

BAB II

UPAYA UNITED NATIONS ENVIRONMENT PROGRAMME (UNEP)

DALAM PENYELEMATAN LINGKUNGAN

Peran organisasi internasional dalam mengatasi permasalahan lingkungan global sangatlah krusial. Isu-isu seperti perubahan iklim, kerusakan keanekaragaman hayati, dan polusi bersifat lintas batas negara sehingga tidak dapat diselesaikan oleh satu negara saja. Diperlukan kerja sama internasional yang efektif melalui wadah organisasi global (tudav, n.d.). Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) sebagai organisasi internasional terbesar telah mengambil inisiatif dengan meluncurkan berbagai program lingkungan untuk menjawab tantangan tersebut, seperti United Nations Framework Convention on Climate Change (UNFCCC), Protokol Kyoto, dan Persetujuan Paris, yang semuanya bertujuan menahan laju pemanasan global dengan menurunkan emisi gas rumah kaca (Delbeke et al., 2019). Selain itu, Agenda Pembangunan Berkelanjutan 2030 melalui Sustainable Development Goals (SDGs) juga menempatkan perlindungan lingkungan sebagai salah satu pilar utamanya. Dalam konteks inilah badan-badan PBB di bidang lingkungan, khususnya United Nations Environment Programme (UNEP), memegang peranan sentral. Sebagai otoritas lingkungan global terdepan, UNEP berfungsi menetapkan agenda lingkungan dunia, mendorong pelaksanaan dimensi lingkungan dalam pembangunan berkelanjutan, dan menjadi advokat utama bagi isu-isu lingkungan di tingkat global (UNEP, n.d.). Berbagai upaya dan program

kemitraan UNEP dengan aktor-aktor lain – mulai dari negara, organisasi internasional, LSM hingga sektor swasta – menunjukkan betapa pentingnya kolaborasi lintas sektor dalam menyelamatkan lingkungan hidup. Bab ini akan menguraikan upaya UNEP dalam penyelamatan lingkungan serta program kerja samanya secara umum, termasuk inisiatif kemitraan UNEP dengan industri video game melalui *Playing for the Planet* yang melibatkan perusahaan seperti Ubisoft.

2.1 United Nations Environment Programme

United Nations Environment Programme (UNEP) adalah badan lingkungan di bawah naungan PBB yang dibentuk khusus untuk memimpin dan mengoordinasikan upaya global dalam melindungi lingkungan. UNEP didirikan pada tahun 1972, menyusul diselenggarakannya Konferensi PBB di Stockholm tentang lingkungan hidup manusia. Konferensi bersejarah yang dipimpin oleh Maurice Strong tersebut melahirkan era baru diplomasi lingkungan global dan menghasilkan pembentukan UNEP, yang uniknya menjadi badan PBB pertama yang berkantor pusat di negara berkembang tepatnya di Nairobi, Kenya. Maurice Strong selaku Sekjen Konferensi Stockholm kemudian diangkat sebagai Direktur Eksekutif pertama UNEP dan memimpin pendirian markas UNEP di Nairobi. Dengan dibentuknya UNEP, isu lingkungan secara resmi ditempatkan dalam agenda internasional dan diprioritaskan ke dalam kerangka pembangunan dunia. Sebagai program khusus PBB di bidang lingkungan, mandat UNEP mencakup tanggung jawab yang luas atas berbagai permasalahan lingkungan global. Sejak awal berdirinya, UNEP berperan penting dalam mendorong lahirnya tata kelola lingkungan global. Pada dekade 1970-1990an, UNEP berkontribusi memfasilitasi

sejumlah perundingan lingkungan multilateral, seperti Konferensi Tingkat Tinggi Bumi di Rio de Janeiro tahun 1992 yang menghasilkan Agenda 21 serta dua konvensi penting: *United Nations Framework Convention on Climate Change* (UNFCCC) dan *Convention on Biological Diversity* (CBD). Melalui forum forum tersebut, UNEP ikut meletakkan dasar bagi rezim lingkungan global dan menegaskan bahwa perlindungan lingkungan harus menjadi bagian tak terpisahkan dari agenda pembangunan (UNEP, 2015).

Hingga kini, ruang lingkup kerja UNEP mencakup spektrum isu lingkungan yang sangat luas, meliputi atmosfer, lautan, daratan, hingga aspek tata kelola dan ekonomi hijau. Secara khusus UNEP menargetkan tiga krisis planet (*triple planetary crisis*), yaitu: (1) Perubahan Iklim: Perubahan jangka panjang dalam suhu dan pola cuaca yang disebabkan oleh aktivitas manusia, seperti pembakaran bahan bakar fosil untuk energi, industri, transportasi, dan pertanian. Dampaknya meliputi peningkatan frekuensi dan intensitas kekeringan, kelangkaan air, kebakaran hutan, naiknya permukaan laut, banjir, mencairnya es kutub, badai dahsyat, dan penurunan keanekaragaman hayati. (2) kehilangan keanekaragaman hayati: Penurunan atau hilangnya keanekaragaman biologis, termasuk hewan, tumbuhan, dan ekosistem. Penyebabnya antara lain penangkapan ikan berlebihan, hilangnya habitat akibat deforestasi, dan penggurunan yang dipicu oleh perubahan iklim. Kehilangan keanekaragaman hayati berdampak pada pasokan makanan dan akses terhadap air bersih, serta mengganggu keseimbangan ekosistem yang mendukung kehidupan di bumi. (3) Polusi & limbah: pencemaran air, tanah dan udara yang bersumber dari berbagai hal seperti lalu-lintas kendaraan, aktivitas rumah tangga, pabrik maupun

