaran yang bersifat sukarela, Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) dari inisiatif perusahaan telah menjadi fenomena yang berulang di industri *game*. Berdasarkan survei *State of Games Industry* tahun 2024, menunjukkan bahwa satu dari sepuluh *game developer* dipecat. Secara keseluruhan, 41% *game developers* terdampak pemecatan, setara dengan lebih dari 12.000 karyawan *game developer*, meningkat dari 35% pada tahun 2023 yang berjumlah sekitar 10.500 karyawan (GDC, 2025; Xiao, 2024). Bahkan studio dan penerbit besar seperti EA, Take Two Interactive, dan Ubisoft kerap mengumumkan pengurangan tenaga kerja (Reuters, 2024). Selain itu, keputusan EA untuk melakukan PHK sebanyak 300 sampai 400 orang pada tahun 2025 (Schreier, 2025). fenomena PHK umumnya dikarenakan pembatalan proyek, perubahan permintaan pasar, atau strategi penghematan biaya setelah periode ekspansi yang agresif (Park, 2024; Schreier, 2022). Akibatnya, PHK massal ini dapat menimbulkan tingkat perputaran karyawan yang tinggi.

Dengan demikian, isu keberlanjutan yang mencakup aspek lingkungan dan sosial dalam industri *video game* ini merupakan hal yang krusial karena berpotensi mempengaruhi reputasi perusahaan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan atau menurunkan nilai perusahaan (Le & Nguyen-Phung, 2024; Li *et al.*, 2022). Nilai perusahaan merupakan hasil dari aktivitas pasar modal yang sering dikaitkan dengan harga saham. Bagi investor, nilai perusahaan menunjukkan sejauh mana perusahaan mampu mengoptimalkan penggunaan sumber dayanya, yang tercermin melalui pergerakan harga. Dengan demikian, kenaikan harga saham dapat mengindikasikan terjadinya peningkatan nilai perusahaan (Samhadi *et al.*, 2024).

Nilai perusahaan tersebut juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Berdasarkan isu industri *video game* yang dibahas sebelumnya bahwa emisi karbon yang tinggi dapat mengganggu reputasi perusahaan dan meningkatkan biaya operasional (Trinks *et al.*, 2020). sementara perputaran karyawan yang tinggi dapat mengganggu produktivitas dan biaya perusahaan (Al-Suraihi *et al.*, 2021). Dengan demikian, kedua faktor tersebut dapat mempengaruhi nilai perusahaan.

Namun, Pengaruh kedua faktor tersebut terhadap nilai perusahaan tidak berdiri sendiri. Efektivitas pengaruhnya bergantung pada mekanisme tata kelola perusahaan. Dalam hal ini, penerapan *Good Corporate Governance* (GCG) dapat berperan sebagai mekanisme yang memperjelas hubungan tersebut.

Dalam konteks lingkungan, GCG dapat meningkatkan kinerja lingkungan serta memperkuat transparansi. Independensi dewan direksi independen terbukti berkaitan dengan rendahnya emisi gas rumah kaca (GRK) serta membantu

menyeimbangkan kinerja keuangan dan tanggung jawab lingkungan, sehingga dapat meminimalisasikan tingginya emisi (S. J. Kim et al., 2023). Selain itu, mekanisme tata kelola seperti komite lingkungan dan *chief sustainability officer* (CSO) yang bekerja efektif dan berkualitas meningkatkan transparansi pengungkapan emisi (GRK), yang pada akhirnya dapat memperkuat kepercayaan pemangku kepentingan dan meningkatkan nilai perusahaan (Cezanne et al., 2025; Haque, 2017; Peters & Romi, 2014). Dengan demikian, penerapan GCG dapat membantu perusahaan mengurangi emisi GRK atau karbon serta pengaruh emisi karbon terhadap nilai perusahaan menjadi lebih jelas.

