

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan manusia modern telah membawa konsekuensi besar terhadap kondisi lingkungan, mulai dari produksi berlebihan hingga eksploitasi sumber daya alam. Banyak hal yang dilakukan oleh manusia sehingga memicu kerusakan alam antara lain seperti deforestasi, kebakaran hutan dll. Hal ini memiliki keterkaitan langsung dengan terjadinya perubahan iklim. Isu perubahan iklim ini merupakan permasalahan yang tidak hanya dihadapi oleh satu atau dua negara saja, namun merupakan permasalahan yang dihadapi oleh seluruh negara di dunia karena efek dari perubahan iklim juga akan berdampak di semua tempat tanpa memandang batasan negara. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan ini tidak bisa hanya ditangani oleh satu negara saja. Menyadari kompleksitas krisis ini, Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) mengambil langkah global melalui inisiatif seperti *United Nations Framework Convention on Climate Change* (UNFCCC), Protokol Kyoto, dan Paris Agreement yang bertujuan menekan laju pemanasan global dengan cara mengurangi emisi gas rumah kaca (Delbeke, et al, 2019).

Pada tahun 2015 Majelis Umum PBB telah mengadopsi dokumen hasil KTT PBB untuk menjalankan agenda pembangunan pasca 2015 yaitu Sustainable Development Goals (SDGs) 2030. Agenda ini merupakan rencana aksi global yang telah disepakati oleh para pemimpin dunia, termasuk Indonesia, guna mengakhiri

kemiskinan, mengurangi kesenjangan serta melindungi lingkungan. Untuk mencapai tiga hal ini maka kita diarahkan kepada pergeseran strategis dalam pembangunan berkelanjutan dari agenda sebelumnya (Millenium Development Goals /MDGs). Dengan pergeseran ini juga telah diamini adanya beberapa tantangan yang dihadapi oleh berbagai negara seperti ketidaksetaraan gender dan pendapatan, infrastruktur yang kurang memadai, pengangguran, pengasingan sosial, degradasi lingkungan, serta makin hilangnya sumber daya alam yang mana akan mengganggu perkembangan ekonomi dalam jangka panjang (Ferri, 2010).

United Nations Environmetal Programee (UNEP) adalah badan PBB yang didirikan pada tahun 1972 oleh Maurice Strong setelah pelaksanaan *United Nations Conference on the Human Environment* / Konferensi Stockholm. Kantor pusat UNEP berada di Nairobi, Kenya. UNEP memiliki tanggungjawab yang besar yaitu atas berbagai permasalahan lingkungan yang diantara semua badan PBB. Aktivitasnya melingkupi isu yang luas, mencakup isu laut, darat dan atmosfer, penataan dan pengaturan lingkungan (*envirnmental governance*) serta *Green Economy*. Peran yang dipegang oleh UNEP ini sangat signifikan dalam pengembangan konvensi lingkungan hidup internasional, UNEP juga kerap aktif membiayai proyek yang berkaitan dengan lingkungan hidup.

Sebagai lembaga utama PBB di bidang lingkungan, UNEP memiliki peran strategis dalam menetapkan arah kebijakan dan prioritas isu lingkungan global.

UNEP merupakan otoritas lingkungan global terkemuka yang paling menonjol dalam menetapkan agenda lingkungan global, mempromosikan implementasi yang

koheren dari dimensi lingkungan yang terkandung dalam *Sustainable Development Goals* (SDGs) / Pembangunan Berkelanjutan yang dikemukakan oleh PBB. UNEP juga berfungsi sebagai advokat otoritatif untuk kepentingan lingkungan global.

Didalam mandatnya, UNEP ini bertugas untuk mempromosikan kelestarian lingkungan sambil tetap mempertahankan kontribusinya untuk kepentingan integrasi ekonomi, sosial dan lingkungan. Hal ini dilakukan dengan cara mengkoordinasikan aktivitasnya terkait dengan lingkungan seperti membantu negara-negara berkembang dalam pengembangan dan implementasi kebijakan lingkungan mereka, melakukan tinjauan kebijakan, menyediakan panduan kebijakan, mengajak praktik ramah lingkungan, melakukan dialog dan bertukar pengalaman untuk membangun kerjasama demi mencapai tujuan lingkungan hingga bekerja sama dengan non-governmental organization (NGO) (UNEP, 2019).

Oleh karena itu bisa kita ringkas bahwa UNEP merupakan badan yang bergerak di bidang lingkungan hidup dengan misi untuk memberikan advokasi serta mendorong kerjasama yang berorientasi lingkungan dengan cara menginspirasi dan menciptakan masyarakat / bangsa yang sadar akan permasalahan lingkungan guna meningkatkan kualitas kehidupan manusia tanpa mengabaikan kelangsungan masa depan generasi selanjutnya (UNEP, 2021).

Industri film merupakan salah satu industri hiburan terbesar di dunia. Salah satu pemain terbesar di industri ini yang sering kita dengar adalah *Hollywood*. *Hollywood* merupakan pusat dari industri perfilman dunia. Film adalah sarana hiburan yang didalamnya mengandung unsur-unsur peristiwa, drama, musik,

komedi dan sebagainya. Film-film yang diproduksi dengan berbagai unsur-unsur tersebut memiliki tujuan yang berbeda-beda, ada yang ditujukan untuk hiburan semata namun ada pula yang memberikan informasi, ide-ide, ajaran, maupun ajakan tertentu kepada para penontonnya. Oleh karena itu film juga merupakan sebuah alat komunikasi yang memiliki kemampuan untuk menjangkau banyak segmen sosial. Sehingga film ini dapat dijadikan sebagai media propaganda yang dimaksudkan untuk memberi pengaruh terhadap sikap, pandangan hidup atau ideologi seseorang (Fanany, 2015).

