



Judul Skripsi:

**REPRESENTASI AGENDA WOKE DALAM PERUBAHAN VIDEO GAME
UBISOFT DALAM INDUSTRI GAME PERIODE 2020-2024**

Tugas Akhir Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Hubungan Internasional Program Studi Hubungan Internasional.

Nama: Zaky Afif Satrio

NIM: 1810412127



**PROGRAM STUDI HUBUNGAN
INTERNASIONAL FAKULTAS ILMU SOSIAL
DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS
PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN
JAKARTA**

**REPRESENTASI AGENDA WOKE DALAM PERUBAHAN VIDEO
GAME UBISOFT DALAM INDUSTRI GAME PERIODE 2020-2024**



SKRIPSI

**Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Hubungan Internasional**

Disusun Oleh:

Zaky Afif Satrio 1810412127

Dosen Pengampu:

Wiwiek Rukmi Dwi Astuti, S.IP, M.Si.

PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

2025

Prakata

Dengan penuh rasa syukur, penulis menyampaikan terima kasih kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Representasi Agenda Woke dalam Perubahan Video Game Ubisoft dalam Industri Game Periode 2020–2024” dengan baik dan tepat waktu. Penelitian ini merupakan pencapaian akhir dari proses pembelajaran yang telah penulis jalani di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Pemilihan topik ini didasari oleh minat penulis terhadap isu-isu yang berkaitan dengan isu sosial dan industri video game. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis juga mendapat banyak dukungan dan motivasi, baik secara moral maupun materil, dari berbagai pihak serta rekan-rekan yang turut berperan dalam keberhasilan penyusunan penelitian ini.

Dengan penuh hormat, penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada beberapa pihak berikut yang telah memberikan dukungan dan kontribusi besar dalam proses penyelesaian penelitian skripsi ini:

1. Allah Subhanahu Wa Ta’ala tuhan yang mahasuci dan mahatinggi, berkat izin dan ridhonya penulis bisa menyelesaikan penelitian ini di waktu yang tepat dengan baik;
2. Diri penulis sendiri yang telah mampu berjuang hingga akhir;
3. Orang Tua tercinta, Bapak Suyaji dan Ibu Sutiani serta adik penulis Fattah Akbar yang senantiasa memberikan dukungan, doa, dan semangat secara moril dan materil kepada penulis selama menempuh pendidikan S-1;
4. Bapak Andi Kurniawan, S.Sos., M.Si selaku dosen pembimbing akademik penulis;
5. Dosen pembimbing penulis yakni, Ibu Wiwiek Rukmi Dwi Astuti, S.IP, M.Si. yang senantiasa selalu memberikan dorongan dan bimbingan agar cepat menyelesaikan penelitian ini;
6. Sahabat selamanya, Jori Febrioza;
7. Sahabat dan rekan seperjuangan di dalam kampus, Abang Yosua “HALV” Pande Raja dan Juan Sebastian.

Penulis berharap karya tulis ini dapat memberikan kontribusi positif, menjadi sumber inspirasi, serta memperluas wawasan bagi para pembaca, khususnya bagi mahasiswa Program Studi Hubungan Internasional. Penulis juga menyampaikan permohonan maaf apabila terdapat kekurangan dalam penyusunan dan isi skripsi ini.

Pernyataan Orisinalitas

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar:

Nama : Zaky Afif Satrio

NIM : 1810412127

Program Studi : Hubungan Internasional

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, Juni 2025

Yang menyatakan,


METERAI TEMPEL
7AMX392458555
Zaky Afif Satrio

Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah Untuk Kepentingan Akademis

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zaky Afif Satrio
NIM : 1810412127
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : S1 Hubungan Internasional

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

REPRESENTASI AGENDA WOKE DALAM PERUBAHAN VIDEO GAME UBISOFT DALAM INDUSTRI GAME PERIODE 2020-2024

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di : Jakarta,

Pada tanggal :

Yang menyatakan,



Zaky Afif Satrio

Pengesahan Tugas Akhir

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

NAMA : Zaky Afif Satrio
NIM : 1810412127
PROGRAM STUDI : Hubungan Internasional
JUDUL : Representasi Agenda Woke Dalam Perubahan Video Game
Ubisoft Dalam Industri Game Periode 2020-2024

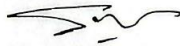
Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Pembimbing



Wiwiek Rukmi Dwi A., S.IP, M.Si.

