

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, kolaborasi antara United Nations Environment Programme (UNEP) dan Ubisoft dalam inisiatif **Playing for the Planet Alliance** terbukti berpengaruh signifikan terhadap perubahan nilai dan norma lingkungan di internal Ubisoft. Sejak diluncurkan pada *UN Climate Action Summit 2019*, kemitraan strategis yang difasilitasi UNEP ini mendorong Ubisoft untuk secara proaktif mengintegrasikan prinsip-prinsip keberlanjutan dalam budaya perusahaan dan operasionalnya (CGI, 2024). Komitmen Ubisoft terhadap isu lingkungan meningkat dari sekadar tanggung jawab sosial perusahaan yang umum, menjadi bagian integral dari visi dan misi korporasi yang dipegang teguh oleh manajemen puncak serta karyawan di semua level.

Perubahan nilai lingkungan pada Ubisoft tercermin melalui adopsi strategi keberlanjutan **Play Green**, yaitu komitmen jangka panjang perusahaan untuk mencapai netralitas karbon dan mengurangi jejak ekologisnya. Pada tahun 2020, Ubisoft mengimplementasikan rencana pengurangan emisi karbon hingga tahun 2030 yang sejalan dengan target Persetujuan Paris untuk menahan pemanasan global di bawah 1,5°C (CGI, 2024). Langkah ini bukan sekadar simbolis, melainkan menandai internalisasi nilai lingkungan global ke dalam kebijakan perusahaan. Misalnya, Ubisoft menetapkan target penggunaan 100% energi terbarukan, pengurangan perjalanan bisnis yang tidak mendesak, pengelolaan limbah yang

lebih baik, dan inisiatif *Green IT* dalam operasional teknologi informasi mereka. Penulis berpendapat bahwa komitmen formal yang diperkuat dengan validasi ilmiah (seperti terlibatnya *Science Based Targets initiative*) menunjukkan perubahan nilai Ubisoft ke arah menjadikan keberlanjutan lingkungan sebagai salah satu nilai inti perusahaan, sejajar dengan inovasi dan hiburan yang selama ini menjadi ruh industri game tersebut.

Tidak hanya pada tataran nilai abstrak, **norma-norma perusahaan** di Ubisoft pun ikut berevolusi seiring kolaborasi ini. Norma lingkungan di internal Ubisoft kini terwujud dalam praktik sehari-hari dan standar kerja baru yang lebih ramah lingkungan. Sebagai contoh, kesadaran lingkungan di antara karyawan ditingkatkan melalui program edukasi dan pelatihan internal, pembentukan tim atau jabatan khusus keberlanjutan (seperti *Director of Corporate Environmental Sustainability*), serta berbagai kampanye *employee engagement* bertema hijau. Hal ini menciptakan norma baru bahwa setiap keputusan bisnis—mulai dari desain game, operasional kantor, hingga kegiatan pemasaran—sebaiknya mempertimbangkan dampak lingkungannya. Budaya korporasi Ubisoft secara bertahap mengalami pergeseran, di mana inovasi tidak lagi dinilai semata dari aspek kreativitas dan profitabilitas, tetapi juga dilihat dari bagaimana inovasi tersebut dapat berkontribusi pada pelestarian lingkungan. Penulis berpendapat perubahan norma ini penting, karena menandakan bahwa isu keberlanjutan telah melebur menjadi bagian dari jati diri perusahaan dan bukan lagi sekadar tuntutan eksternal.

Lebih jauh, kolaborasi UNEP–Ubisoft melalui *Playing for the Planet* secara nyata mendorong *actionable norms* berupa partisipasi aktif Ubisoft dalam agenda

lingkungan global, yang kemudian memengaruhi produk dan komunitas Ubisoft sendiri. **Norma baru dalam pengembangan konten game** mulai terbentuk, di mana studio-studio game Ubisoft didorong untuk memasukkan pesan dan tema pelestarian lingkungan ke dalam game populer mereka. Partisipasi Ubisoft dalam *Green Game Jam* setiap tahun merupakan buktinya: pada tahun 2022, tercatat 13 studio Ubisoft mengajukan 14 proyek dengan mekanisme permainan yang mengedukasi pemain tentang isu perubahan iklim, konservasi hutan dan laut, makanan berkelanjutan, hingga keanekaragaman hayati – jumlah partisipasi ini meningkat tiga kali lipat dibanding tahun sebelumnya (Playing for the Planet Alliance, 2023). Peningkatan antusiasme internal tersebut mencerminkan norma kreatif baru di Ubisoft, yaitu penggunaan permainan sebagai medium untuk *advocacy* lingkungan. Kini lazim bagi tim pengembang Ubisoft untuk mempertimbangkan “pesan hijau” yang bisa disisipkan secara autentik dalam jalan cerita maupun fitur game, sesuatu yang sebelumnya di luar kebiasaan industri. Dampaknya, nilai-nilai lingkungan tidak hanya diinternalisasi oleh perusahaan, tetapi juga disebarluaskan kepada pemain game Ubisoft di seluruh dunia melalui narasi dan aktivitas interaktif dalam game. Dengan kata lain, kolaborasi ini berhasil memperluas dampak nilai dan norma lingkungan Ubisoft dari ruang kebijakan internal ke ranah produk kreatif dan komunitas gamer.