Lebih lanjut, berdasarkan laporan dari Forbes (2020) untuk pertama kalinya industri perfilman dunia telah berhasil mencapai jumlah pendapatan diatas 100 milyar dollar pada tahun 2019 kemarin, nilai ini terbagi menjadi dua yaitu dari sisi *box office* yang menyumbang sebesar 42,2 milyar dollar dan dari sisi akun *home / mobile entertainment* yang menyumbang sebesar 58,8 milyar dollar (Escandon, 2020). Namun ternyata hal ini masih tidak sebanding dengan besarnya pendapatan dari industri video game. Dilansir dari laman *The Hill* dan *MarketWatch*, Industri video game merupakan industri yang sangat massif yang bahkan bisa dikatakan lebih besar daripada industri perfilman Hollywood dan Bollywood serta industri musik sekaligus. Tahunannya masyarakat global menghabiskan uang mereka untuk membeli video game tiga kali lipat bila dibandingkan dengan jumlah yang mereka keluarkan untuk menonton film (Williams, 2020). Total pendapatan yang didapat dari industri video game pada tahun 2020 saja sudah mencapai 180 milyar dollar. Industri video game terus mengalami tren peningkatan dikarenakan dari makin berkembangnya inovasi untuk memainkan sebuah video game, dari zaman dahulu

yang hanya bisa didapatkan secara fisik sekarang mampu kita peroleh langsung secara digital dengan cara mendownloadnya. Ditambah dengan perkembangan dari *mobile games* yang bisa dimainkan dimana saja, fitur online yang melahirkan pula sistem-sistem baru seperti pembelian didalam aplikasi (*in-app purchase*), sistem *streaming* dimana kita tidak perlu membeli mempunyai konsol tertentu untuk memainkan sebuah video game cukup dengan menggunakan komputer / telepon genggam serta sistem *gamepass* dimana kita tidak perlu membeli tiap judul video games namun cukup dengan membayar layanan berlangganan layaknya netflix, hbo dll. Berbagai kemudahan ini yang kemudian menunjang industri video game bisa berkembang sampai sekarang (Witkowski, 2020). Tentunya industri yang sangat masif ini memiliki potensi untuk memberikan dampak yang signifikan jika komunitasnya mampu bekerja sama untuk mencapai satu tujuan tertentu tidak terkecuali dengan permasalahan lingkungan

Ubisoft Entertainment SA atau yang lebih dikenal dengan sebutan Ubisoft ini merupakan perusahaan video game terkenal asal Prancis yang sudah berdiri sejak tahun 1986. Perusahaan ini memiliki jaringan global yang tersebar kedalam berbagai kantor dan studio di 55 negara dengan pekerja yang sudah lebih dari 19.000 orang. Dengan berbagai *franchise* game terkenal seperti *Assassin's Creed*, *WatchDogs*, *Far Cry*, *Tom Clancy*, *Just Dance*, dll Ubisoft telah berhasil menjadi salah satu kreator, penerbit dan distributor video game paling besar di dunia, di tahun 2019 akumulasi jumlah jam yang sudah dimainkan oleh *gamers* pada game-game besutan Ubisoft baik di komputer maupun konsol video game tercatat mencapai 4,5 milyar jam. Ubisoft merupakan perusahaan yang menarik perhatian

pada isu lingkungan bahkan sebelum lahirnya aliansi *Playing for The Planet* (Ubisoft, 2021).

Sesuai dengan tujuan didirikannya UNEP, salah satu program yang diusung oleh UNEP adalah *Playing For The Planet*, program ini merupakan aliansi UNEP bersama dengan puluhan studio video game di seluruh dunia. Melalui aliansi ini, UNEP bekerja sama dengan banyak pengembang video game global untuk mengoptimalkan pengaruh media permainan dalam menyebarkan pesan-pesan kesadaran lingkungan kepada publik, terutama generasi muda. Program ini juga mendorong industri video game itu sendiri untuk berkomitmen supaya berjalan sesuai dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan.

Aliansi ini diluncurkan pada 23 September 2019 di markas PBB di New York selama KTT Aksi Iklim sedang berlangsung. Inisiatif ini difasilitasi oleh UNEP dengan dukungan dari *GRID-arendal* (sebuah non-profit NGO yang bergerak di bidang lingkungan asal Norwegia) dan *Playmob* (sebuah pengembang video game). Dalam peluncuran ini sejumlah 21 studio video game terkemuka di dunia secara resmi sepakat berkomitmen untuk memanfaatkan kekuatan dan jangkauan platform mereka masing-masing untuk mengambil langkah mengatasi krisis iklim. Hingga sekarang jumlah anggota aliansi ini terus bertambah mulai dari studio, pengembang, dan *publisher* video game serta komunitas video game pun turut berpartisipasi (Sony Entertainment Interactive, 2021).

