

## **BAB V**

### **PENUTUPAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Agenda woke telah memberikan pengaruh besar dan kompleks terhadap industri video game, khususnya pada perusahaan Ubisoft. Agenda woke, yang awalnya berakar dari gerakan keadilan sosial dan kesadaran terhadap diskriminasi serta ketidaksetaraan, berkembang menjadi fenomena global yang merambah berbagai aspek kehidupan sosial, politik, dan budaya, termasuk industri hiburan digital seperti video game. Dalam konteks Ubisoft, agenda woke tercermin dari meningkatnya representasi kelompok-kelompok marjinal seperti perempuan, individu LGBTQ+, dan minoritas etnis dalam karakter dan narasi game mereka.

Sebagai salah satu aktor utama dalam industri hiburan digital global, Ubisoft mengalami transformasi signifikan baik dalam struktur internal maupun produk yang mereka hasilkan. Perubahan ini dipicu oleh gelombang kritik terhadap budaya kerja toksik, pelecehan, serta kurangnya representasi inklusif yang mencuat sejak 2020. Dalam merespons tekanan publik dan tuntutan reformasi, Ubisoft menerapkan keijakan internal dengan mengadopsi strategi keberagaman dan inklusi secara lebih sistematis dengan membentuk Employee Resource Groups (ERG), menunjuk pejabat khusus untuk urusan DEI (Diversity, Equity, Inclusion), serta menerapkan representasi progresif dalam konten game mereka.

Nilai-nilai woke yang sebelumnya menjadi polemik dalam komunitas gamer, seperti representasi karakter LGBTQ+, pilihan gender netral, dan kritik terhadap kekuasaan serta kapitalisme, semakin terlihat jelas dalam game-game seperti Assassin's Creed Valhalla, Watch Dogs: Legion, dan Far Cry 6. Namun, langkah ini menimbulkan dua respons, satu sisi dipuji sebagai bentuk kemajuan sosial dan tanggung jawab moral industri game, sementara sisi lain menilainya sebagai agenda politik yang terlalu dipaksakan dan mengganggu esensi hiburan. Di balik itu semua, strategi Ubisoft dalam memasarkan nilai-nilai woke juga dapat dibaca sebagai upaya segmentasi ulang pasar untuk menjangkau konsumen muda dan urban yang lebih progresif secara sosial.

Akibatnya, beberapa game dianggap mengorbankan kedalaman naratif, nilai seni, dan identitas asli game demi memenuhi standar keberagaman. Contoh yang sering dikritik termasuk Assassin's Creed: Valhalla, Watch Dogs: Legion, dan Far Cry 6, yang dinilai terlalu sarat pesan LGBTQ+ sehingga mengganggu kualitas gameplay.

Lebih lanjut, keberadaan agenda woke memicu resistensi dalam komunitas gamer, terutama dari kalangan konservatif yang merasa budaya gaming tradisional mereka terganggu. Fenomena seperti kontroversi #Gamergate menjadi contoh nyata dari perpecahan ideologis ini, menyoroti ketegangan antara dorongan inklusivitas dan kecemasan terhadap politisasi industri game.

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa interaksi kompleks oleh aktor non-negara mampu menjadi suatu gerakan transnasional yang interaktif. Dalam hal ini, tercermin pada jaringan ERG yang tidak hanya beroperasi pada tingkat lokal di masing-masing studio, tetapi juga terhubung dalam lingkup global. Melalui platform komunikasi internal dan kolaborasi digital, mereka membangun tujuan bersama yang menekankan gerakan woke sebagai nilai yang harus diterima khalayak umum.

Secara keseluruhan, agenda woke dalam industri game, termasuk dalam kebijakan dan produk Ubisoft, merupakan fenomena yang kompleks, dengan kontribusi signifikan terhadap peningkatan representasi dan inklusi, namun juga menghadapi tantangan dalam hal implementasi, penerimaan pasar, dan konsistensi dengan nilai-nilai kreatif industri.

## 5.2 Saran

Salah satu saran utama yang perlu ditujukan kepada Ubisoft adalah pentingnya mengembalikan fokus utama perusahaan pada kualitas gameplay dan narasi yang kuat, dibandingkan terlalu terpusat pada upaya memenuhi standar keberagaman yang dipaksakan oleh agenda woke. Dalam beberapa tahun terakhir, kritik yang diarahkan kepada Ubisoft menunjukkan bahwa perusahaan cenderung lebih menonjolkan representasi identitas dalam game, seperti karakter LGBTQ+, isu gender, dan minoritas ras, namun kurang memperhatikan kedalaman mekanika

permainan, tantangan yang memikat, dan konsistensi alur cerita yang sebelumnya menjadi kekuatan utama waralaba mereka seperti franchise Assassin's Creed, Watch Dogs, dan Far Cry.

Ubisoft seharusnya menempatkan kualitas gameplay sebagai fondasi utama dari setiap proyek game yang dikembangkan. Gameplay yang inovatif, responsif, dan imersif adalah alasan para gamer loyal pada game Ubisoft. Ketika nilai artistik dan mekanik permainan dikesampingkan demi menyisipkan pesan sosial yang terlalu eksplisit, hasilnya sering kali terasa tidak natural dan canggung, sehingga membuat pengalaman bermain menjadi kurang menyenangkan. Pendekatan seperti ini berisiko membuat penggemar lama merasa terasing dan kehilangan minat, karena mereka merasa game tidak lagi dibuat untuk kepuasan bermain, tetapi lebih sebagai alat kampanye ideologis.

Oleh karena itu, Ubisoft disarankan untuk melakukan evaluasi ulang terhadap prioritas kreatifnya. Perusahaan perlu menekankan pentingnya desain gameplay yang menarik, dunia yang kompleks dan kaya untuk dijelajahi, serta sistem permainan yang menawarkan tantangan dan kebebasan yang sesuai dengan harapan para gamer. Aspek representasi sosial memang tetap penting dalam konteks dunia modern, namun harus disampaikan secara subtil, mendalam, dan terintegrasi dengan baik dalam cerita, bukan sebagai elemen yang dipaksakan demi terlihat progresif.

Selain itu, Ubisoft perlu memperkuat komunikasi dengan komunitas gamer untuk mengetahui apa yang benar-benar mereka harapkan. Banyak gamer menginginkan cerita yang menarik dan gameplay yang menghibur tanpa harus terus-menerus dihadapkan dengan pesan moral atau sosial yang terasa didaktik. Dengan mendengarkan umpan balik pemain secara aktif dan responsif, Ubisoft dapat membangun kembali kepercayaan komunitas dan memproduksi game yang tidak hanya relevan secara sosial, tetapi juga kuat secara artistik dan teknis.