

**ANALISIS PEMETAAN *GLOBAL MULTIMEDIA VALUE CHAIN*: STUDI
KASUS “PLAYSTATION 5” OLEH SONY INTERACTIVE
ENTERTAINMENT TAHUN 2020-2024**

SKRIPSI



Oleh :

RAFAEL OCTAVA BRILLIANTE
NPM. 21044010075

**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA
TIMUR
SURABAYA
2025**

**ANALISIS PEMETAAN *GLOBAL MULTIMEDIA VALUE CHAIN*: STUDI
KASUS “PLAYSTATION 5” OLEH SONY INTERACTIVE
ENTERTAINMENT TAHUN 2020-2024**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi
Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial, Budaya, dan Politik Universitas
Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur



Oleh :

RAFAEL OCTAVA BRILLIANTE
NPM. 21044010075

**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA
TIMUR
SURABAYA**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Analisis Pemetaan Global Multimedia Value Chain: Studi kasus "PlayStation 5" Oleh Sony Interactive Entertainment (2020-2024)

Disusun Oleh :

Rafael Octava Brilliante
NPM. 21044010075

Telah disetujui mengikuti ujian skripsi

Menyetujui,
PEMBIMBING


Adlasri Putri Purbantina, Ph.D.
NPT. 386021303591

Mengetahui,
DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA, DAN POLITIK




Dr. Catur Suratnoaji, S.Sos., M.Si
NIP. 196804182021211006

LEMBAR PENGESAHAN

Analisis Pemetaan Global Multimedia Value Chain: Studi kasus "PlayStation 5" Oleh Sony Interactive Entertainment (2020-2024)

Oleh

Rafael Octava Brilliante
NPM. 21044010075

Telah diperintahkan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial, Budaya, dan
Politik, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Telah disetujui oleh

PEMBIMBING

TIM PENGUJI

Adiasri Putri Purbantina. Ph.D.
NPT.386021303591

Resa Rasvidah.S. Hub.Int., M.Hub.Int.
NIP.198610312021212001

Megahnanda Alidyan Kresnawati. S.IP., M.IP
NIP 198611062021212003

Adiasri Putri Purbantina. Ph.D.
NPT.386021303591

Mengetahui

DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA, DAN POLITIK



Dr. Catur Suratnoaji, S.Sos., M.Si
NIP. 196804182021211006

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rafael Octava Brillante
NPM : 21044010075
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Hubungan Internasional
Fakultas : Ilmu Sosial, Budaya, dan Politik

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat pada bagian karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu Lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar Pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Disertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 18 Juli 2025
Yang membuat pernyataan



Rafael Octava Brillante
21044010075

HALAMAN MOTTO

Just Looking For a Road Home

LEMBAR PERSEMBAHAN

I am unsure of what to write on this page, but they told me to write

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, berkat karunia-Nya penulis dilancarkan dalam proses pengerjaan proposal skripsi dengan judul Analisis Pemetaan Global Multimedia Value Chain: Studi kasus “PlayStation 5” oleh Sony Interactive Entertainment (2020-2024) secara baik. Doa dan dukungan yang diberikan sangat berarti bagi penulis dalam menulis skripsi, karena itu penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Dr. Catur Suratnoaji, M.Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Dr. Ario Bimo Utomo, S.IP., M.I.R selaku Koordinator jurusan Hubungan Internasional Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Adiasri Putri Purbantina, Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulis dalam pengerjaan jurnal dan skripsi.
4. Seluruh dosen Program Studi Hubungan Internasional Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang telah membantu serta memberikan pengetahuan yang berharga bagi penulis selama masa studi.
5. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan restu, doa, dukungan selama pelaksanaan penyusunan skripsi hingga selesai.
6. Kepada seluruh guru penulis yang telah membantu memberikan pengetahuan
7. Teman-teman Bimbingan skripsi, Kuliah, SMA, SMP, teman lama.
8. Kepada seluruh pihak yang tidak bisa dituliskan satu-persatu. Terimakasih telah memberikan dukungan yang sangat berarti bagi penulis.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmu pengetahuan dan manfaat bagi pembaca. Disamping itu, tulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu apabila ada kesalahan dan ketidaksempurnaan, penulis mengucapkan permohonan maaf sebesar-besarnya. Penulis mengharapkan adanya saran dan kritik sebagai penyempurnaan proposal skripsi ini

.

