

## **Abstract**

This research is conducted as a response to the ongoing trend in the modern business industry where modern companies are adopting the ‘woke’ business strategy by embracing political correctness and integrating it to the various aspects of the company in order to appeal to the left-wing political ideology and it’s activists. Just as implied, this isn’t simply a business trend, as woke business strategy is inherently political and is a part of the ongoing political feud between Liberals (left-wing ideology) and Conservatives (right-wing ideology) in the west, with each sides having their own arguments for or against it. In Indonesia, wokeness is an emerging trend therefore it would be beneficial for us to do research about it in order to prepare ourselves as business scholars or entrepreneurs on what decisions we should make in the future when the demands for companies to get woke in Indonesia start to appear as wokeness becomes a big social phenomenon as it does in the western countries.

The goal of this research is to study the consequences on implementing woke business strategy. For this research, we are going to analyze a company named Electronic Arts (EA), a multi-national video game company which managed to remain profitable despite the numerous controversies it found itself in. Recently, EA became one of the companies that follow the trend and decided to go woke.

To analyse the case, we are going to focus on EA’s products while using three metrics to determine the consequences of EA going woke:

- Profitability
- Sustainability
- Impact

After doing an analysis based on the standards previously mentioned, it was revealed that even a company like EA isn't so invincible when they decided to go woke. The product sales were dissapointing, the products that they turn woke didn't last long in the market, the company suffered it's biggest stock drop since 2008 due to poor sales and bad reputations caused by said woke products, and one of their studios had to be closed down due to the financial troubles caused by the woke business strategy and it's resulting products.

Last but not least, it is also worth mentioning that woke business strategy is more than it seems. It is a byproduct of a century worth of cultural and ideological struggles which are interesting topics and warrants further research.

Keywords: Business, Profit, Loss, Product Performance, Marketing, Public Relations, Product Sales, Economy, Ideology, Politics, Culture, History, Woke, Broke, Communism, Capitalism, Culture War, Classical Marxism, Cultural Marxism, Get Woke go Broke

## Intisari

Riset ini dikembangkan sebagai respon terhadap tren bisnis terbaru di era modern di mana kian banyak perusahaan menggunakan model bisnis *woke*, yakni strategi bisnis dijalankan dengan cara menggunakan mitra perusahaan beserta dengan produk mereka untuk memberikan pesan-pesan terkait berbagai macam masalah keadilan sosial dalam masyarakat guna memberikan kesadaran pada masyarakat terhadap permasalahan-permasalahan tersebut. Dalam banyak masyarakat (terutama masyarakat negara-negara barat seperti Amerika Serikat dan Eropa barat), kepedulian seorang individu terhadap masalah keadilan sosial cenderung akan memberi mereka citra yang baik terutama oleh kalangan dan pihak-pihak tertentu, terutama apabila kalangan-kalangan tersebut memiliki kekuasaan dan agenda politik yang mengarah ke ideologi liberal. Ini pula motivasi mengapa banyak perusahaan pada masa kini mencoba untuk menerapkan bisnis *woke*. Apa lagi mengingat bahwa ada sebuah perusahaan investasi besar yang memiliki kekuasaan di seluruh dunia bernama BlackRock yang membuat kebijakan bernama ESG Investment Policy yang pada intinya mereka hanya akan memberi investasi pada perusahaan-perusahaan yang menerapkan strategi bisnis *woke*. Kebijakan ESG ini pun lantas memberi banyak insentif dan motivasi bagi banyak perusahaan untuk menerapkan strategi bisnis *woke* yang diinginkan oleh BlackRock.

Riset ini akan meneliti sebuah perusahaan bernama Electronic Arts (EA), Electronic Arts adalah sebuah perusahaan besar di industri gaming yang dapat mencetak begitu banyak keuntungan walaupun perusahaan ini sudah terlibat dalam berbagai macam kontroversi.

Tujuan dari riset ini adalah untuk mencari tahu konsekuensi dari strategi bisnis *woke* dan apa yang akan terjadi apabila sebuah perusahaan seperti EA (Perusahaan besar yang tetap bisa mencetak keuntungan berlimpah walaupun sudah terlibat berbagai macam kontroversi) apabila mereka menerapkan strategi bisnis *woke*.

Setelah melaksanakan studi kasus dan analisis data, dapat disimpulkan bahkan perusahaan seperti EA yang nampaknya tidak asing dan kebal dari kontroversi pun tetap akan merugi apabila mereka menerapkan bisnis *woke*.

Untuk hal terakhir, perlu diketahui bahwa topik mengenai strategi bisnis *woke* ini lebih dari sekedar teori bisnis, karena sesungguhnya praktik bisnis ini memiliki banyak kaitan dengan berbagai macam aspek maupun ilmu pengetahuan diluar ilmu bisnis seperti sejarah, ideologi, politik, budaya, beserta konflik terkait dua hal terakhir yang telah terjadi selama lebih dari satu abad lamanya dan masih terjadi hingga saat ini. Banyak hal terkait bisnis strategi *woke* yang dapat dibahas dan diteliti secara lebih seksama, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa banyak topik penelitian di masa mendatang yang dapat dibuat berdasarkan topik strategi bisnis *woke* ini.

Kata kunci: Bisnis, Untung, Rugi, Performa Produk, Marketing, *Public Relations*, Sales Produk, Ekonomi, Ideologi, Politik, Budaya, Sejarah, *Woke*, *Broke*, Komunisme, Kapitalisme, Perang Budaya, Marxisme Klasik, Marxisme Kultural, *Get Woke go Broke*