

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan argumentasi yang telah disampaikan pada bab II dan Bab III, hasil pemetaan menggunakan *Global Multimedia Value Chain* pada SIE dalam proses seluruh proses mulai tahapan kreasi hingga distribusi menunjukkan bahwa SIE melibatkan kerjasama aktor lintas negara dalam jumlah besar mulai dari perusahaan negara Jepang, Amerika, Eropa, Asia, hingga aktor individu. Pada tahapan kreasi nilai produk dibentuk melalui hasil first party studio baik yang dihasilkan melalui akuisisi atau didirikan dan melalui kerjasama third party.

kemudian pada tahapan produksi/publishing, SIE menggunakan platform sendiri yang mana platform tersebut dihasilkan melalui kerjasama infrastruktur dengan perusahaan Amerika dengan menggunakan konsep *Arm length*. Untuk pengembangan *hardware*, SIE juga berkolaborasi dengan berbagai tim internal dan melalui tim internal seperti SN System yang berlokasi di Inggris. Selanjutnya pada tahapan distribusi, SIE juga melibatkan berbagai platform *publisher* seperti Steam, Epic games, lalu beberapa perusahaan disetiap benua, dan beberapa aktor individu seperti Travis Scott (Amerika), dan Kim Se Jeong (Korea). Selain *core function*, pada *support function* terutama pada tahapan pendidikan SIE juga melibatkan kolaborasi lintas negara dengan lembaga formal pendidikan dan non formal seperti Universitas Inggris, Amerika, Belanda dan organisasi *non profit* Amerika dan Inggris.

4.2 Saran

Penelitian ini merupakan hasil dari penelitian sebelumnya yang membahas terkait *console video game*. Sony Interactive Entertainment merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di industri *game console*. Dalam hal ini, penulis menggambarkan bagaimana SIE sebagai *publisher* memproduksi PlayStation 5 melalui jaringan kompleks. Untuk saran penelitian berikutnya dapat dilanjutkan terkait *Global Multimedia Value Chain* yang terjadi pada perusahaan lain seperti Xbox dan Nintendo yang juga merupakan kompetitor industri game konsol atau bahkan beberapa industri game non-konsol untuk membedakan apakah aktivitas *Global Multimedia Value Chain* berbeda dengan SIE ataukah sama.