Sebagai gambaran lebih lanjut, selain Ubisoft ada pula perusahaan lain yang tergabung dalam kerjasama ini yaitu perusahaan multinasional asal Jepang Sony Interactive Entertainment (SIE). Anak perusahaan dari Sony Corporation ini didirikan sejak tahun 1993 dan bertugas khusus menangani research & development, produksi, serta penjualan baik perangkat keras maupun perangkat lunak terkait brand *Playstation*. SIE juga bertugas untuk mengawasi studio pengembang game mereka yang tersebar diseluruh dunia. Dengan bergabungnya SIE kedalam aliansi ini mereka berkomitmen untuk meningkatkan efisiensi konsol buatan mereka sehingga mampu mengurangi emisi karbon, menyelesaikan asesmen jejak karbon mereka, menyediakan petunjuk-petunjuk untuk konsumen mereka untuk meningkatkan efisiensi ketika bermain game, mendukung sesama industri, para ahli hingga PBB untuk mengembangkan paket sumber daya bagi para pengembang game supaya lebih memahami isu perubahan iklim, dll (Sony Interactive Entertainment, 2020).

Berangkat dari latar belakang, penelitian ini ingin mengkaji kerjasama antara United Nations Environment Programme dan Perusahaan Ubisoft melalui kerangka *Playing For The Planet* dalam kaitanya sebagai sarana penyebaran nilai dan norma penyelamatan lingkungan.

1.2 Rumusan Masalah

Berangkat dari rumusan masalah yang tertulis diatas, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan:

Bagaimana kerjasama United Nations Environment Programme (UNEP) dan Ubisoft dalam *Playing For the Planet* mempengaruhi perubahan nilai dan norma lingkungan pada Ubisoft.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus:

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk untuk menganalisis bagaimana kerjasama antara organisasi lingkungan seperti UNEP dan Ubisoft mampu berkontribusi pada perubahan sosial yang positif sebagai salah satu bentuk penyelamatan lingkungan melalui program *Playing for the Planet*.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk menganalisis perubahan nilai dan norma lingkungan di industri video game akibat adanya *Playing for the Planet* serta untuk menganalisis perubahan nilai dan norma lingkungan pada Ubisoft akibat adanya *Playing for the Planet*.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penulisan penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Akademis

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat akademis dimana hasil dari penulisan penelitian ini menjadi tambahan sumber ajuan dan referensi bagi penulisan karya ilmiah selanjutnya dengan topik yang serupa seperti upaya pelestarian lingkungan hidup secara umum maupun upaya pelestarian lingkungan hidup melalui kerjasama badan-badan internasional seperti Organisasi Internasional, Bisnis maupun Non Governmental Organization (NGO).

1.4.2 Manfaat Praktis

Mampu menambahkan khazanah dan wawasan keilmuan dengan membantu pembaca maupun masyarakat untuk memahami isu-isu hubungan internasional khususnya terkait isu lingkungan melalui konsep kerjasama internasional. Selain itu penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi referensi bagi para pemangku kebijakan sehingga diharapkan Indonesia bisa mengadopsi kebijakan lingkungan yang lebih baik lagi kedepannya.

1.5 Kerangka Pemikiran Teoritis

1.5.1 State of The Art

Disini penulis akan membahas penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini. Penelitian-penelitian ini memberikan gambaran komprehensif mengenai penggunaan film dan video game sebagai media propaganda, alat pembelajaran, dan sarana penyampaian isu-isu lingkungan.

Dengan menelaah penelitian-penelitian terdahulu ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai potensi video game sebagai media untuk mendorong perubahan nilai dan norma lingkungan, baik pada industri video game maupun pada para pemainnya. Berikut adalah penelitian terdahulu yang penulis gunakan sebagai kajian pustaka:

Penelitian pertama adalah jurnal berjudul “*One Film, Many Perspectives: Understanding The Issue Of Climate Change In The Documentary Film Before The Flood*”. Penelitian ini membahas pemanfaatan film dokumenter *Before the Flood* sebagai medium pembelajaran dalam kajian Teori Hubungan Internasional (THI), dengan fokus pada isu perubahan iklim sebagai studi kasus. Penulis mengkaji bagaimana empat perspektif utama dalam HI—realisme, institusionalisme neoliberal, Marxisme, dan konstruktivisme—dapat diaplikasikan untuk memahami dinamika perubahan iklim global yang digambarkan dalam film tersebut. Film ini dianggap tidak hanya sebagai alat bantu pengajaran yang efektif dalam menjembatani abstraksi teori, tetapi juga mampu membumikan konsep-konsep tersebut ke dalam realitas kontemporer yang kompleks. Jurnal ini menyimpulkan bahwa *Before the Flood* bukan hanya relevan sebagai sumber informasi mengenai krisis iklim global, tetapi juga sebagai media pedagogis yang mampu mendekatkan teori HI dengan realitas empiris. Dengan demikian, penggunaan film dokumenter dalam pembelajaran HI sangat dianjurkan untuk memperkaya metode pengajaran, menurunkan tingkat abstraksi teori, serta meningkatkan kesadaran kritis mahasiswa terhadap isu-isu global kontemporer (Rosyidin, Sabrina, & Kusumawardhana, 2022)

