

Nama : Danang Romadhon

NIM : 202210370311333

Kelas : Etika Dan Profesi E

### **Kebijakan Perusahaan Rockstar Games Yang Kontroversial**

Keputusan Rockstar Games untuk mewajibkan karyawannya kembali bekerja di kantor selama lima hari dalam seminggu, yang mulai berlaku pada April 2024, telah memicu kritik dari berbagai kalangan, termasuk serikat pekerja IWG (Independent Worker's Union of Great Britain) Game Workers Union. Langkah ini dianggap ceroboh karena mengabaikan dampak signifikan terhadap kehidupan karyawannya, terutama mereka yang sudah terbiasa dengan fleksibilitas kerja dari rumah di masa pandemi COVID-19 kemarin.

Sejak pandemi COVID-19, banyak perusahaan teknologi termasuk Rockstar Games menerapkan sistem kerja dari rumah atau jarak jauh sebagai respon terhadap krisis kesehatan global. Sistem ini awalnya dilihat sebagai solusi darurat, tetapi seiring berjalannya waktu, banyak perusahaan mulai menyadari manfaatnya. Banyak karyawan dapat menyeimbangkan kehidupan pribadi dan profesional dengan lebih baik tanpa harus menghadapi perjalanan panjang ke kantor setiap hari. Oleh karena itu ketika Rockstar Games mengumumkan keputusan untuk mengakhiri kebijakan bekerja jarak jauh dan mewajibkan karyawan kembali bekerja di kantor dengan penuh waktu, dan banyak sekali karyawan yang merasa kecewa akan hal itu.

Alasan utama yang diberikan oleh perusahaan adalah untuk meningkatkan kolaborasi dan komunikasi internal. Menurut Rockstar, kehadiran fisik di kantor memfasilitasi ide-ide kreatif dan kolaboratif yang menjadi landasan dalam proses pembuatan video game berkualitas tinggi. Hal ini, menurut perusahaan, sulit dicapai ketika karyawan bekerja secara terpisah dari rumah. Dengan kembalinya ke kantor, diharapkan produktivitas meningkat dan kualitas produk yang dihasilkan dapat lebih baik.

Meskipun alasan tersebut masuk akal dari sudut pandang perusahaan, dampaknya bagi karyawan tidak dapat diabaikan. Banyak pekerja, terutama di industri teknologi dan kreatif, telah menyesuaikan diri dengan model kerja jarak jauh. Mereka menemukan bahwa fleksibilitas tersebut membantu mereka mengelola waktu dan tanggung jawab pribadi dengan lebih baik. Beberapa karyawan juga tinggal jauh dari

kantor pusat, yang berarti keputusan untuk kembali bekerja di kantor secara penuh waktu akan memaksa mereka untuk menghadapi perjalanan yang panjang setiap hari, mengurangi kualitas hidup mereka.

Lebih jauh lagi, beberapa karyawan mengkhawatirkan kembalinya "budaya crunch", istilah yang sering digunakan dalam industri game untuk menggambarkan periode kerja lembur berlebihan menjelang tenggat waktu peluncuran produk. Ketika karyawan berada di kantor, mereka sering kali merasa tertekan untuk bekerja lebih lama dari jam kerja yang seharusnya, sehingga memperburuk keseimbangan antara kehidupan kerja dan pribadi.

Selain itu, ada juga kekhawatiran bagi mereka yang memiliki tanggung jawab atas perawatan atau kondisi kesehatan yang membuat bekerja dari rumah terasa lebih ideal. Bagi mereka, kebijakan ini bisa terasa memberatkan dan bahkan tidak adil, terutama sistem kerja hybrid telah terbukti efektif selama beberapa tahun belakangan.

IWGB Game Workers Union, serikat pekerja yang memiliki pekerja industri game, sangat vokal dalam menentang keputusan ini. Mereka menyebutkan bahwa langkah tersebut sebagai "ceroboh" dan tidak peka terhadap kebutuhan karyawan. Dalam pernyataan resminya, serikat pekerja menekankan bahwa keputusan ini mengabaikan fleksibilitas yang telah diberikan selama pandemi dan tidak mempertimbangkan preferensi banyak karyawan yang lebih memilih model kerja hybrid atau jarak jauh sepenuhnya.

Serikat ini juga menekankan bahwa memaksa karyawan kembali ke kantor lima hari seminggu dapat meningkatkan risiko burnout (kelelahan kerja), terutama jika dikaitkan dengan budaya crunch yang terkenal di industri game. Mereka mendesak Rockstar Games untuk mengkaji ulang kebijakan ini dan mempertimbangkan pendekatan yang lebih fleksibel yang dapat mengakomodasi kebutuhan semua karyawan.

Keputusan Rockstar Games bukanlah kasus terisolasi dalam industri teknologi. Banyak perusahaan besar di sektor ini, termasuk Apple, Google, dan Amazon, juga mulai mengharuskan sebagian atau seluruh karyawan mereka untuk kembali bekerja di kantor setelah pandemi mereda. Namun, tren ini tidak selalu diterima dengan baik oleh para pekerja, terutama mereka yang merasakan manfaat dari model kerja jarak jauh.

Salah satu pertanyaan besar yang muncul adalah apakah model kerja penuh waktu di kantor masih relevan di era digital saat ini. Bagi banyak perusahaan,

terutama di industri teknologi dan game, karyawan dapat bekerja dengan efektif dari jarak jauh, dengan bantuan teknologi yang memungkinkan kolaborasi virtual. Oleh karena itu, beberapa perusahaan mulai mempertimbangkan model kerja hybrid sebagai solusi yang lebih seimbang, di mana karyawan dapat memilih untuk bekerja di kantor hanya beberapa hari dalam seminggu.

Keputusan Rockstar Games untuk mengakhiri kebijakan kerja jarak jauh dan juga hybrid mewajibkan karyawan kembali ke kantor penuh waktu menimbulkan pertanyaan yang penting tentang masa depan dunia kerja, terutama dalam industri kreatif dan teknologi. Meskipun tujuan perusahaan tersendiri adalah untuk meningkatkan produktivitas, tetapi dampaknya menjalar ke dalam kesejahteraan karyawan juga dan ini sangat tidak boleh diabaikan.

Di dalam dunia yang semakin digital, di mana teknologi memungkinkan kita untuk bekerja dari mana saja, fleksibilitas menjadi satu faktor kunci yang dapat meningkatkan kebahagiaan dan kesejahteraan karyawan. Oleh karena itu, perusahaan-perusahaan seperti Rockstar Games harus berhati-hati dalam membuat keputusan yang dapat mempengaruhi kinerja dari karyawannya tersendiri, dan mungkin perlu mempertimbangkan pendekatan yang lebih fleksibel agar tetap relevan di era pasca-pandemi.