Penguji 1



Dr. Nurmasari Situmeang M.Si.

Penguji 2



M. Chairil Akbar Setiawan S.IP., M.A.

Ketua Program Studi
Hubungan Internasional



Wiwiek Rukmi Dwi A., S.IP, M.Si.

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 3 Juli 2025

REPRESENTASI AGENDA WOKE DALAM PERUBAHAN VIDEO GAME UBISOFT DALAM INDUSTRI GAME PERIODE 2020-2024

Zaky Afif Satrio

NIM: 1810412127

Abstrak

Woke merupakan agenda gerakan sosial yang menuntut keadilan dan kesetaraan, kini berkembang menjadi narasi keberagaman, kesetaraan, dan inklusif (DEI), termasuk LGBTQ+. Penelitian ini membahas representasi agenda woke dalam transformasi konten video game Ubisoft selama periode 2020–2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis konsep gerakan transnasional dan teori *discursive power*, untuk menganalisis bagaimana agenda woke direpresentasikan dalam kebijakan dan konten game Ubisoft serta pergerakan transnasional yang didukung oleh Employee Resource Groups (ERG) sebagai komunitas pekerja pada perusahaan Ubisoft. Penelitian ini menggunakan sumber data literatur dan *internet-based research*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ubisoft menggunakan kekuatan diskursif dalam membentuk opini publik dan memasukkan nilai-nilai woke ke dalam narasi permainan, karakter, serta kebijakan internal perusahaan. Dalam hal ini, ERG sebagai pemangku kepentingan dalam Ubisoft turut berkontribusi dalam menyebarkan konten-konten woke melalui komunitas-komunitas cabang mereka yang ada pada beberapa negara sebagai pergerakan transnasional. Namun, respon publik terhadap representasi tersebut bervariasi. Di satu sisi mendukung nilai-nilai yang dibawa woke, namun di sisi lain menimbulkan resistensi dari komunitas gamer yang merasa nilai-nilai tradisional dan kualitas gameplay terabaikan. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam studi hubungan internasional kontemporer, terutama mengenai bagaimana aktor non-negara seperti Ubisoft turut membentuk wacana sosial-politik melalui industri game.

Kata Kunci: Agenda woke, Ubisoft, video game, *discursive power*, representasi, gerakan transnasional.

REPRESENTATION OF WOKE AGENDA IN UBISOFT VIDEO GAME CHANGES IN THE GAME INDUSTRY PERIOD 2020-2024

Zaky Afif Satrio

NIM: 1810412127

Abstract

Woke is a social movement agenda that demands justice and equality, which has now evolved into a narrative of diversity, equity, and inclusion (DEI), including LGBTQ+ issues. This study examines the representation of the woke agenda in the transformation of Ubisoft's video game content during the period 2020–2024. The research employs a qualitative approach using the conceptual framework of transnational movements and the theory of discursive power to analyze how the woke agenda is represented in Ubisoft's game content, company policies, and the transnational movement supported by Employee Resource Groups (ERGs) as worker communities within Ubisoft. This study utilizes literature review and internet-based research as data sources. The findings show that Ubisoft employs discursive power to shape public opinion and embed woke values into its game narratives, character development, and internal company policies. In this context, ERGs, as stakeholders within Ubisoft, contribute to disseminating woke content through their branch communities across various countries as part of a transnational movement. However, public responses to such representations vary. On one hand, they support the values promoted by the woke agenda, but on the other hand, they generate resistance from gaming communities who feel that traditional values and gameplay quality have been overlooked. This study contributes to contemporary international relations scholarship, particularly in understanding how non-state actors like Ubisoft play a role in shaping socio-political discourse through the video game industry.

Keywords: Woke agenda, Ubisoft, video games, discursive power, representation, transnational movements.

