

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Game online adalah jenis permainan video yang dapat dimainkan dengan internet melalui ponsel atau komputer. Dengan fitur ini, pemain dari seluruh dunia dapat berinteraksi dan bersaing dalam game yang sama tanpa terhalang oleh jarak geografis (Nur et al., 2025). Indonesia memiliki jumlah pemain game yang terus meningkat setiap tahunnya. Pada 2017, ada sekitar 43,7 juta pemain game di negara ini, menurut data Newzoo. Di tahun-tahun berikutnya, angka tersebut meningkat dengan cepat. Menurut penelitian terbaru dari Vero, sebuah agensi komunikasi ASEAN yang bekerja sama dengan Decision Lab, jumlah pemain game di Indonesia akan mencapai 52 juta pada tahun 2021. Ini menempatkan Indonesia di posisi keenam di Asia dan ke-17 di dunia dalam hal jumlah pemain game. Ini menunjukkan bahwa orang Indonesia sudah sangat tertarik dengan game. Situasi ini membuka banyak peluang untuk kemajuan industri esports negara. Secara logis, semakin banyak gamer, semakin besar pula potensi munculnya talenta baru. Jika potensi tersebut dibina dengan baik, maka dapat menghasilkan prestasi yang berkontribusi positif bagi kemajuan industri esports di Indonesia (Widhiawan et al., 2025). Berdasarkan potensi yang ada diperlukan peran pelaku industri global yang mampu mengelola dan mengembangkannya secara berkelanjutan. Dalam konteks ini, Konami Group Corporation dan Nintendo Co., Ltd sebagai dua perusahaan besar asal Jepang yang memiliki pengaruh signifikan di pasar internasional.

Konami Group Corporation dan Nintendo Co., Ltd., dua perusahaan besar yang memiliki pengaruh besar di pasar internasional tetapi menggunakan pendekatan bisnis yang berbeda, termasuk di antara perusahaan asal Jepang yang memainkan peran penting dalam kemajuan industri ini. Konami Group Corporation berdiri di Osaka, Jepang pada tahun 1969. Konami terkenal karena game populer seperti Pro Evolution Soccer (PES/eFootball), Metal Gear Solid, Castlevania, dan Yu-Gi-Oh!. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, Konami telah mengubah strategi bisnisnya

dengan berfokus pada game seluler, hiburan digital, dan mesin hiburan. Selain itu, perusahaan telah memasukkan bidang olahraga dan kebugaran melalui jaringan pusat kebugaran di Jepang. Langkah ini diambil untuk menyesuaikan diri dengan kecenderungan pasar hiburan yang semakin digital dan kompetitif (Konami, 2025). Perusahaan-perusahaan besar di industri game dituntut untuk memiliki strategi jangka panjang yang mampu menjaga daya saing di tengah perubahan teknologi dan preferensi konsumen. Nintendo merupakan salah satu pemimpin industri konsol permainan.

Nintendo Co., Ltd yang didirikan di Kyoto, Jepang pada tahun 1889 adalah pemimpin industri konsol permainan dengan produk legendaris seperti Super Mario, The Legend of Zelda, dan Pokémon. Perusahaan ini juga terkenal karena kemampuan untuk membuat inovasi perangkat keras dan perangkat lunak yang saling terkoneksi seperti Nintendo Switch yang menjadi salah satu konsol paling laris di seluruh dunia. Nintendo masih berkonsentrasi pada pembuatan perangkat dan game eksklusif yang memberikan pengalaman bermain yang berbeda bagi para pemainnya (Nintendo, 2016). Pada periode 2021–2024 Konami dan Nintendo harus menghadapi transformasi besar dalam industri hiburan digital.

Tahun 2021–2024 kedua perusahaan harus menghadapi transformasi besar di industri hiburan digital. Pandemi COVID-19 menyebabkan migrasi pasar ke permainan daring dan unduhan digital menjadi lebih cepat. Oleh karena itu, kedua perusahaan perlu merevisi rencana operasi mereka. Kekayaan, keuntungan, dan penerimaan masing-masing menunjukkan perbedaan yang cukup mencolok dalam kinerja finansial mereka, meskipun keduanya mengalami peningkatan permintaan dari sektor teknologi. Kedua perusahaan tersebut berasal dari Jepang dan bekerja di sektor hiburan digital, terutama membuat layanan interaktif dan video game yang tersedia secara global. Perusahaan Konami dan Nintendo berusaha mengikuti perkembangan teknologi digital dan tren pasar dengan menerapkan permainan di cloud, ponsel, dan distribusi online untuk menyesuaikan diri dengan permainan seperti Efootball dan Super Mario. Keduanya memiliki basis penggemar yang setia di Amerika, Asia, dan Eropa.