Selain itu, pada perputaran karyawan, dengan penerapan GCG melalui kepemimpinan etis, manajemen yang bertanggung jawab, dan mekanisme tata kelola mendorong kepuasan kerja, menurunkan niat karyawan untuk keluar, meningkatkan komitmen organisasi, serta memperbaiki keputusan terkait pemutusan hubungan kerja (Islam et al., 2023; Malikov et al., 2021; Yasin, 2021) sehingga dapat meminimalisasikan perputaran dan memperjelas pengaruh perputaran karyawan terhadap nilai perusahaan. GCG tidak hanya memperjelas pengaruh emisi karbon dan perputaran karyawan terhadap nilai perusahaan, namun juga mitigasi dan mengelola dampak negatif emisi karbon dan perputaran karyawan melalui transparansi, akuntabilitas, serta menunjukkan tanggung jawab untuk melakukan perbaikan sehingga mempertahankan kepercayaan *stakeholder* (Islam et al., 2023; Peters & Romi, 2014).

Berdasarkan teori *stakeholder*, GCG berfungsi sebagai instrumen untuk menjaga keseimbangan serta memenuhi kepentingan berbagai pihak yang terlibat

dengan perusahaan (Samhadi *et al.*, 2024). Variabel moderasi ini dipilih karena dapat menyeimbangkan pengaruh tingkat emisi karbon dan tingkat perputaran karyawan terhadap nilai perusahaan, sebab sistem GCG memiliki potensi untuk menyatukan kepentingan ekonomi dan kepentingan keberlanjutan, sehingga kedua hal tersebut dapat berjalan selaras dalam upaya meningkatkan kinerja perusahaan serta memberi dampak positif bagi para pemegang saham.

Berdasarkan riset terdahulu, Le dan Nguyen-Phung (2024) menemukan bahwa emisi karbon memiliki pengaruh yang negatif dan signifikan terhadap kinerja perusahaan. Kinerja perusahaan yang baik akan meningkatkan nilai perusahaan (Jonnius & Setya Marsudi, 2021). Meski demikian, terdapat hasil riset yang mengatakan bahwa emisi karbon tidak memiliki pengaruh yang signifikan. Menurut riset tersebut, menyimpulkan bahwa pengungkapan emisi karbon sebaliknya menghasilkan biaya yang lebih tinggi dan arus kas yang rendah (Alzura, 2025). Selanjutnya, pada penelitian Li *et al.* (2022) menunjukkan bahwa perputaran karyawan memiliki pengaruh negatif terhadap kinerja perusahaan. Sedangkan hasil penelitian oleh Aziza (2024) mengenai pengaruh perputaran karyawan terhadap nilai perusahaan sebelum dan setelah pandemi menjelaskan bahwa perputaran karyawan memiliki pengaruh yang negatif pada nilai perusahaan yang rendah. Sedangkan pengaruh perputaran karyawan terhadap nilai perusahaan berkurang di masa pandemi. Kemudian, tidak ada pengaruh yang signifikan untuk perusahaan yang memiliki harga saham yang tinggi dibandingkan perusahaan lain.

Ketidakkonsistenan hasil berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa masih terbatasnya yang menyoroiti peran GCG pada isu perusahaan *video game*, khususnya terkait emisi karbon dan perputaran karyawan terhadap nilai perusahaan. Maka dari itu, penelitian memilih faktor yang diperkirakan dapat memitigasi hubungan tersebut yaitu GCG.

Selain itu, minimnya penelitian yang secara langsung membandingkan pengaruh pengungkapan emisi karbon dan tingkat perputaran karyawan terhadap nilai perusahaan, khususnya menggunakan GCG sebagai moderasi, menjadi celah penting literatur keuangan. Terlebih lagi, kajian atau penelitian yang mengangkat isu ini pada industri *video game* masih sangat terbatas. Hal ini menyebabkan belum adanya pemahaman yang komprehensif mengenai efek pengungkapan emisi karbon dan tingkat perputaran karyawan terhadap nilai perusahaan di industri *video game*.

Berdasarkan latar belakang fenomena permasalahan yang terjadi, penelitian ini dilakukan untuk menguji dalam sebuah kajian yang berjudul **“Pengaruh Tingkat Emisi Karbon dan Tingkat Perputaran Karyawan terhadap Nilai Perusahaan dengan *Good Corporate Governance* sebagai Variabel Moderasi (Studi Empiris pada Perusahaan Publik *Video Game* Internasional periode 2022-2024)”** dengan menggunakan metode kuantitatif.