kebakaran hutan. Polusi udara adalah penyebab utama penyakit & kematian dini, setiap tahunnya ada lebih dari tujuh juta orang yang meninggal akibat polusi (Spollen, 2022).

UNEP mengatasi tiga krisis planet ini melalui tujuh sub-program yang saling terhubung, yakni: *Climate Action*, *Nature Action*, *Chemicals and Pollution Action*, *Science-Policy*, *Environmental Governance*, *Finance & Economic Transformations*, dan *Digital Transformations*. Fokus pada sub-program tersebut menunjukkan pendekatan UNEP yang komprehensif, dari mitigasi dan adaptasi perubahan iklim, konservasi ekosistem, pengurangan polusi, penguatan hukum lingkungan, pembiayaan ekonomi hijau, hingga pemanfaatan teknologi digital untuk lingkungan (UNEP, n.d.).

2.1.1 UNEP dalam upaya penyelamatan lingkungan

Upaya UNEP dalam penyelamatan lingkungan bersifat multidimensional dan mencakup berbagai strategi komprehensif yang dirancang untuk mengatasi akar masalah degradasi lingkungan global. Salah satu fokus utama UNEP adalah pengembangan dan implementasi kebijakan berbasis sains yang dapat memandu transformasi menuju ekonomi hijau dan berkelanjutan. Dalam menjalankan upaya penyelamatan lingkungan, UNEP memiliki misi untuk memimpin dan mendorong kerja sama dalam kepedulian terhadap lingkungan dengan cara menginspirasi, memberikan informasi, dan memampukan negara-negara serta masyarakatnya untuk meningkatkan kualitas hidup mereka tanpa harus mengorbankan generasi mendatang. Misi ini menegaskan bahwa UNEP tidak bertindak sendiri, melainkan berperan sebagai katalisator yang menggalang

berbagai pihak. UNEP berfungsi memberikan ilmu pengetahuan, panduan kebijakan dan dorongan aksi bagi negara-negara di seluruh dunia demi tercapainya pembangunan berkelanjutan yang ramah lingkungan. Sebagai pemimpin suara global di bidang lingkungan, UNEP menjadi rujukan utama dalam penetapan agenda lingkungan global dan advokasi kebijakan lingkungan internasional . Misalnya, UNEP memprakarsai penyusunan laporan-laporan ilmiah penting seperti *Global Environment Outlook* (GEO) dan bekerja sama dalam panel antar-pemerintah seperti the *Intergovernmental Panel on Climate Change* (IPCC) untuk memastikan pengambilan keputusan lingkungan berlandaskan sains (UNEP, 2024).

Organisasi ini juga secara konsisten menerbitkan laporan-laporan penting seperti "*Keeping Cool in an Increasingly Hotter World*" yang memberikan analisis mendalam tentang teknologi pendinginan berkelanjutan dan peluang investasi untuk mengurangi emisi gas rumah kaca sambil meningkatkan akses terhadap sistem pendinginan yang ramah lingkungan. UNEP juga kerap bertindak sebagai penggerak lahirnya perjanjian perjanjian lingkungan baru ketika muncul tantangan lingkungan yang spesifik – contohnya prakarsa perjanjian global tentang plastik sekali pakai yang didorong melalui sidang *United Nations Environment Assembly* (UNEA) (UNEP, 2023).

UNEP telah memainkan peran fundamental dalam inisiasi, negosiasi, dan implementasi sejumlah besar perjanjian lingkungan multilateral yang membawa bersama negara-negara dan komunitas lingkungan untuk mengatasi tantangan-tantangan masa kini. Pencapaian utama UNEP sejak didirikan pada tahun 1972

termasuk pengembangan protokol untuk melindungi lapisan ozon, pembentukan kerangka kerja untuk mengendalikan perdagangan spesies yang terancam punah, dan fasilitasi perjanjian global untuk mengurangi polusi kimia berbahaya. Organisasi ini juga berkolaborasi dengan badan pengelola dana lingkungan hidup seperti *Green Climate Fund* (GCF), *Global Environment Facility* (GEF), *Adaptation Fund*, dan *Multilateral Fund* (Montreal Protocol) untuk memungkinkan negara-negara mengakses pembiayaan dan program melalui sumber-sumber publik bilateral atau multilateral (UNEP, n.d.).