Konami Group Corporation berkembang ke berbagai industri, termasuk hiburan digital, mesin hiburan, olahraga, dan kebugaran. Hal-hal yang dilakukan Konami ini menunjukkan bahwa Konami tidak hanya ingin membuat game, tetapi juga ingin membuat berbagai jenis hiburan dan layanan berbasis teknologi. Sementara itu, Nintendo mengembangkan perangkat lunak dan perangkat keras untuk game eksklusif yang hanya dapat dimainkan pada platformnya, Konami menjual konsol game dan game eksklusif yang memiliki basis penggemar global, dan Konami menawarkan game seluler, mesin arcade, dan layanan hiburan digital. Nintendo dikenal sebagai pembuat konsol game keluarga yang menekankan kemudahan penggunaan, kreativitas, dan pengalaman bermain yang interaktif.

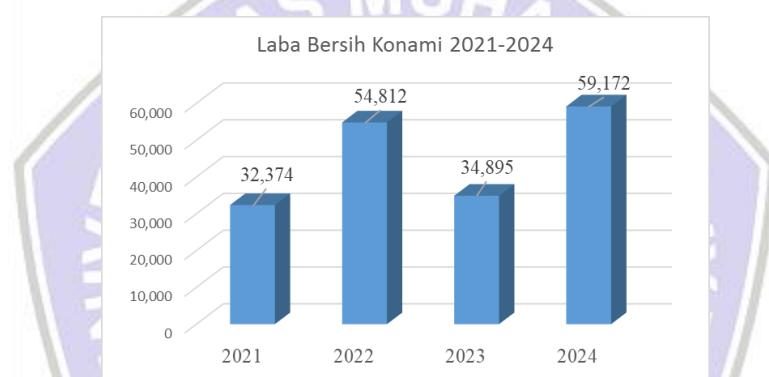
Perbedaan strategi dan fokus bisnis yang diterapkan oleh masing-masing perusahaan berdampak langsung pada cara mereka menghadapi perubahan pasar dan persaingan industri hiburan digital. Inovasi produk, kebijakan investasi, serta kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi menjadi faktor penting dalam menjaga keberlangsungan dan daya saing perusahaan. Kondisi tersebut pada akhirnya tercermin dalam kinerja keuangan setiap perusahaan. Kinerja keuangan Konami dan Nintendo dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan dinamika yang berbeda, terutama dipengaruhi oleh model bisnis dan siklus produk masing-masing perusahaan. Konami mencatat pertumbuhan yang konsisten dan stabil.



Gambar 1. 1 Grafik Pendapatan Konami 2021-2024
Sumber : Data Diolah dari Situs Web Resmi Konami, 2025

Dilihat pada Gambar 1.1, saat tahun 2021 pendapatan Konami tercatat sebesar ¥272.656 miliar. Angka ini kemudian meningkat pada 2022 menjadi ¥299.522

miliar, yang menandakan adanya pertumbuhan kinerja perusahaan dibandingkan tahun sebelumnya. Tren positif tersebut berlanjut pada 2023, di mana pendapatan kembali naik menjadi ¥314.321 miliar. Puncaknya terjadi pada 2024, saat pendapatan Konami mencapai ¥360.314 miliar. Secara keseluruhan, grafik ini mencerminkan bahwa Konami berhasil mempertahankan dan meningkatkan kinerja pendapatannya secara berkelanjutan selama empat tahun terakhir. Peningkatan ini dapat mengindikasikan keberhasilan strategi bisnis, inovasi produk, serta kemampuan perusahaan dalam beradaptasi dengan perkembangan industri hiburan dan game digital. Pertumbuhan ini didorong oleh performa kuat dari segmen *Digital Entertainment* yang menjadi tulang punggung perusahaan, termasuk game, kartu, dan konten digital lainnya (Konami, 2024).