Daftar Isi

Abstrak.....	V
Abstract.....	VI
Daftar Isi.....	VII
Daftar Gambar	IX
Daftar Tabel.....	XI
Daftar Singkatan	XII
BAB I PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang.....	13
1.2 Rumusan Masalah	45
1.3 Tujuan Penelitian.....	45
1.4 Manfaat Penelitian.....	46
1.5 Sistematika Penulisan.....	46
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	48
2.1 Konsep dan Teori Penelitian	48
2.1.1 Gerakan Transnasional	48
2.1.2 Discursive Power.....	50
2.2 Kerangka Pemikiran.....	54
BAB III METODE PENELITIAN.....	56
3.1 Objek Penelitian.....	56
3.2 Jenis Penelitian.....	56
3.3 Teknik Pengumpulan Data	58
3.4 Sumber Data.....	58
3.5 Teknik Analisis Data	59
3.6 Tabel Rencana Waktu.....	61
BAB IV DINAMIKA AGENDA WOKE DALAM PERUSAHAAN UBISOFT	62
4.1 Ubisoft Sebagai Perusahaan Besar Video Game	62
4.1.1 Transformasi Ubisoft: Keberhasilan franchise Ubisoft dalam industri game.....	65

4.1.2 Awal Mula Pengaruh Agenda Woke dalam Industri Video Game	77
4.2 Analisis Representasi Agenda Woke dalam Perubahan Video Game Ubisoft dalam Industri Game.....	82
BAB V PENUTUPAN	108
5.1 Kesimpulan.....	108
5.2 Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	111

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Demonstrasi Black Lives Matter.....	14
Gambar 1.2 Perdana Menteri Kanada, Justin Trudeau dalam parade LGBTQ+.....	19
Gambar 1.3 Lesbian di “Last of Us 2”.....	21
Gambar 1.4 Life is Strange: True Colors, salah satu game bertema LGBTQ+.....	26
Gambar 1.5 Logo Ubisoft.....	30
Gambar 1.6 Logo Ubisoft dari masa ke masa.....	31
Gambar 4.1 Pencapaian besar Ubisoft.....	67
Gambar 4.2 Para stakeholder dari kelompok pekerja dalam perusahaan Ubisoft.....	74
Gambar 4.3 Aiden Pearce, karakter utama Watch Dogs.....	90
Gambar 4.4 Karakter utama dan NPC Watch dogs 2.....	91
Gambar 4.5 Watch Dogs: Legion.....	91
Gambar 4.6 NPC dalam Watch Dogs: Legion.....	92
Gambar 4.7 NPC dalam Watch Dogs: Legion.....	93
Gambar 4.8 NPC dalam Watch Dogs: Legion.....	94
Gambar 4.9 Karakter-karakter utama dari franchise Assassin Creed.....	95
Gambar 4.10 Assassin Creed Valhalla.....	96
Gambar 4.11 Eivor Assassin Creed Valhalla.....	96
Gambar 4.12 Gay di Assassin Creed Valhalla.....	97
Gambar 4.13 Franchise Far Cry.....	98
Gambar 4.14 Poster resmi Far Cry 6.....	99
Gambar 4.15 Paolo De La Vega Far Cry 6.....	100

Gambar 4.16 Gilberto Rosario Far Cry 6.....100

Gambar 4.17 Paolo De La Vega & Gilberto Rosario alias Rosa Mel Paquete.....101

Gambar 4.18 Far Cry 5.....101

Daftar Tabel

Tabel 4.1 Kapitalisasi pasar perusahaan game terbesar di seluruh dunia pada tahun 2024.....	60
---	----

Daftar Singkatan

APAC	: Asia Pacific
API	: Asian & pacific islander
BEAU	: Black Employees at Ubisoft
CEO	: Chief Executive Officer
DEI	: Diversity, Equity, and Inclusive
EMEA	: Europe, the Middle East, and Africa
ERG	: Employee Resource Groups
FPS	: First Person Shooter
IP	: Intellectual Property
LGBTQ+	: Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, Queer/Questioning
NPC	: Non Playable Character
RTS	: Real Time Strategy
WE	: Women for Equity