Penelitian kedua merupakan sebuah jurnal berjudul *Upaya Iran Green Movement dalam Menekan Pemerintah Iran untuk Mengimplementasikan Hak Perempuan melalui New Media*. Iran Green Movement merupakan gerakan sosial-politik yang mencuat pada 2009 sebagai respons atas dugaan kecurangan dalam pemilihan presiden Iran. Namun, gerakan ini berkembang menjadi protes terhadap kebijakan diskriminatif rezim Ahmadinejad, khususnya yang merugikan hak-hak perempuan. Aktivis dalam gerakan ini, baik perempuan maupun laki-laki, memanfaatkan kekuatan *new media*—termasuk Twitter, YouTube, dan situs web—untuk mengorganisasi massa, menyebarkan informasi, dan menarik simpati global. Meskipun dibungkam oleh represi pemerintah, termasuk pembubaran paksa dan penangkapan, aktivis tetap melanjutkan perjuangan mereka melalui strategi daring. Bahkan ketika akses media tradisional dibatasi, media sosial tetap menjadi saluran utama untuk membagikan kabar dan memobilisasi opini publik global. kampanye ini berhasil mendorong pencabutan beberapa pasal diskriminatif dan menumbuhkan kesadaran HAM di kalangan perempuan Iran, serta menginspirasi gerakan serupa di negara-negara Timur Tengah, termasuk Arab Spring. Iran Green Movement membuktikan bahwa *new media* dapat menjadi alat transformasi politik yang kuat, melampaui batas geografis dan represi negara (Widianti, Windiani, & Wahyudi, 2022).

Penelitian ketiga merupakan jurnal yang ditulis oleh Timothy Barko, dan Troy Sadler di tahun (2012), dipublikasikan dalam “*Journal of Science Education and Technology Vol. 22, No. 2 (APRIL 2013)*”. Penelitian ini berjudul *Practicality in Virtuality: Finding Student Meaning in Video Game Education*. Jurnal ini

menjelaskan mengenai perbedaan antara pembelajaran menggunakan media video game dengan pembelajaran konvensional di ruang kelas biasa dan mengapa video game tidak lebih banyak digunakan sebagai media edukasi. Hal yang digarisbawahi dalam penelitian ini adalah medium dari pengalaman pembelajaran baik itu dari video game maupun di ruang kelas seperti biasa tidaklah jauh berbeda. Kegiatan di dunia nyata pun dapat dikategorikan ke dalam pengalaman virtual, jadi tidak terlalu penting untuk membuat perbedaan yang begitu eras antara realita virtual dalam game dengan realita sesungguhnya. Adapun hal yang lebih penting antara lain adalah: mengatasi tantangan pengembangan video game yang bisa sukses baik sebagai media edukasi maupun sebagai game itu sendiri ; menghilangkan isu budaya dimana video game dianggap melahirkan tindakan kekerasan, sikap seksisme dan anti sosial yang mana sering dianggap demikian dalam lingkup pendidikan ; menciptakan game yang secara epistemis penuh makna bagi para murid (Barko & Sadler, 2013).

Penelitian keempat ini merupakan salah satu bab didalam sebuah buku yang ditulis oleh Anders Drachen dan Harvelt di tahun 2015. Lebih lanjut penelitian yang berjudul “*Gaming on Environmental Issues*” ini terdapat pada bab 10 *Handbook of Research Methods and Applications in Environmental Studies (pp.473-503)*. Tulisan ini menjelaskan mengenai game yang memiliki perjalanan panjang dalam sejarahnya dan digunakan untuk berbagai keperluan tidak terkecuali isu-isu lingkungan. Video game peningkatan pesat terkait penggunaannya diluar kepentingan hiburan, video game digunakan sebagai medium untuk kepentingan edukasi, pelatihan, riset, persuasi, partisipasi, assesmen, pengumpulan & analisis

data, analisis skenario, bahkan meningkatkan kesadaran akan topik tertentu (Harteveld, 2011). Anders menekankan bahwa terdapat beberapa manfaat yang bisa kita ambil dari video game antara lain adalah: a) Mampu mendorong keterlibatan dan mempromosikan pembelajaran dalam situasi di mana masalah lingkungan berhubungan dengan kita manusia ; b) Mampu mengekstrak data baik kualitatif maupun kuantitatif mengenai perilaku sistem serta perilaku / respon manusia (kita sebagai pemain) yang mana menjadi bagian dari sistem itu juga. Disini video game sifatnya sebagai metode penelitian (Harteveld & Drachen, 2015).

Penelitian kelima merupakan jurnal yang ditulis oleh Jonathan Ostenson pada tahun 2013. Penelitian ini yang berjudul “*Exploring the Boundaries of Narrative: Video Games in the English Classroom*” ini dipublikasikan didalam The English Journal , July 2013, Vol. 102, No. 6 (July 2013), pp. 71-78. Tulisan ini membahas mengenai video game yang sekarang sudah jauh berkembang tidak hanya dari segi visual grafisnya saja namun juga dari segi naratif yang mencakup banyak hal yang belum dijelajahi. Design dari video game yang membuat pemain secara emosional terinvestasi dalam game tersebut dengan adanya pengembangan karakter, latar, konflik, plot, hingga konsekuensi yang bisa kita peroleh dari opsi yang kita pilih sepanjang jalan cerita permainan. Intinya adalah video game ini membantu murid-murid berpikir secara lebih kritis dan dalam video game ini mampu menjadi media penyampaian informasi / cerita yang berbeda dengan media-media lainnya (Ostenson, 2013).