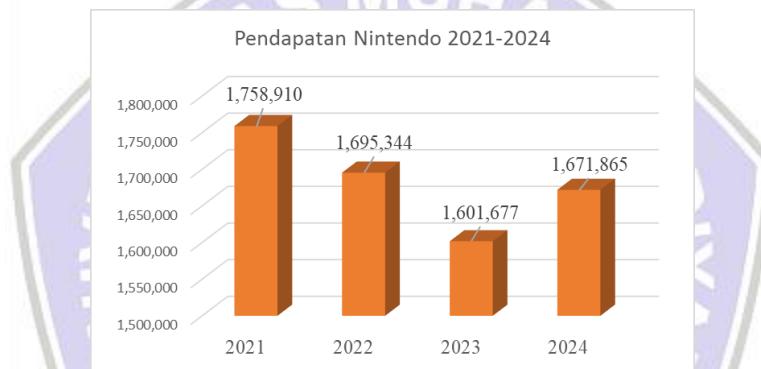


Gambar 1.2 Grafik Laba Bersih Konami 2021-2024
Sumber : Data Diolah dari Situs Web Resmi Konami, 2025

Dilihat pada Gambar 1.2, grafik laba bersih Konami periode 2021–2024 menunjukkan pola *fluktuatif*, meskipun secara keseluruhan masih memperlihatkan tren kinerja yang positif. Pada 2021, laba bersih Konami tercatat sebesar ¥32.374 miliar. Angka ini meningkat signifikan pada 2022 menjadi ¥54.812 miliar yang mencerminkan pemulihan kinerja perusahaan seiring membaiknya kondisi bisnis pasca pandemi serta kontribusi kuat dari segmen *Digital Entertainment*, termasuk game dan konten digital yang menjadi bisnis utama Konami. Pada 2023 laba bersih Konami mengalami penurunan menjadi ¥34.895 miliar. Berdasarkan laporan keuangan yang dipublikasikan di situs resmi Konami, penurunan ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain meningkatnya beban operasional dan biaya pengembangan proyek baru. Selain itu, Konami juga melakukan investasi

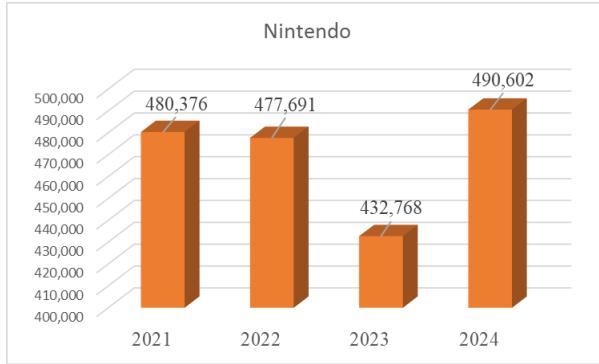
berkelanjutan dalam pengembangan inovasi produk, teknologi, serta restrukturisasi bisnis berdampak pada naiknya biaya jangka pendek sehingga menekan laba bersih meskipun pendapatan tetap tumbuh.

Laba bersih naik tajam lagi pada tahun 2024 menjadi ¥59,172 miliar. Peningkatan ini membuktikan bahwa investasi atau strategi yang diterapkan tahun sebelumnya memberikan dampak positif seperti yang ditunjukkan oleh penurunan biaya, optimalisasi portofolio, kontribusi pendapatan yang meningkat dari produk dan layanan inti. Penurunan laba pada tahun 2023 tidak mencerminkan kelemahan fundamental. Ini disebabkan oleh dampak dari peningkatan tingkat investasi, dan biaya strategis yang kemudian mendorong pertumbuhan laba yang bahkan lebih kuat di tahun-tahun selanjutnya (Konami, 2024).



Gambar 1. 3 Grafik Pendapatan Nintendo 2021-2024
Sumber : Data Diolah dari Situs Web Resmi Nintendo, 2025

Dilihat pada Gambar 1.3, grafik menunjukkan pendapatan Nintendo selama periode 2021–2024 yang cenderung berfluktuasi. Nintendo menunjukkan pola kinerja yang lebih berfluktuasi akibat ketergantungannya pada siklus *hardware*. Pada 2021 pendapatan berada pada titik tertinggi sebesar ¥1.758.910 miliar. Pada 2022 pendapatan mengalami penurunan menjadi ¥1.695.344 miliar, lalu kembali turun lebih dalam pada 2023 hingga ¥1.601.677 miliar. Namun, pada 2024 terlihat adanya pemulihan dengan pendapatan meningkat menjadi ¥1.671.865 miliar. Secara keseluruhan, meskipun terjadi penurunan setelah 2021, kinerja pendapatan Nintendo menunjukkan tanda-tanda perbaikan pada 2024. Penurunan pada tahun 2023 terutama disebabkan oleh menurunnya penjualan konsol generasi sebelumnya karena konsumen menunggu perangkat penerus (Nintendo, 2024).