2.2.2 Kerja Sama UNEP dengan Negara , Organisasi Internasional, dan NGO

Sebagai organisasi internasional di bidang lingkungan, UNEP menyadari bahwa kolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan merupakan kunci keberhasilan upaya pelestarian lingkungan. UNEP tidak dapat menjalankan misinya sendirian. Oleh karena itu, sejak awal pendiriannya UNEP telah menjalin beragam bentuk kerja sama, baik dengan pemerintah negara anggota, sesama organisasi internasional, maupun aktor non-pemerintah (NGO) dan masyarakat sipil. Kerja sama ini memastikan bahwa agenda dan program lingkungan mendapat dukungan luas serta dapat diimplementasikan secara efektif di berbagai tingkat (UNEP, n.d.).

Pada tingkat negara, UNEP memiliki peranan dalam mendukung 193 negara anggota Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) untuk merumuskan serta mengimplementasikan kebijakan terkait lingkungan. Salah satu wadah utama yang digunakan dalam menjalankan peran tersebut adalah Majelis Lingkungan

Perserikatan Bangsa-Bangsa (*United Nations Environment Assembly/UNEA*). UNEA merupakan badan pengambilan keputusan tertinggi PBB di bidang lingkungan dengan keanggotaan universal dari seluruh 193 negara. Melalui UNEA yang rutin bersidang dua tahun sekali, UNEP memfasilitasi negosiasi antar negara untuk menetapkan prioritas kebijakan lingkungan global, merumuskan resolusi dan komitmen bersama, serta mengembangkan hukum lingkungan internasional. Keputusan-keputusan UNEA – misalnya resolusi tentang polusi plastik atau perlindungan ekosistem menjadi landasan bagi tindakan kolektif di tingkat global maupun panduan kebijakan di tingkat nasional. Di samping forum global, UNEP juga bekerja langsung dengan pemerintah melalui program-program nasional dan regional. UNEP menyediakan asistensi teknis dan ilmu pengetahuan bagi negara berkembang untuk peningkatan kapasitas dalam pengelolaan lingkungan, seperti membantu penyusunan rencana aksi nasional perubahan iklim, strategi keanekaragaman hayati, atau kebijakan pengelolaan sampah. Melalui kemitraan dengan pemerintah, UNEP mendorong integrasi prinsip keberlanjutan lingkungan ke dalam rencana pembangunan nasional masing-masing negara (UNEP, 2024).

UNEP juga secara aktif membangun kerja sama dengan berbagai organisasi internasional dan antar lembaga di dalam sistem Perserikatan Bangsa Bangsa. Pendekatan lintas sektor ini penting mengingat isu lingkungan bersinggungan dengan bidang pembangunan, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya. Dalam pelaksanaan berbagai inisiatifnya, UNEP menjalin kolaborasi dengan badan-badan PBB lainnya seperti UNDP, FAO, WHO, dan UNESCO. Sebagai contoh, UNEP bersama UNDP dan Bank Dunia secara bersama-sama mengelola Global

Environment Facility (GEF), sebuah mekanisme pendanaan global yang ditujukan untuk mendukung proyek-proyek lingkungan di negara-negara berkembang. Selain itu, UNEP juga terlibat dalam kepemimpinan atau berpartisipasi aktif dalam berbagai koalisi internasional yang membahas isu-isu lingkungan tertentu, salah satunya adalah Climate and Clean Air Coalition (CCAC). CCAC yang dikukuhkan oleh UNEP merupakan koalisi lintas-aktor beranggotakan lebih dari 160 entitas (terdiri dari pemerintah berbagai negara, organisasi antar-pemerintah, hingga LSM) yang bergotong-royong mengurangi polutan iklim berumur pendek seperti metana dan jelaga. Ini menegaskan pola peran UNEP yang kerap menjadi broker atau penggagas aliansi strategis di level global. (UNEP, 2024).

Di sisi lain, organisasi non-pemerintah (NGO) dan masyarakat sipil merupakan mitra tak terpisahkan dalam pelaksanaan berbagai program UNEP. Sejak berdirinya pada 1972, LSM telah menjadi mitra penting UNEP dalam hampir semua kegiatan, baik pada tataran perumusan kebijakan maupun implementasi program. Ribuan LSM lingkungan dari seluruh dunia tercatat sebagai organisasi terakreditasi di UNEP dan tergabung dalam *Major Groups* yang berperan memberikan masukan kebijakan. Keterlibatan NGO memastikan aspirasi dan keahlian masyarakat tersalurkan dalam diplomasi lingkungan. Contoh nyata program lapangan UNEP yang dilaksanakan bersama NGO adalah kampanye *Clean Seas* untuk pengurangan sampah plastik yang didukung oleh organisasi seperti *Ocean Conservancy*; program restorasi ekosistem yang melibatkan *The International Union for Conservation of Nature (IUCN)* dan *World Wildlife*

Foundation (WWF); serta inisiatif pendidikan lingkungan yang dijalankan bersama yayasan-yayasan global (UNEP, n.d.).