Berdasarkan penelitian terdahulu ini kita pahami bahwa video game memang mampu menjadi medium pembelajaran, lebih lanjut video game juga mampu

digunakan untuk membahas isu lingkungan. Dalam penelitian ini penulis akan membawa pembaharuan dengan menggunakan konsep Konstruktivis berbasis norma untuk menganalisis kerjasama UNEP dan Ubisoft melalui aliansi *Playing For The Planet*. Maka dari itu unsur kebaruan dari penelitian ini ada pada studi kasus yang langsung melibatkan *non-state actors* dalam kaitannya dengan pemanfaatan video game untuk sebagai medium penyebaran nilai-nilai penyelamatan lingkungan hidup. Dari penelitian ini penulis memiliki harapan agar mampu memberikan cara pandang baru dalam kerjasama antara UNEP dengan badan / entitas / industri yang mungkin masih dipandang sebelah mata sebelumnya.

Berdasarkan hal ini maka penulis akan bersandar kepada pemikiran konstruktivisme terutama konstruktivisme norma untuk memaparkan dan memahami bagaimana industri video game ini dilirik oleh UNEP dan dijadikan medium kerjasama serta untuk memahami bagaimana cara masing-masing pihak dalam aliansi *Playing For The Planet* ini mampu menyuarakan norma-norma yang ingin mereka bangun.

1.5.2 Konstruktivis Berbasis Norma

Dalam studi hubungan internasional (HI) umumnya terdapat tiga teori tradisional yang sering digunakan dalam diskursus fenomena internasional yaitu teori realisme, liberalisme dan marxisme. Ketiga paradigma ini mudah dipahami karena merupakan turunan dari teori politik. Lain halnya dengan teori konstruktivis yang lahir dari tradisi filsafat yang berbeda seperti sosiologi dan psikologi sosial. Konstruktivisme merupakan teori baru dalam ranah HI yang baru dikenal pada dekade 1980-an ketika muncul Perdebatan Besar Ketiga (*Third Great Debate*).

Ketika Perang dingin berakhir pemikiran-pemikiran dari kaum realis, liberal maupun marxisme dianggap mengalami kegagalan dalam menganalisa sebuah fenomena internasional. Teori-teori ini tidak mampu menjelaskan berakhirnya perang dingin di masa tersebut (Jackson & Sørensen, 2013 : 209-210). Teori-teori ini terlalu berfokus pada domain negara (*state actor*) dan mengesampingkan aktor lain (*non-state actor*), tidak adanya ruang untuk mengamati peran yang dimiliki oleh aktor-aktor lain tersebut (Theys, 2018).

Gagalnya teori-teori terdahulu dalam menjelaskan fenomena internasional ini makin menguatkan posisi konstruktivisme sebagai sebuah paradigma baru didalam studi HI. Konstruktivisme muncul dengan maksud untuk menjelaskan suatu hal yang berbeda dengan teori sebelumnya. Tidak seperti realis yang memandang fenomena hubungan internasional dalam kondisi yang anarki dan cenderung berkonflik, berbeda pula dengan pandangan liberal yang melihat hubungan internasional itu penuh dengan kerjasama / kooperatif, dan lain pula dengan marxisme yang memandang hubungan internasional sarat akan kondisi yang eksploitatif. Dalam pandangan konstruktivis, dinamika hubungan internasional sangat dipengaruhi oleh elemen-elemen sosial seperti norma, identitas, dan nilai-nilai yang dianut oleh para aktor, menjadikannya berbeda dari teori tradisional yang lebih menekankan aspek material atau kekuatan semata. Bila realisme dan liberalisme lebih mengedepankan pertimbangan untung-rugi (*logic of consequences*) didalam hubungan internasional, konstruktivisme berpandangan bahwa idealisme maupun gagasan merupakan hal yang lebih penting (Rosyidin, 2020). Lebih lanjut logika anarki menurut konstruktivis adalah kondisi yang

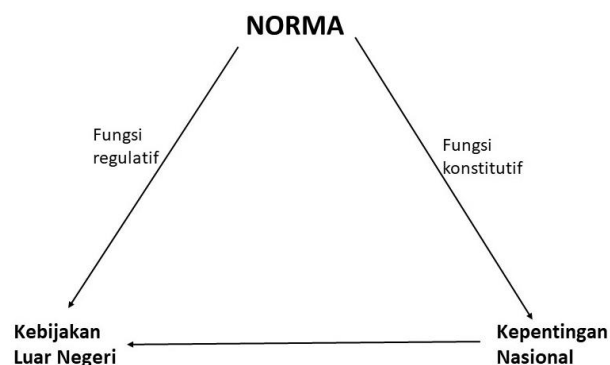
terbentuk secara sosial, bukan kondisi yang alami begitu adanya seperti pemikiran realis (Wendt, 1992).

Untuk memahami konstruktivisme secara lebih lanjut, perlu dipahami mengenai tiga asumsi dasar yang membedakan dengan konstruktivisme dengan teori lain. Yang Pertama, adalah hakekat aktor, konstruktivisme tidak memandang negara sebagai satu-satunya aktor didalam hubungan internasional, melainkan terdapat aktor lain yaitu aktor non-negara seperti halnya Perusahaan, Organisasi Internasional, Multinational Corporation (MNC), Non-Governmental Organization (NGO), Media bahkan masyarakat dan individu, serta aktor lainnya yang turut serta berinteraksi dalam hubungan internasional. Hal ini berbeda dengan pandangan teori tradisional yang terlalu *state-centric* bahwa aktor-aktor non negara hanyalah aktor domestik yang mempengaruhi negara, konstruktivis memandang aktor non-negara memiliki kemampuan dan jangkauan untuk menciptakan sebuah agenda tertentu. Kedua, yaitu hakekat kepentingan nasional yang tidak baku melainkan terbentuk dari interaksi sosial antar aktor, maka dari itu kepentingan yang dibawa oleh aktor-aktor ini juga dapat berubah-ubah selama proses interaksi sosial tersebut. Dan ketiga, yaitu mengenai hakekat struktur internasional. Dalam logika berpikir konstruktivisme, intersubjektivitas penafsiran akan realitas sosial itu lebih penting dibandingkan dengan realitas objektifnya itu sendiri. Oleh karenanya struktur internasional itu terdiri dari elemen ideasional yang tak kasat mata seperti norma, identitas, budaya, ide, gagasan dll (Rosyidin, 2020). Kaum konstruktivis berpikiran bahwa elemen ideasional yang dianut oleh suatu aktor akan menentukan peran & perilakunya didalam hubungan internasional (Margareth et al., 2017).