Gambar 1. 4 Grafik Laba Bersih Nintendo 2021-2024
Sumber : Data Diolah dari Situs Web Resmi Nintendo, 2025

Dilihat dari Gambar 1.4, grafik menunjukkan tren laba bersih Nintendo selama empat tahun terakhir. Pada 2021, laba mencapai ¥480.376 miliar dan sedikit menurun menjadi ¥477.691 miliar pada 2022. Tahun 2023 mencatat penurunan yang lebih tajam hingga ¥432.768 miliar, lalu pada tahun 2024 laba kembali meningkat menjadi ¥490.602 miliar. Pada tahun 2021 hingga 2023 terjadi penurunan laba lalu meningkat lagi di tahun 2024. Laba Nintendo menurun dari 2021 ke 2023 terjadi karena disebabkan penurunan penjualan Switch dan efek perbandingan dengan kinerja sangat tinggi sebelumnya, serta beberapa tekanan biaya produksi. Pada tahun 2024 laba meningkat menandakan pemulihan dan respons pasar terhadap langkah strategis Nintendo yang akan dilakukan (Nintendo, 2024).

Dilihat dari perbandingan tersebut, terlihat bahwa Konami menawarkan pertumbuhan yang pendapatan dan laba yang lebih stabil serta risiko yang lebih rendah karena portofolio produk yang terdiversifikasi. Sementara itu, Nintendo memiliki potensi pertumbuhan besar, tetapi lebih sensitif terhadap siklus *hardware*, sehingga kinerjanya dapat meningkat atau menurun secara drastis tergantung keberhasilan konsol yang dirilis. Dengan demikian, situasi terbaru menempatkan Konami sebagai perusahaan yang lebih stabil, sedangkan Nintendo sebagai perusahaan dengan potensi lonjakan besar ketika inovasi konsol mereka berhasil diterima pasar. Kinerja keuangan perusahaan dapat diukur melalui berbagai rasio keuangan yang mencerminkan kondisi likuiditas, solvabilitas, dan profitabilitas perusahaan.

Menurut Kasmir (2016) *quick ratio* adalah rasio yang menunjukkan kemampuan perusahaan dalam memenuhi atau membayar kewajiban atau utang jangka pendek dengan aktiva lancar tanpa memperhitungkan nilai persediaan. Alasan memilih *quick ratio* sebagai variabel untuk mengukur likuiditas pada Konami Corporation didasarkan pada karakteristik bisnis perusahaan serta relevansinya dalam mencerminkan kemampuan likuiditas yang sesungguhnya. *Debt to asset ratio* adalah rasio utang yang digunakan untuk mengukur perbandingan antara total utang dengan total aktiva. Variabel *debt to asset ratio* dinilai lebih tepat untuk mengukur solvabilitas Konami karena bisa memberikan gambaran menyeluruh mengenai tingkat leverage dan risiko keuangan perusahaan.

Return on asset ratio merupakan rasio profitabilitas untuk menilai persentase keuntungan yang diperoleh perusahaan terkait sumber daya atau total aset sehingga efisiensi suatu perusahaan dalam mengelola asetnya bisa terlihat dari persentase rasio ini. Alasan pemilihan variabel *return on asset* karena relevan dengan karakteristik bisnis Konami yang memiliki porsi aset yang signifikan pada pengembangan game, hak kekayaan intelektual, dan teknologi digital. Kondisi ini sesuai dengan bisnis Konami di industri game dan hiburan digital. Ketiga rasio tersebut memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kinerja keuangan perusahaan.

Penelitian ini tidak menyertakan rasio aktivitas karena dinilai kurang tepat digunakan untuk menganalisis kinerja keuangan Konami Group Corporation yang sebagian besar sumber pendapatannya berasal dari segmen *digital entertainment*. Karakteristik bisnis perusahaan Konami tersebut menyebabkan rasio aktivitas, seperti perputaran persediaan dan perputaran piutang tidak sepenuhnya mencerminkan efisiensi operasional perusahaan. Aset tidak berwujud dan teknologi sangat mempengaruhi bisnis Konami. Penelitian terdahulu telah membahas tentang kinerja keuangan Konami dan Nintendo.