Tak kalah penting, UNEP juga merangkul sektor swasta dalam upaya perlindungan lingkungan. Pihak swasta memiliki sumber daya dan inovasi teknologi yang dapat digerakkan untuk solusi lingkungan. UNEP secara eksplisit menekankan bahwa pelibatan sektor bisnis adalah elemen vital untuk mencapai misinya. Salah satu bentuknya, UNEP mendorong praktik bisnis berkelanjutan melalui kemitraan seperti *UN Global Compact* dan inisiatif *Green Economy* yang mengajak korporasi untuk mengintegrasikan sistem keberlanjutan dalam rantai usaha mereka. UNEP juga bekerja sama dengan industri pada isu spesifik, misalnya dengan perusahaan kimia dalam *Global Mercury Partnership* guna mengurangi pencemaran merkuri. Keterlibatan sektor swasta diperluas pula ke upaya inovatif, seperti pengembangan teknologi ramah lingkungan, pembiayaan karbon, dan investasi hijau yang difasilitasi UNEP melalui forum seperti *UNEP Finance Initiative* (UNEP-FI). Dengan menjembatani dunia usaha, pemerintah, dan masyarakat sipil, UNEP berupaya menciptakan sinergi dari berbagai pihak dalam menyelesaikan masalah lingkungan (UNEP, n.d.).

2.1.3 Kerjasama UNEP dengan Industri Video Game

Industri video game dalam dua dekade terakhir telah menjelma menjadi sektor hiburan terbesar di dunia, melampaui industri film dan musik jika digabungkan. Data terbaru menunjukkan nilai industri game global mencapai sekitar \$184 miliar pada tahun 2024, melampaui nilai gabungan industri musik (\$28,6) miliar dan film (\$33,9 miliar). Jumlah pemain game di dunia diperkirakan

lebih dari 2,5 miliar orang, atau sekitar 1 dari 3 penduduk planet ini. Jangkauan audiens yang begitu masif ini membuat industri game menjadi salah satu platform media paling berpengaruh di tingkat global. Yang lebih menarik, demografi gamer kini sangat beragam dan tidak terbatas pada usia muda – rata-rata usia pemain game meningkat dari 33 tahun (2015) menjadi 37 tahun (2024). menandakan penetrasi game ke berbagai kalangan. Melalui game, pesan dan nilai dapat disebarkan secara interaktif dan engaging. Potensi inilah yang dilihat oleh UNEP sebagai peluang inovatif untuk mendukung kampanye dan aksi penyelamatan lingkungan (Sherriff, 2024).

UNEP mulai menjajaki kolaborasi dengan sektor video game sekitar akhir 2010-an. Gagasan utamanya adalah mendayagunakan kekuatan platform game untuk menginspirasi aksi lingkungan di kalangan generasi muda. Menurut UNEP, industri game yang menjangkau sepertiga populasi dunia memiliki pengaruh yang belum pernah ada presedennya dan dapat dimanfaatkan untuk mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). Upaya ini sejalan dengan tren positif di mana sejumlah studio game mulai mengintegrasikan tema keberlanjutan ke dalam konten maupun operasi mereka. Puncaknya, pada September 2019, UNEP secara resmi meluncurkan prakarsa *Playing for the Planet Alliance* di Markas Besar PBB, New York, bertepatan dengan KTT Aksi Iklim Sekjen PBB. Aliansi *Playing for the Planet* (P4P) ini merupakan kolaborasi UNEP dengan para pelaku industri game untuk bersama-sama mengambil tindakan menghadapi krisis lingkungan, khususnya perubahan iklim (UNEP, n.d.).

Pada peluncuran perdananya, *Playing for the Planet Alliance* diikuti oleh 21 perusahaan game terkemuka dengan total audiens mencapai 970 juta pemain. Beberapa nama besar yang terlibat sejak awal antara lain Sony Interactive Entertainment (PlayStation), Microsoft (Xbox), Google Stadia, Rovio, Supercell, Sybo, WildWorks, dan tentu saja Ubisoft. Para CEO dari 14 platform dan studio game tersebut hadir di KTT Iklim PBB 2019 untuk menyampaikan komitmen kolektif industri game dalam menanggulangi perubahan iklim. Di bawah payung aliansi *Playing for the Planet*, mereka sepakat memanfaatkan kekuatan platform game masing-masing guna mendukung agenda lingkungan global. Komitmen konkret yang diumumkan mencakup berbagai aksi, antara lain: target pengurangan emisi karbon industri sebesar puluhan juta ton CO₂ pada tahun 2030, penanaman jutaan pohon, integrasi “green nudges” atau pesan-pesan ramah lingkungan di dalam permainan, peningkatan efisiensi energi pada konsol/perangkat game, perbaikan praktik pengemasan produk agar lebih ramah lingkungan, serta program daur ulang perangkat elektronik. Langkah-langkah sukarela ini diestimasikan akan berkontribusi signifikan, misalnya pengurangan emisi CO₂ sekitar 30 juta ton kolektif hingga 2030. Inisiatif *Playing for the Planet* juga menyediakan platform bagi perusahaan-perusahaan game untuk saling berbagi pengetahuan dan memantau progres masing-masing dalam agenda hijau (UNEP, 2019).