Didalam teori konstruktivis sendiri terbagi menjadi tiga model dalam melakukan analisisnya, model ini antara lain berbasis kepada identitas, norma, serta bahasa. Menurut Alexander Wendt tiga basis konsep diatas mampu mempengaruhi tindakan manusia didalam hubungan internasional (Wendt, 1999). Pada penelitian ini penulis akan menggunakan konstruktivis berbasis norma sebagai pisau analisisnya. Dalam konstruktivisme berbasis norma premis pemikirannya adalah perilaku negara / aktor yang tidak melulu digerakan oleh kepentingan melainkan bisa juga dipengaruhi oleh norma. Konsep norma ini sendiri mengacu pada standar perilaku akan suatu hal yang baik atau pantas untuk dilakukan oleh negara / aktor. Maka dari itu *Logic of Appropriateness* / logika kepatantasan yang mana merupakan prinsip bertindak berdasarkan norma itu memiliki peran yang lebih besar dibandingkan dengan *Logic of Consequences* yang menekankan kepada kalkulasi untung-rugi. Berbeda dengan teori-teori sebelumnya, Bila dalam pandangan kaum realis dan liberal norma ini menjadi alat salah satu alat untuk mencapai kepentingan (Krasner, 2018). Dalam perspektif konstruktivis, norma bukan sekadar sarana untuk mencapai kepentingan, tetapi justru membentuk dan mendefinisikan apa yang dianggap sebagai kepentingan itu sendiri. Lebih mudahnya, dalam konstruktivisme norma memiliki kedudukan yang lebih tinggi dari kepentingan nasional karena kepentingan nasional dihasilkan dari pertimbangan etis & normatif berdasarkan norma yang ada. Konstruktivisme optimis bahwa norma dapat mendorong negara / aktor untuk berperilaku serta bertindak baik dan pantas seperti apa yang dianggap baik dan pantas oleh masyarakat internasional (Rosyidin, 2015).

Lebih lanjut, norma sendiri memiliki dua fungsi yaitu fungsi regulatif dimana norma mengarahkan atau menjadi pedoman bagi kebijakan luar negeri suatu negara dan fungsi konstitutif dimana norma mendefinisikan identitas & kepentingan nasional (Onuf, 1989).

Gambar 1.1 Fungsi Ganda Norma



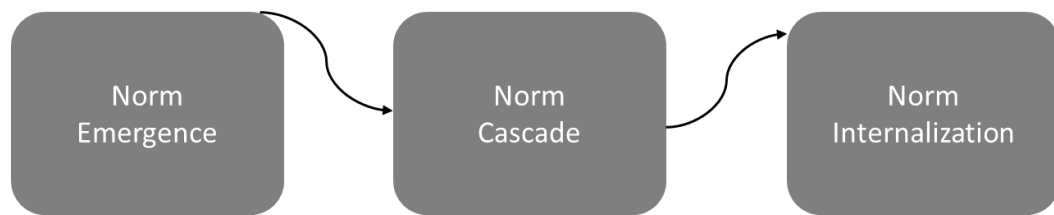
Sumber: *Teori Hubungan Internasional dari Perspektif Klasik Sampai Non-Barat*

Norma disini juga dibagi menjadi dua macam yaitu norma domestik yang berlaku didalam negeri seperti peraturan daerah & undang-undang, dan norma internasional yang berlaku di level internasional. Umumnya norma internasional ini berbentuk perjanjian, konvensi dsb, yang mana merupakan hasil dari kesepakatan antar negara / aktor. Hal ini mirip dengan konsep rezim internasional (Rosyidin, 2020).

Adapun, untuk mengetahui alasan mengapa UNEP bekerjasama dengan industri game penulis berusaha untuk mencari penjelasannya melalui proses pembentukan norma, bahwa Industri game itu dalam proses norma mampu menjadi aktor yang strategis. Industri game ini diharapkan mengambil peran dalam *norm emergence* dan *norm cascade*. Untuk menjelaskan norma secara lebih lanjut,

bagaimana dia bisa muncul, menyebar dan diadopsi oleh negara, kita bisa melihat karya (Finnemore & Sikkink, 1998). Melalui pemikirannya mereka menjelaskan bahwa terdapat tiga tahap yaitu:

Gambar 1.2 Siklus Norma



Sumber: *Teori Hubungan Internasional dari Perspektif Klasik Sampai Non-Barat*

1. Kemunculan (Norm Emergence)

Munculnya norma ini ditandai dengan adanya aktor yang mampu berperan sebagai *norm entrepreneur* (dapat berupa Organisasi Internasional, NGO, hingga Individu berpengaruh). *Norm entrepreneur* ini bertugas untuk menyebarluaskan sebuah isu hingga menjadi buah bibir banyak orang dengan harapan mampu menarik perhatian pemerintah supaya ikut terpengaruh dalam kampanye isu tersebut.

