

R I N G K A S A N

Game Theory merupakan teori yang pada awalnya dibangun dan kembangkan melalui analisis matematika. Teori yang mempelajari proses interaksi antar pihak dalam proses pengambilan keputusan ini, telah cukup dikenal di bidang lain seperti: ekonomika dan bisnis, psikologi, ilmu politik, biologi, ilmu komputer dan logika, bahkan filsafat. Sebagai hasil pengembangan metode dari bidang matematika terapan, *Game Theory* telah banyak digunakan dalam studi yang sangat luas dan bervariasi atas perilaku manusia. Namun dalam bidang akuntansi, penggunaan *Game Theory* belum sepenuhnya diaplikasikan untuk mengembangkan bangunan keilmuan serta membangun teori yang dipergunakan sebagai dasar fundamental penelitian. Hal ini tentunya sangat disayangkan, mengingat potensi untuk adaptasi terhadap penggunaan *Game Theory* terbuka luas untuk mengembangkan bangunan keilmuan bidang akuntansi. Hal ini dimungkinkan mengingat akuntansi seting fenomena dalam akuntansi seringkali merupakan interaksi antar pihak-pihak yang memiliki kepentingan untuk proses pengambilan keputusan yang bersifat ekonomik. Dengan latar belakang ini kita memiliki kesempatan untuk mereferensi *Game Theory* guna mendasari beragam isu yang terdapat dalam bidang akuntansi.

Game Theory memodelkan interaksi antara dua atau lebih pemain dan berusaha untuk menciptakan model serta memprediksi hasil dari konflik antar individu-individu yang rasional yang seringkali muncul dengan adanya ketidakpastian dan asimetri informasi. Penelitian ini mengasumsikan bahwa pemain merupakan pihak yang rasional dan mereka menginginkan untuk memaksimalkan utilitas ekspektasiannya. *Game Theory* menganalisis pengambilan keputusan dan strategi yang dilakukan tiap pemain dalam suatu konflik. Interaksi ini timbul dalam adanya ketidakpastian dan asimetri informasi. Hal ini membuat *Game Theory* dirasakan cocok untuk mendasari konflik antara agen-prinsipal yang seringkali disebabkan timbulnya informasi asimetri dan seringkali menjadi dasar dari seting pada fenomena akuntansi. Tindakan yang diambil oleh pemain lain bisa sangat sulit untuk diprediksi, karena tindakan yang dipilih oleh satu pemain akan bergantung pada tindakan apa yang pemain lain pikirkan dan sebaliknya. *Game theory* ini akan lebih kompleks dari teori keputusan.

Potensi penggunaan dan aplikasi *Game Theory* di bidang akuntansi sangat potensial untuk mengembangkan ilmu akuntansi. Bidang-bidang tersebut adalah:

hubungan agensi, bidang auditing, managemen laba, kontrak kerja serta kompensasi manager. Sedangkan interaksi antar pemain yang bisa diobservasi dan diteliti menggunakan *Game Theory* ini bisa meliputi seting yang seringkali terjadi dalam ilmu akuntansi, misalnya: Investor vs Manager, Prinsipal vs Agen, Manager vs Kreditor, Manager vs Regulator dan Manager vs Auditor

Kegiatan penelitian ini memiliki beberapa tahapan. Tahap pertama mengumpulkan literatur dan menganalisis pembentukan *Game Theory* serta proses adaptasinya di keilmuan yang lain. Tahap kedua mengumpulkan dan menganalisis potensi penggunaan *Game Theory* pada tiap bidang akuntansi yang melibatkan interaksi dalam proses pengambilan keputusan ekonomik. Tahap ketiga adalah membangun disain-disain riset yang dimungkinkan dalam adaptasi *Game Theory* untuk pengembangan keilmuan di bidang akuntansi. Tahap keempat, penyusunan bahan ajar dan buku yang mengulas mengenai adaptasi penggunaan *Game Theory* dalam bidang keilmuan akuntansi.

Target Penelitian ini adalah memampukan bertumbuhnya bangunan keilmuan dalam bidang akuntansi dengan mengadaptasi penggunaan *Game theory* untuk mengobservasi proses interaksi pengambilan keputusan dalam seting akuntansi dengan membuat bahan ajar, buku dan literatur yang relevan untuk mengembangkan bangunan keilmuan di bidang akuntansi.