Setelah berjalan beberapa tahun, aliansi *Playing for the Planet* telah menunjukkan perkembangan yang signifikan. Menurut laporan *Playing for the Planet Alliance Annual Impact* terkini, jumlah anggota aliansi terus bertambah dan komitmen aksi lingkungan yang dihasilkan semakin meningkat. Hingga akhir tahun

2021 saja, lebih dari 32 studio game telah bergabung dalam aliansi ini di bawah fasilitasi UNEP. Anggota anggota tersebut secara kolektif berhasil menanam lebih dari 1 juta pohon sejak aliansi diluncurkan. Berbagai “aktivasi hijau” dalam game yang dilaksanakan anggota aliansi juga mampu menjangkau sekitar 130 juta gamer untuk mengedukasi mereka tentang isu lingkungan, mulai dari tema restorasi hutan, perlindungan laut, hingga pola konsumsi pangan berkelanjutan. Selain itu, terdapat 50 komitmen lingkungan baru yang dibuat oleh anggota aliansi sepanjang tahun 2021, mencerminkan meningkatnya ambisi sektor game dalam kontribusi hijau. Secara internal, aliansi ini mendorong dekarbonisasi industri game – tercatat 60% dari anggota *Playing for the Planet* telah berkomitmen untuk mencapai netral karbon atau karbon-negatif pada tahun 2030. Angka ini menunjukkan lebih dari separuh perusahaan game di aliansi sudah menargetkan emisi nol-bersih, sejalan dengan target pembatasan pemanasan 1,5°C. Dari sisi partisipasi, tujuh studio game baru bergabung sepanjang 2021 (termasuk beberapa pengembang independen dan studio mobile), begitu pula tujuh asosiasi dagang industri game di berbagai negara yang turut serta mendukung aliansi. Dengan bertambahnya anggota, *Playing for the Planet Alliance* per 2022 mewakili basis *gamer* gabungan yang sangat besar – diperkirakan melampaui 1 miliar pemain di seluruh dunia. Hal ini memperkuat posisi aliansi sebagai gerakan industri yang berpengaruh luas untuk agenda iklim dan lingkungan (UNEP, 2022).

2.2 Politik Lingkungan dalam Video Game

Isu lingkungan hidup telah menjadi salah satu perhatian dalam dunia video game, baik melalui representasi tema ekologis di dalam permainan maupun melalui

kebijakan industri game yang ramah lingkungan. Dalam subbab ini akan dibahas dua aspek tersebut: pertama, bagaimana video game merepresentasikan tema-tema lingkungan hidup, dan kedua, bagaimana regulasi serta kebijakan lingkungan memengaruhi industri video game itu sendiri.

2.2.1 Representasi dan Tema Lingkungan dalam Video Game Secara

Umum

Video game sebagai produk budaya populer kerap mengangkat berbagai tema, termasuk tema lingkungan dan alam. Representasi lingkungan dalam video game dapat berwujud latar (setting) alam yang indah maupun narasi yang mengandung pesan ekologis. Misalnya, beberapa game menjadikan isu perubahan iklim, konservasi alam, atau dampak eksploitasi sumber daya sebagai elemen cerita utama. Beberapa judul video game mengangkat isu ekologi secara eksplisit, seperti *Frostpunk* yang menampilkan konsekuensi perubahan iklim ekstrem, atau *Final Fantasy VII* yang menggambarkan ketegangan antara aktivis lingkungan dan perusahaan eksploitatif. (Chang, 2019). Representasi semacam ini menunjukkan bahwa video game mampu menjadi medium penyampai kritik sosial mengenai masalah lingkungan.

Tidak hanya dalam game arus utama, tema lingkungan juga muncul dalam *serious games* atau game edukatif yang dirancang khusus untuk meningkatkan kesadaran pemain terhadap isu tertentu. Penelitian telah menunjukkan efektifnya pendekatan ini: game dengan muatan lingkungan terbukti dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran lingkungan pemain (Chen J, 2024). Sebagai contoh, sebuah studi menemukan bahwa pemain game *Animal Crossing* lebih terampil

mengenali spesies makhluk hidup di dunia nyata dibandingkan dengan yang bukan pemain, khususnya untuk spesies yang juga muncul dalam game tersebut. Temuan ini menegaskan potensi video game sebagai alat pembelajaran ekologi, di mana pemain dapat mengembangkan pengetahuan tentang alam secara interaktif (Coroller & Flinois, 2023).

Representasi isu lingkungan dalam game juga dapat memengaruhi sikap dan perilaku pemain di dunia nyata. Sebuah survei berskala besar yang melibatkan 380.000 pemain dari berbagai komunitas game menemukan bahwa lebih dari 80% pemain menginginkan lebih banyak pesan “hijau” atau konten berwawasan lingkungan di dalam game. Bahkan, dua pertiga responden mengaku mempertimbangkan untuk mengubah perilaku mereka (misalnya mengurangi konsumsi daging) sebagai dampak dari pesan lingkungan yang mereka temui saat bermain game. Hal ini menunjukkan bahwa audiens game merespon positif terhadap tema lingkungan, dan video game dapat menjadi sarana edu-entertainment yang efektif untuk mendorong aksi pro-lingkungan (Playing For The Planet Alliance, 2023).