Secara reflektif, dapat disimpulkan bahwa kerjasama UNEP dan Ubisoft dalam Playing for the Planet telah menjadi katalis bagi transformasi Ubisoft menjadi entitas bisnis yang lebih **berkelanjutan secara nilai maupun perilaku korporasi**. Melalui aliansi ini, norma lingkungan global berhasil didifusikan dan

diinternalisasi oleh aktor non-negara (perusahaan game) secara efektif. Penulis berpendapat bahwa keberhasilan Ubisoft mengadopsi nilai dan norma hijau ini menegaskan teori difusi norma dalam hubungan internasional: ketika institusi global seperti UNEP menyediakan kerangka dan dukungan, aktor swasta berskala global dapat terdorong untuk mengadaptasi agenda lingkungan sebagai bagian dari identitas dan standar perilaku mereka. Perubahan pada Ubisoft ini juga menunjukkan bahwa kolaborasi lintas sektor mampu menjembatani kesenjangan antara **agenda lingkungan internasional** dan **praktik industri kreatif**, sehingga tujuan-tujuan keberlanjutan dapat terakselerasi melalui jalur inovatif. Dengan demikian, rumusan masalah penelitian terjawab dengan jelas: kolaborasi UNEP–Ubisoft di bawah inisiatif *Playing for the Planet* telah membawa perubahan positif pada nilai-nilai yang dianut Ubisoft dan norma-norma operasional maupun kreatif di perusahaan tersebut, yakni menuju budaya perusahaan yang lebih peduli dan bertanggung jawab terhadap kelestarian lingkungan.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, berikut adalah rekomendasi yang dapat dipertimbangkan oleh berbagai pemangku kepentingan terkait. **Bagi akademisi dan peneliti selanjutnya:** Diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak jangka panjang kolaborasi semacam ini terhadap perubahan perilaku dan kebijakan perusahaan di industri game maupun sektor lain. Penelitian mendatang dapat menggali lebih dalam efektivitas internalisasi norma lingkungan di perusahaan game, misalnya dengan memantau pencapaian target keberlanjutan Ubisoft hingga

2030 atau menganalisis bagaimana perubahan nilai di tingkat korporasi berpengaruh pada perilaku para gamer. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan mengeksplorasi kasus serupa pada perusahaan game lain dalam *Playing for the Planet Alliance*, guna membandingkan tingkat adopsi norma lingkungan dan faktor-faktor apa saja yang memperkuat atau menghambat perubahan tersebut. Kajian interdisipliner yang menghubungkan studi hubungan internasional, studi game, dan perilaku konsumen juga menarik untuk dilakukan, misalnya melihat sejauh mana *in-game environmental activism* mampu mempengaruhi kesadaran lingkungan pemain di dunia nyata.

Bagi lembaga atau aktor terkait (seperti UNEP dan Ubisoft):

Kolaborasi yang telah terjalin baik ini sebaiknya dipertahankan dan ditingkatkan skalanya. UNEP bersama para pelaku industri (termasuk Ubisoft) disarankan untuk terus mengembangkan inisiatif kreatif yang menghubungkan aksi lingkungan dengan platform game, sembari melakukan evaluasi berkala atas pencapaian konkret (misalnya pengurangan emisi, jumlah pemain yang teredukasi, dsb.). Ubisoft diharapkan tidak berpuas diri dan terus memimpin dengan memberi teladan dalam transparansi pelaporan kemajuan target lingkungan tahunannya, serta berbagi *best practices* dengan studio game lain. Penulis juga berpendapat bahwa UNEP dan Ubisoft dapat memperluas kerjasama dengan melibatkan lebih banyak *stakeholder*, misalnya pemerintah daerah atau komunitas ilmiah, untuk menciptakan konten game yang relevan dengan isu lingkungan lokal dan sekaligus memastikan akurasi ilmiah pesan yang disampaikan. Dalam jangka panjang, UNEP dan aliansi *Playing for the Planet* dapat mempertimbangkan penyusunan pedoman

atau standar industri mengenai game berkelanjutan, sehingga norma-norma positif ini dapat diarusutamakan ke seluruh ekosistem industri kreatif digital.

Bagi masyarakat umum, khususnya komunitas gamer dan pelaku industri kreatif: Dukungan dan partisipasi publik sangat penting untuk mendorong keberlanjutan inisiatif ini. Komunitas gamer dapat ikut ambil bagian dengan cara mengapresiasi dan berpartisipasi dalam *in-game event* atau konten bertema lingkungan yang disediakan pengembang, serta menerapkan nilai-nilai ramah lingkungan dalam keseharian bermain game (misalnya dengan memilih produk digital daripada fisik untuk mengurangi limbah, mematikan perangkat saat tidak digunakan untuk menghemat energi, dan mendukung penggalangan dana lingkungan melalui DLC amal. Para pelaku industri kreatif lainnya (seperti developer indie, content creator, hingga media game) juga disarankan mulai mengadopsi perspektif keberlanjutan dalam karya mereka, sehingga tercipta gelombang pop kultur yang makin sadar lingkungan. Masyarakat luas sebaiknya semakin kritis dan mendukung perusahaan yang menunjukkan komitmen lingkungan, misalnya dengan memberi umpan balik positif terhadap game-game berwawasan lingkungan atau menantang industri untuk lebih hijau. Dengan keterlibatan aktif dari komunitas dan pelaku industri, nilai dan norma lingkungan yang telah diinisiasi melalui kolaborasi UNEP–Ubisoft ini dapat berakar kuat secara sosial, tidak hanya di tingkat perusahaan tapi juga di tingkat basis penggemar dan pasar, sehingga upaya kolektif menghadapi krisis iklim dapat berlangsung secara berkelanjutan dan berdampak luas.