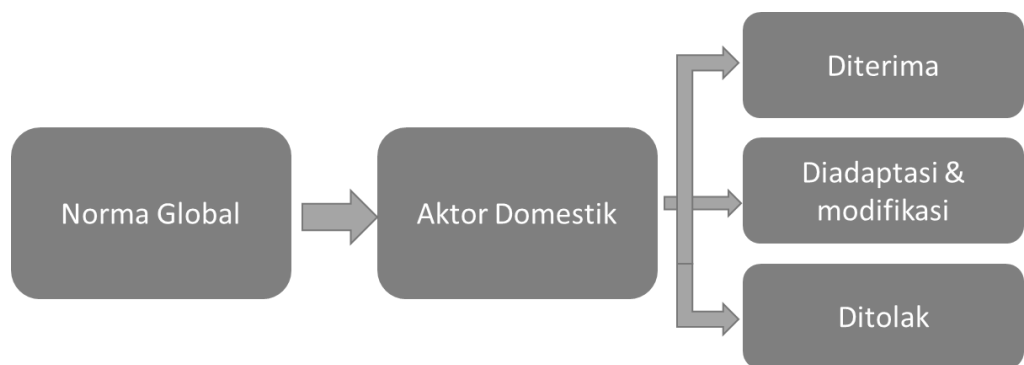
2. Penyebarluasan (Norm Cascade)

Tahap selanjutnya dapat dimainkan baik oleh negara maupun organisasi internasional yaitu untuk menyebarluaskan gagasan yang sudah ada untuk masuk dan mendominasi didalam diskursus politik level internasional dengan harapan mendapat persetujuan bersama.

3. Adopsi (Norm Internalization)

Tahapan terakhir adalah adopsi / internalisasi norma ke tataran politik domestik dengan cara-cara seperti ratifikasi perjanjian internasional, membuat kebijakan yang searah dengan norma tersebut, melembagakan aturan dan sebagainya (Finnemore & Sikkink, 1998).

Gambar 1.3 Teori Constitutive Localization



Sumber: *Teori Hubungan Internasional dari Perspektif Klasik Sampai Non-Barat*

Tentunya hasil dari siklus norma ini bisa bermacam-macam, tidak semua norma internasional akan dipatuhi oleh sebuah negara. Menurut Amitav Acharya dalam teori *constitutive localization* miliknya, aktor domestiklah yang menjadi penentu karena mereka yang dapat menyaring dan menerjemahkan ulang norma-norma internasional yang masuk ke negaranya itu. Aktor domestik juga sudah memiliki cara pandang mereka sendiri sebelum norma internasional itu masuk. Oleh karena itu akan muncul tiga kemungkinan akan sikap suatu negara terhadap sebuah norma internasional yang masuk, yaitu antara: diterima (*norm displacement*) ; diadaptasi dan modifikasi (*localization*) ; ataupun ditolak (*resistance rejection*) (Acharya, 2009).

1.6 Operasional Konsep

Penelitian ini memuat beberapa konsep sebagai berikut:

1.6.1 Definisi Konseptual

1.6.1.1 Norma dalam Hubungan Internasional

Norma secara umum memiliki adalah standar mengenai perilaku yang baik dan yang pantas. Sejatinya norma mengandung sebuah aturan baik secara tak tertulis maupun yang secara resmi terlembagakan. Dalam konteks paradigma konstruktivisme, norma dapat didefinisikan sebagai pedoman akan perilaku bagi para aktor internasional didalam membentuk kepentingan masing-masing aktor (Rosyidin, 2020 : 274). Menurut Martha Finnemore norma dipahami sebagai sebuah harapan bersama yang diyakini oleh sekumpulan aktor terkait perilaku / tindakan yang pantas untuk dilakukan (Finnemore, 1996). Sedangkan norma menurut Katzenstein merupakan standar perilaku seorang aktor yang disesuaikan dengan identitas yang dia bawa (Katzenstein, 1996).

1.6.1.2 Internaslisasi Norma

Internalisasi norma adalah proses penting yang mempengaruhi perilaku negara dan aktor internasional lainnya. Norma yang telah internalisasi menjadi bagian dari identitas, kepentingan, dan keyakinan aktor. Jeffrey Legro menekankan bahwa internalisasi norma tidak hanya mengubah perilaku aktor, tetapi juga membentuk identitas dan kepentingan mereka, yang kemudian mempengaruhi tindakan mereka di masa depan (Legro, 1995).

1.6.1.3 Kerjasama Internasional

Kerjasama internasional adalah setiap bentuk interaksi antar negara yang melampaui sekadar hubungan diplomatik biasa. Kerjasama internasional ini dapat terjalin antara negara-negara, baik secara bilateral, regional, maupun multilateral, Kerjasama ini memiliki tujuan yang dapat mencakup berbagai bidang, seperti ekonomi, politik, sosial, budaya, keamanan, dan lingkungan (Holsti, 1992)

1.6.2 Definisi Operasional

1.6.2.1 Norma dalam Hubungan Internasional

Dalam penelitian ini, norma dalam hubungan internasional diukur melalui komitmen dan tindakan nyata dari anggota aliansi *Playing for the Planet* dalam mengimplementasikan program-program yang berorientasi pada pelestarian lingkungan.