Menurut laporan United Nations Environment Programme (UNEP), aliansi industri game Playing for the Planet telah mendorong dimasukkannya misi dan pesan tentang perubahan iklim, hilangnya keanekaragaman hayati, dan polusi ke dalam permainan populer. Artinya, semakin banyak pemain yang “belajar” tentang problem lingkungan serius sembari bermain video game - sebuah pendekatan halus yang disebut sebagai penyebaran environmental Easter eggs dalam game. Melalui alur cerita, misi, atau elemen dunia game, isu seperti pemanasan global, deforestasi,

hingga pencemaran dapat dikenalkan tanpa menggurui, namun tetap meninggalkan impresi kepada pemain (UNEP, 2023).

Industri game sendiri secara aktif mengadakan inisiatif untuk mengintegrasikan tema lingkungan ke dalam konten game. Salah satu contohnya adalah Green Game Jam, sebuah acara tahunan yang diikuti oleh studio-studio game anggota Playing for the Planet Alliance. Dalam ajang ini, para pengembang ditantang untuk menambahkan aktivasi hijau ke dalam game mereka – misalnya event, tantangan, atau narasi pendek bertema lingkungan – dengan tujuan mendidik dan menginspirasi pemain agar lebih peduli terhadap alam. Pada Green Game Jam tahun 2023, misalnya, tema yang diangkat adalah pelestarian tiga spesies langka di ekosistem penting dunia (katak harlequin di Amazon, macan tutul salju di Himalaya, dan pari manta) dan para pemain diajak mendukung upaya konservasi melalui game yang mereka gemari. Inisiatif semacam ini menunjukkan kolaborasi lintas-studio dalam menyisipkan pesan konservasi secara kreatif, sehingga video game berperan langsung dalam kampanye kesadaran lingkungan global (UNEP, 2024).

Secara keseluruhan, representasi dan tema lingkungan dalam video game telah berkembang seiring meningkatnya kesadaran industri dan komunitas game terhadap isu keberlanjutan. Video game tidak lagi semata-mata hiburan yang terpisah dari realitas, melainkan turut merefleksikan tantangan lingkungan dunia nyata dan berpotensi memengaruhi cara pandang serta tindakan pemainnya terhadap alam. Dengan kata lain, politik lingkungan hadir secara implisit dalam

game – melalui narasi, mekanika, dan pengalaman bermain yang mendorong diskursus tentang hubungan manusia dan lingkungan alam (Chang, 2019).

2.2.2 Regulasi dan Kebijakan Lingkungan yang Mempengaruhi Industri

Video Game

Industri video game tidak terlepas dari pengaruh regulasi dan kebijakan lingkungan, mengingat proses produksi, distribusi, hingga penggunaan produk game memiliki jejak lingkungan yang signifikan. Berbagai studi memperlihatkan bahwa industri game modern memiliki dampak lingkungan yang cukup besar, mulai dari emisi karbon selama manufaktur hardware, konsumsi energi saat bermain, hingga limbah elektronik dari perangkat game yang digunakan. Hal ini mendorong pemerintah dan pelaku industri untuk mengambil langkah-langkah strategis dalam mengurangi dampak lingkungan dari sektor game. Beberapa regulasi pemerintah mulai diarahkan untuk menekan jejak karbon dan konsumsi energi dalam industri kreatif digital, termasuk video game. Contoh terkini dapat dilihat di Prancis: mulai Maret 2025, setiap pengembang game yang mengajukan bantuan pendanaan produksi kepada *Centre national du cinéma et de l'image animée* (CNC) diwajibkan menyertakan penilaian jejak karbon dari proyek game tersebut (Gravier, 2024).

Kebijakan ini menjadikan Prancis sebagai salah satu negara pionir yang memasukkan pertimbangan emisi karbon dalam dukungan industri game. Di kawasan lain seperti Uni Eropa, meski belum ada regulasi spesifik untuk game, standar efisiensi energi untuk peralatan elektronik dan kebijakan pengurangan limbah elektronik (*e-waste*) secara tidak langsung mempengaruhi praktik produsen konsol dan perangkat game. Para produsen konsol game besar dilaporkan telah

mengambil langkah sukarela untuk memenuhi target efisiensi energi yang ketat demi mematuhi regulasi dan menghindari sanksi. Sebagai contoh, Microsoft pada tahun 2022 meluncurkan pembaruan fitur *energy-saving* untuk konsol Xbox yang dapat mengurangi konsumsi listrik konsol hingga 95% saat tidak digunakan. Langkah proaktif ini sejalan dengan arah kebijakan lingkungan global yang menuntut penghematan energi dan pengurangan emisi pada produk elektronik konsumen (Hensall, 2024).