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana tingkat emisi karbon dan tingkat perputaran karyawan mempengaruhi nilai perusahaan di industri *video game*. Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan bagaimana peran *Good Corporate Governance* (GCG)

dalam memoderasi pengaruh emisi karbon dan tingkat perputaran karyawan dengan nilai perusahaan di industri *video game*.

1.2. Identifikasi, Pembatasan, dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang diatas, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Adanya kekhawatiran mengenai keberlanjutan perusahaan di industri *video game*.
2. Peningkatan emisi karbon yang dihasilkan dari kegiatan produksi, distribusi, layanan *cloud gaming*, serta aktivitas bermain *video game*.
3. Praktik budaya *crunch* dan PHK massal yang terjadi di perusahaan *video game*.
4. Risiko penurunan produktivitas dan peningkatan biaya perusahaan akibat tingginya perputaran karyawan.
5. Risiko penurunan nilai perusahaan akibat tingginya emisi karbon dan tingkat perputaran karyawan.
6. Terbatasnya penelitian terkait pengaruh emisi karbon dan perputaran karyawan terhadap nilai perusahaan di industri *video game* terutama menggunakan *Good Corporate Governance* (GCG) sebagai variabel moderasi.

1.2.2. Pembatasan Masalah

Dalam sebuah penelitian, pembatasan masalah sangat diperlukan untuk menjamin keabsahan dari kesimpulan yang diperoleh. Maka dari itu, pembatasan masalah penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini hanya meneliti perusahaan *video game* internasional yang *go public* dan memiliki *line business* utama merupakan *video game*, bukan dari induk perusahaan yang memiliki *line business* utama di luar sektor *video game*.
2. Penelitian ini hanya meneliti perusahaan yang memiliki laporan emisi karbon.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada periode tahun 2022-2024.
4. Penelitian ini hanya menguji pengaruh tingkat emisi karbon dan tingkat perputaran karyawan terhadap nilai perusahaan dengan *Good Corporate Governance* (GCG) sebagai moderasi.

1.2.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Apakah Tingkat Emisi Karbon berpengaruh terhadap Nilai Perusahaan pada Perusahaan Publik Internasional di industri *Video Game*?
2. Apakah Tingkat Perputaran Karyawan berpengaruh terhadap Nilai Perusahaan pada Perusahaan Publik Internasional di industri *Video Game*?

3. Apakah *Good Corporate Governance* (GCG) memoderasi Pengaruh Tingkat Emisi Karbon terhadap Nilai Perusahaan pada Perusahaan Publik Internasional di industri *Video Game*?
4. Apakah *Good Corporate Governance* (GCG) memoderasi Pengaruh Tingkat Perputaran Karyawan terhadap Nilai Perusahaan pada Perusahaan Publik Internasional di industri *Video Game*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, demikian tujuan penelitian yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh Tingkat Emisi Karbon terhadap Nilai Perusahaan pada Perusahaan Publik Internasional di industri *Video Game*.
2. Untuk mengetahui pengaruh Tingkat Perputaran Karyawan terhadap Nilai Perusahaan pada Perusahaan Publik Internasional di industri *Video Game*.
3. Untuk mengetahui pengaruh Tingkat Emisi Karbon terhadap Nilai Perusahaan pada Perusahaan Publik Internasional di industri *Video Game* dengan *Good Corporate Governance* (GCG) sebagai moderasi.
4. Untuk mengetahui pengaruh Tingkat Perputaran Karyawan terhadap Nilai Perusahaan pada Perusahaan Publik Internasional di industri *Video Game* dengan *Good Corporate Governance* (GCG) sebagai moderasi.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian mengenai tujuan penelitian diatas maka kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan mengenai tingkat emisi karbon dan tingkat perputaran karyawan terhadap nilai perusahaan internasional publik di industri *video game* dengan menggunakan *Good Corporate Governance* (GCG) sebagai moderasi.

2. Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pentingnya mempertimbangkan tingkat emisi karbon dan tingkat perputaran karyawan melalui tata kelola perusahaan yang baik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dari hasil penelitian ini, diharapkan peneliti selanjutnya mendapatkan informasi tambahan dan dapat menjadikan bahan referensi penelitian yang berkaitan dengan masalah penelitian ini