Penelitian oleh Jianyu Yang (2023) menilai *quick ratio* milik Nintendo terus mengalami penurunan. *Quick ratio* turun dari 3,97 pada 2020 menjadi 3,67 pada 2021. Pada tahun 2022 *quick ratio* nintendo adalah 3,56. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa selama tiga tahun terakhir, *quick ratio* Nintendo tetap stabil

dan berada di atas 1, yang menunjukkan bahwa laporan keuangannya likuid. Nintendo tidak memiliki risiko solvabilitas yang serius untuk saat ini, dan hasil ini konsisten dengan rasio lancar. Penelitian oleh Pojani dan Mansaku (2023) menemukan adanya peningkatan *Debt Ratio* dari 36% ke 39%. Rasio ini digunakan untuk mengukur tingkat leverage Konami. Secara umum, peningkatan Rasio Utang bukanlah pertanda baik. *Return On Asset* sebesar 2% dari tahun fiskal 2020 ke 2021 menunjukkan pemanfaatan aset Konami yang lebih baik untuk menghasilkan pendapatan. Hal ini dihasilkan oleh peningkatan laba bersih dan penurunan aset jangka panjang. Peningkatan *current ratio* 1,94 ke 3,34 menunjukkan kapasitas perusahaan untuk memiliki sumber daya yang cukup untuk memenuhi kewajiban jangka pendeknya atau kewajiban yang jatuh tempo dalam satu tahun.

Penelitian yang dilakukan oleh Juli & Yanto (2025) menunjukkan *Return on Assets (ROA)* Ubisoft dari tahun 2020–2023 menunjukkan kinerja yang berubah-ubah dan justru malah melemah pada pertengahan periode. *Return on asset* turun dari 1,77% pada 2020 menjadi 1,34% pada 2021 akibat adanya penurunan efisiensi dalam penggunaan aset untuk memperoleh keuntungan. Kondisi terburuk terjadi di tahun 2022, ketika *return on asset* menjadi –8,64%. Kejadian ini menunjukkan bahwa perusahaan rugi. Pada 2023, *ROA* membaik menjadi 2,01%, namun angka tersebut masih jauh di bawah standar industri. Secara keseluruhan, meskipun mulai pulih, Ubisoft masih perlu meningkatkan efektivitas pengelolaan aset agar dapat menghasilkan laba yang lebih optimal.

Sebagian besar penelitian tersebut belum ada yang menguji kombinasi rasio likuiditas (*Quick Ratio*), solvabilitas (*Debt to Asset Ratio*), dan profitabilitas (*Return on Asset*). Selain itu, belum terdapat penelitian yang secara khusus menelaah Laporan Keuangan Konami Group Corporation dalam periode 2021–2024. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut. Melalui penelitian dengan judul “**Analisis Kinerja Keuangan Menggunakan Rasio Keuangan Pada Perusahaan Konami Group Corporation Periode 2021–2024**”, maka penulis bermaksud untuk mengkaji dan menilai kinerja keuangan Konami secara menyeluruh menggunakan analisis rasio keuangan. Masa yang

mengalami perubahan signifikan dalam industri game global pasca pandemi dan transisi produk Konami.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, ditentukan rumusan masalah antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis rasio likuiditas menggunakan metode *Quick ratio* untuk menilai kinerja keuangan pada Perusahaan Konami Group Corporation?
2. Bagaimana analisis rasio solvabilitas menggunakan metode *Debt to asset* untuk menilai kinerja keuangan pada Perusahaan Konami Group Corporation?
3. Bagaimana analisis rasio profitabilitas menggunakan metode *Return on asset* untuk menilai kinerja keuangan pada Perusahaan Konami Group Corporation?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dalam melakukan penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui analisis rasio likuiditas menggunakan metode *Quick ratio* untuk menilai kinerja keuangan pada Perusahaan Konami Group Corporation
2. Mengetahui analisis rasio solvabilitas menggunakan metode *Debt to asset* untuk menilai kinerja keuangan pada Perusahaan Konami Group Corporation
3. Mengetahui analisis rasio profitabilitas menggunakan metode *Return on asset* untuk menilai kinerja keuangan pada Perusahaan Konami Group Corporation

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini dapat digunakan sebagai alat evaluasi bagi manajemen perusahaan untuk menilai efektivitas pengelolaan aset, likuiditas, solvabilitas, dan profitabilitas, serta sebagai dasar untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan strategis untuk periode berikutnya.

2. Penelitian ini diharapkan dapat menambah keilmuan dan referensi akademik di bidang akuntansi keuangan dan analisis laporan keuangan terutama di lingkup Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Penelitian ini memberi manfaat bagi penulis untuk memahami dan meningkatkan kemampuan analisis terhadap laporan keuangan perusahaan melalui penerapan teori dan konsep rasio keuangan.
4. Referensi tambahan bagi mahasiswa, akademisi, dan peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa, khususnya tentang perusahaan yang bergerak di sektor hiburan digital maupun perusahaan multinasional lainnya.