Selain regulasi pemerintah, tekanan untuk lebih berkelanjutan juga muncul melalui kebijakan dan inisiatif di tingkat industri. Kebijakan lingkungan perusahaan (*corporate environmental policies*) kini menjadi bagian penting dari tanggung jawab sosial perusahaan di sektor game. Banyak perusahaan game terkemuka telah menetapkan target keberlanjutan masing-masing, misalnya target penurunan emisi gas rumah kaca, transisi ke energi terbarukan, dan program offset karbon. Beberapa di antaranya tergabung dalam Science Based Targets initiative (SBTi) untuk memastikan komitmen penurunan emisi sejalan dengan sains iklim. Sebagai ilustrasi, Ubisoft menetapkan rencana dekarbonisasi yang divalidasi SBTi, yaitu penurunan 42% emisi absolut Scope 1 dan Scope 2 pada tahun 2030 (baseline 2020), serta mendorong 67% pemasoknya menetapkan target serupa sebelum 2026. Langkah ini menunjukkan kepatuhan industri game terhadap kerangka kerja keberlanjutan global seperti Perjanjian Paris untuk menahan laju perubahan iklim (Maguid, 2023).

Tak kalah penting, industri game juga terlibat dalam penyusunan panduan dan standar untuk keberlanjutan. Playing for the Planet Alliance telah membentuk

kelompok kerja dekarbonisasi yang bekerja sama dengan organisasi seperti *The Carbon Trust* untuk menyusun pedoman pengurangan emisi bagi sektor game. Pedoman praktis ini mencakup pemisahan batas emisi antara perangkat keras dan lunak, serta rekomendasi konkret untuk menekan jejak karbon selama siklus hidup game. Langkah proaktif semacam ini menunjukkan bahwa industri game berusaha mendahului regulasi dengan menerapkan *self regulation* berbasis sains dan kerja sama, sehingga ketika kebijakan formal diberlakukan, industri telah berada pada jalur yang benar menuju sistem yang berkelanjutan (UNEP, 2024).

2.3 Ubisoft dalam program Playing For The Planet

Ubisoft merupakan salah satu pelaku industri game yang menonjol dalam inisiatif *Playing for the Planet Alliance*. Sejak aliansi ini diluncurkan pada 2019 di KTT Iklim PBB, Ubisoft - pengembang dan penerbit game dari Prancis yang dikenal dengan waralaba populer seperti *Assassin's Creed*, *Watch Dogs*, *Far Cry*, *Just Dance*, hingga *Riders Republic* - telah berperan sebagai anggota pendiri yang berkomitmen mengintegrasikan perspektif lingkungan ke dalam praktik perusahaan dan produk game-nya. Keterlibatan Ubisoft dalam program *Playing for the Planet* terwujud dalam dua lingkup utama: (1) kontribusi pada konten dan komunitas game untuk edukasi lingkungan, dan (2) penerapan kebijakan operasional perusahaan yang berkelanjutan. Komitmen yang mereka sebut sebagai *Play Green* ini sejalan dengan strategi Ubisoft yang diungkapkan oleh Nicolas Hunsinger (Direktur Corporate Environmental Sustainability Ubisoft) untuk meningkatkan "*brain print*" sekaligus menurunkan *carbon footprint* perusahaan. Artinya, Ubisoft berupaya

memperbesar dampak positif edukatif kepada jutaan pemain melalui konten gim, sembari terus menekan dampak emisi karbon dari operasionalnya sendiri. Komitmen jangka panjang *Play Green* ini mencerminkan keseriusan Ubisoft sebagai perusahaan dalam mencapai netralitas karbon global. Ubisoft bahkan telah menerapkan pelaporan jejak karbon perusahaan sesuai *Greenhouse Gas Protocol* dan memperoleh verifikasi pihak ketiga atas data emisinya (Spurlin, 2022).

Di tingkat korporat, Ubisoft mengambil berbagai langkah untuk menurunkan emisi dan dampak lingkungannya: mulai dari transisi ke sumber energi terbarukan di kantor-kantor studio, optimalisasi efisiensi energi pusat data, pengurangan perjalanan udara karyawan, hingga kebijakan carbon offset. Pada tahun 2022, Ubisoft mencapai sebuah tonggak penting dengan menjadi perusahaan video game pertama yang memperoleh validasi resmi target emisi dari *Science Based Targets initiative* (SBTi). Validasi SBTi tersebut mengonfirmasi bahwa target penurunan emisi Ubisoft untuk tahun 2030 sejalan dengan upaya menjaga pemanasan global di bawah 1,5°C (P4P, n.d.). Pencapaian ini menempatkan Ubisoft di garis depan industri dalam hal keseriusan sains iklim, sejajar dengan perusahaan dari sektor lain yang lebih dulu mendapat validasi SBTi. Inisiatif korporat seperti penghijauan kantor juga dijalankan – misalnya studio Ubisoft di Singapura berhasil meraih sertifikasi eco-office melalui kerja sama dengan Dewan Lingkungan Singapura (Ubisoft, n.d.). sementara beberapa kantor Ubisoft seperti di Malmö, Swedia dan Montréal, Kanada membuat proyek penghijauan atap gedung untuk meningkatkan lingkungan kerja yang *sustainable*. (Ubisoft, n.d.).