Surabaya, 17 Juli 2025

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN PLAGIASI	iv
HALAMAN MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR DIAGRAM.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.3.2 Tujuan Khusus	7
1.4 KERANGKA PEMIKIRAN	7
1.4.1 <i>Global Value Chain</i>	7
1.4.2 <i>Global Creative Value Chain</i>	8
1.4.3 <i>Global Multimedia Value Chain</i>	9
1.5 SINTESA PEMIKIRAN	12
1.6 ARGUMEN UTAMA	13
1.7 METODE PENELITIAN	14
1.7.1 Tipe Penelitian	14
1.7.2 Jangkauan Penelitian	14
1.7.3 Teknik Pengumpulan Data	14
1.7.4 Teknik Analisa Data	15
1.7.5 Sistematika Penulisan	15
BAB II PEMETAAN CORE FUNCTION PADA “PLAYSTATION 5”	17
2.1 <i>Creation</i>	18

2.2 <i>Production/Publishing</i>	28
2.3 <i>Dissemination/trade</i>	37
2.4 <i>Exhibition/Reception/Transmission</i>	48
BAB III	50
PEMETAAN SUPPORT FUNCTION “PLAYSTATION 5”	50
3.1 <i>Preservation /Archiving</i>	50
3.2 <i>Education/Training</i>	52
3.3 <i>Management/Regulation</i>	54
BAB IV	59
KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
4.1 Kesimpulan.....	59
4.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Global Creative Value Chain.....	8
Gambar 1. 2	Global Multimedia Value Chain.....	9
Gambar 1. 3	Sintesa pemikiran	12
Gambar 2. 1	Desain hardware, joystick, headphone	36
Gambar 2. 2	Daftar retail resmi di Indonesia	38
Gambar 2. 3	Game Pay to Play	40
Gambar 2. 4	Game Subscription	41
Gambar 2. 5	Berbagai jenis item virtual pada masing-masing game	42
Gambar 2. 6	Aksesoris PS5	43
Gambar 2. 7	Video promosi Travis Scott	45
Gambar 2. 8	Video promosi Kim Se Jeong	46
Gambar 3. 1	Game PlayStation generasi sebelumnya.....	52

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. 1	Laba operasional dari masing-masing divisi Sony group	3
Diagram 1. 2	Penjualan segmen dari masing-masing divisi Sony group.....	4

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompilasi Data Studio First Party “PlayStation 5”	19
Tabel 2. 2 Kompilasi Data Studio Third Party “PlayStation 5”	26
Tabel 3. 1 Kompilasi Data Komunitas Pendidikan	53

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memetakan rantai nilai global multimedia pada produk Sony Interactive Entertainment, yaitu PlayStation 5 selama periode 2020 hingga 2024, dengan menggunakan kerangka teori value chain dari De Voldere. Studi ini menganalisis tahapan utama dalam rantai nilai kreatif, mulai dari kreasi, produksi, distribusi, hingga eksibisi. Serta Fungsi pendukung seperti manajemen hak cipta dan edukasi, untuk memahami dinamika lintas negara dalam proses produksi dan distribusi PlayStation 5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PlayStation 5 berhasil melewati seluruh tahapan rantai nilai secara kolaboratif dengan berbagai mitra global, menghadapi tantangan seperti persaingan industri konsol, namun tetap mampu mencapai performa penjualan dan penetrasi pasar yang signifikan. Studi ini juga menemukan bahwa strategi diversifikasi, optimalisasi distribusi digital, dan kolaborasi lintas negara menjadi kunci keberhasilan Sony dalam menjaga keunggulan kompetitif di pasar konsol game global. Temuan ini memperkuat relevansi teori value chain De Voldere dalam menganalisis industry multimedia modern yang semakin kompleks dan terintegrasi secara global.

Kata Kunci: rantai nilai global, multimedia, PlayStation 5, Sony Interactive Entertainment, De Voldere, industry kreatif, distribusi digital.

ABSTRACT

This research aims to map the global multimedia value chain of Sony Interactive Entertainment's product, namely the PlayStation 5, during the period of 2020 to 2024, using the value chain framework by De Voldere. This study analyzes the main stages in the creative value chain, starting from creation, production, distribution, to exhibition, as well as supporting functions such as copyright management and education, to understand cross-country dynamics in the production and distribution process of the PlayStation 5. The research findings show that the PlayStation 5 successfully went through all stages of the value chain collaboratively with various global partners, facing challenges such as competition in the console industry, yet still achieving significant sales performance and market penetration. This study also finds that diversification strategies, digital distribution optimization, and cross-country collaboration are key to Sony's success in maintaining competitive advantage in the global game console market. These findings reinforce the relevance of De Voldere's value chain theory in analyzing the increasingly complex and globally integrated modern multimedia industry.

Keywords: Global Value Chain, multimedia, PlayStation 5, Sony Interactive Entertainment, De Voldere, creative industry, digital distribution..