1.6.2.2 Internalisasi Norma

Perubahan dalam keyakinan, sikap, dan persepsi Ubisoft selaku perusahaan pengembang & distributor video game serta pemain video game terhadap lingkungan hidup seperti peningkatan kesadaran dan kepedulian *gamer* terhadap isu lingkungan, lebih pro-aktif membahas permasalahan lingkungan, kesediaan untuk ikut berpartisipasi dalam aksi pro lingkungan.

1.6.2.3 Kerjasama Internasional

Suatu bentuk kolaborasi antara UNEP, sebuah organisasi internasional di bawah PBB yang fokus pada isu lingkungan, dengan Ubisoft, sebuah perusahaan video game dalam kerangka kerjasama *Playing For The*

Planet dengan cara mengintegrasikan isu lingkungan ke dalam video game dan meningkatkan kesadaran lingkungan di kalangan pemain video game.

1.7 Argumen Penelitian

Argumen utama pada penelitian ini adalah kerjasama antara Ubisoft dan United Nations Environmental Programme (UNEP) dapat mengubah nilai dan norma masyarakat terhadap isu lingkungan, serta menciptakan identitas baru bagi *gamer* maupun para pelaku industri video game sendiri sebagai agen perubahan dalam isu-isu lingkungan.

1.8 Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis akan bertumpu pada pendekatan kualitatif dalam pelaksanaan penelitian untuk menjawab permasalahan dari studi kasus yang sudah tertera di bagian rumusan masalah. Penelitian kualitatif pada dasarnya merupakan metode yang bertujuan untuk memahami suatu permasalahan secara lebih mendalam melalui data yang didapatkan baik dari sumber primer maupun sekunder. Data ini nantinya menjadi bahan kajian dengan basis teknik analisis mendalam sehingga bisa menghasilkan narasi deskriptif yang dapat menjelaskan fenomena dalam penelitian secara komperhensif (Siyoto & Sodik, 2015).

1.8.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dengan tipe eksplanatif. Maksud dari ekplanatif ini adalah penelitian akan berusaha mencari hubungan sebab akibat / faktor kausal dibalik fenomena yang sedang terjadi ataupun untuk mencari pemahaman akan fenomena melalui sudut pandang obyek penelitian. Oleh

karenanya tipe eksplanatif ini sangat tepat untuk menjawab rumusan masalah “mengapa”. Sebagai penelitian bertipe eksplanatif, penelitian ini akan mencoba menjawab pertanyaan mengapa UNEP berkerjasama dengan Ubisoft dalam program *Playing for the Planet*?

1.8.2 Situs Penelitian

Dengan makin majunya teknologi informasi dan telekomunikasi maka hal ini mempermudah penulis melaksanakan penelitiannya yang bisa dimana saja, dalam hal ini adalah dari berbagai negara tempat para gamer berasal.

1.8.3 Subjek Penelitian

Subjek yang dipelajari dalam penelitian ini adalah UNEP dan Ubisoft selaku anggota aliansi *Playing for the Planet*. Subjek ini diteliti supaya dapat menjelaskan alasan dibalik terjalinnya kerjasama diantara keduanya

1.8.4 Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif,, yaitu jenis data yang berbentuk kata, kalimat maupun gambar (Hayat, 2015 : 23). Data kualitatif sendiri diklasifikasikan menjadi dua jenis yaitu data primer dan data dekunder. Data primer merupakan data kualitatif yang datang langsung dari sumbernya, contoh data primer adalah hasil wawancara, observasi, dokumen resmi tangan pertama, website pemerintah serta penyataan langsung narasumber yang dimuat di media sosial. Sedangkan data sekunder adalah data yang didapat dari sumber kedua seperti jurnal, buku serta berita-berita yang dimuat di media massa.

1.8.5 Sumber Data

Pada penelitian ini data primer yang digunakan sebagian besar datang dari website resmi UNEP dan website resmi para anggota aliansi sedangkan data sekunder yang digunakan sebagian besar berasal buku, jurnal, maupun artikel dan berita terkait topik penelitian yaitu aliansi UNEP dan industri video game.

1.8.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penilitan ini adalah studi pustaka *desk research* dimana didalamnya termasuk *online / internet research*. Melalui teknik pengumpulan data ini penulis akan mengumpulkan data berkaitan dengan topik penelitian yang bisa berupa gambar, data tertulis, maupun video. Selain dari laman resmi pihak aliansi Playing for the Planet, untuk data-data tertulis seperti jurnal dan buku penulis akan menggunakan fitur yang disediakan oleh Universitas Diponegoro yaitu E-Journal Undip untuk mengakses laman seperti *Journal Storage (JSTOR)*, *Springer* dan *ScienceDirect*.

1.8.7 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini teknik analisis data yang penulis gunakan adalah teknik analisis data kongruen. Teknik ini mengarah kepada peneliti yang diminta untuk memformulasikan teorinya terlebih dahulu dan berusaha memprediksikan teori tersebut apakah sesuai dengan variabel yang diteliti. Langkah selanjutnya adalah dengan mengumpulkan data pendukung dan mengujinya dengan prediksi teori tadi. Apabila uji pembuktian teori madnapatkan hasil yang konsisten atau terdapat kesesuaian maka kesimpulannya terdapat hubungan kausalitas antara

variabel dengan fenomena penelitian (Mills et al, 2010). Sederhananya, metode kongruen ini berusaha untuk mencocokkan teori dengan data empiris.