Selain upaya internal, kontribusi terbesar Ubisoft terhadap aliansi Playing for the Planet adalah melalui integrasi tema lingkungan ke dalam game-game besutannya. Ubisoft berkomitmen menghadirkan green activations dalam sejumlah judul game populernya guna menyampaikan pesan konservasi kepada jutaan pemain. Partisipasi Ubisoft dalam program tahunan Green Game Jam – kompetisi inisiatif hijau antar-studio game yang diorganisir di bawah aliansi P4P – terus meningkat setiap tahun. Pada Green Game Jam 2021, Ubisoft mengikutsertakan beberapa tim pengembangannya dan memperkenalkan konten bertema lingkungan di game seperti Hungry Shark World (tema perlindungan laut) dan Brawlhalla (tema reboisasi). Tahun 2022, partisipasi Ubisoft pada Green Game Jam melonjak drastis dengan melibatkan 13 studio Ubisoft yang mengajukan total 14 proyek inisiatif hijau, atau tiga kali lebih banyak dibanding tahun sebelumnya. Tiap proyek tersebut berfokus pada isu lingkungan spesifik yang diwujudkan dalam in-game event atau update pada game yang sudah dirilis. Contohnya, beberapa tim Ubisoft mengangkat tema pelestarian dan restorasi hutan serta laut, dampak rantai produksi makanan terhadap lingkungan, dan perlindungan keanekaragaman hayati dalam konten permainan mereka. Salah satu game unggulan Ubisoft, Riders Republic, bahkan menghadirkan acara “Green Game Jam” in-game bertema reboisasi dan edukasi hutan yang berhasil menarik partisipasi besar pemain global. Inisiatif di Riders Republic ini akhirnya memenangkan penghargaan Green Game Jam Awards 2022 untuk kategori Special Jury (Forests & Food) karena dinilai kreatif dalam memengaruhi perilaku pemain terkait isu pangan dan hutan (Mirage News, 2022). Begitu pula, Hungry Shark World garapan Ubisoft Barcelona mengadakan event

khusus tentang konservasi ekosistem laut yang mendapatkan sambutan positif komunitas pemain. Melalui pendekatan kreatif semacam ini, Ubisoft berupaya menyisipkan edukasi lingkungan dalam hiburan interaktif – sehingga pemain game tidak hanya terhibur, tetapi juga terinformasi dan termotivasi untuk mengambil aksi nyata (misalnya donasi untuk penanaman mangrove atau perubahan pola makan yang lebih ramah lingkungan) (P4P, 2023).

Komitmen Ubisoft dalam *Playing for the Planet* tidak terbatas pada konten game. Perusahaan ini juga aktif dalam koordinasi aliansi, berbagi praktik terbaik, dan mendorong studio-studio lain untuk turut berpartisipasi. Eksekutif Ubisoft sering terlibat dalam diskusi panel P4P, berbagi pengalaman bagaimana tantangan *sustainability* dapat diintegrasikan ke proses kreatif pengembangan game. Bahkan Ubisoft bersama para mitra aliansi terlibat dalam pengembangan alat kalkulator karbon industri game yang diluncurkan *Playing for the Planet* untuk membantu studio-studio menghitung dan memangkas emisi mereka. Kontribusi Ubisoft yang multi-aspek ini – mulai dari komitmen korporat “*Play Green*”, partisipasi konten edukatif di game, hingga kepemimpinan dalam aliansi – menunjukkan peran signifikan perusahaan dalam menjembatani sektor hiburan digital dengan agenda lingkungan global. (P4P, n.d.).

Secara keseluruhan, kerja sama UNEP dan Ubisoft dalam kerangka *Playing for the Planet Alliance* merepresentasikan model kolaborasi inovatif antara organisasi internasional dan pelaku industri kreatif untuk tujuan keberlanjutan. Bagi UNEP, menggandeng industri video game memberikan kanal komunikasi dan aksi baru yang sebelumnya tak terpikirkan, yakni melalui media game interaktif yang

digemari masyarakat luas. Sementara bagi Ubisoft dan perusahaan game lainnya, kemitraan ini menawarkan kesempatan untuk menunjukkan tanggung jawab sosial dan lingkungan, sekaligus menambah nilai pada produk mereka dengan konten yang bermakna. Aliansi Playing for the Planet terus berkembang dengan semangat kolaboratif, bukan kompetitif, di mana para anggotanya saling mendukung untuk mencapai target keberlanjutan. Diharapkan, inisiatif ini dapat menginspirasi sektor industri lainnya untuk turut mengambil bagian dalam aksi kolektif menghadapi krisis lingkungan. Melalui kreatifitas dan jangkauan teknologi, industri video game bersama UNEP telah membuktikan bahwa edukasi dan aksi iklim bisa dikemas secara menarik dan melibatkan partisipasi publik yang masif. Kerja sama UNEP-Ubisoft dalam Playing for the Planet menjadi salah satu contoh konkrit bagaimana organisasi internasional, sektor swasta, dan komunitas global dapat bersinergi menghadapi tantangan lingkungan dunia yang mendesak di era modern.