

**ANALISIS PEMETAAN *GLOBAL MULTIMEDIA VALUE*
CHAIN: STUDI KASUS “LEAGUE OF LEGENDS” (2006-2025)**

SKRIPSI



Oleh:

SWETTIE AYU CALISTA
NPM. 22044010073

**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL BUDAYA DAN POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
SURABAYA
2026**

**ANALISIS PEMETAAN *GLOBAL MULTIMEDIA VALUE*
CHAIN: STUDI KASUS "LEAGUE OF LEGENDS" (2006-2025)**

SKRIPSI



OLEH:

SWETTIE AYU CALISTA
NPM. 22044010073

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

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

ANALISIS PEMETAAN *GLOBAL MULTIMEDIA VALUE*

CHAIN: STUDI KASUS "LEAGUE OF LEGENDS" (2006-2025)

Disusun Oleh:


Swettie Ayu Calista
NPM. 22044010073

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Seminar Hasil

PEMBIMBING:


Adiasri Putri Purbantina, Ph.D.
NIP. 386021303591

DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL BUDAYA DAN POLITIK


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

LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS PEMETAAN *GLOBAL MULTIMEDIA VALUE*
CHAIN: STUDI KASUS “LEAGUE OF LEGENDS” (2006-2025)**

Oleh:

Swettie Ayu Calista
NPM. 22044010073

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

Pada tanggal
Menyetujui,

PEMBIMBING

TIM PENGUJI,

1. Ketua

Adiasri Putri Purbantina, Ph.D.
NIP. 386021303591

Meghananda Alidyan K., S.IP., M.IP.
NIP. 198610312021212001

2. Sekretaris

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

3. Anggota

Adiasri Putri Purbantina, Ph.D.
NIP. 386021303591

Mengetahui,

DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL BUDAYA DAN POLITIK



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

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Swettie Ayu Calista
NPM : 22044010073
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Hubungan Internasional
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Politik

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat bagian dari 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 oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

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

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

Surabaya, 3 Maret 2026
Yang membuat pernyataan



Swettie Ayu Calista
22044010073

HALAMAN MOTTO

“You have been lucky since the moment I had you, and you still are because of the prayers I whispered to Allah.”

~ **Ina Mayasari**, mama penulis ~

“Dream high that even if you fall, you’ll land among the stars.”

~ **Ina Mayasari**, mama penulis ~

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dedicated to my mom: for her strength that kept me going, for her patience in guiding me, and for her endless love that never once wavered.

Dedicated to my dad: for his support even in this long-distance relationship, and for the values he instilled in me.

Dedicated to my sister: for the support and companionship throughout my life, through all the love, the fights, and everything in between.

Dedicated to myself: for hanging on and finishing what I started, no matter how hard it became, and for continuing to move forward despite the uncertainty.

Dedicated to my friends: for the laughter, the chaos, the late-night talks, and for being my safe place in every season.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Berkat karunia-Nya, penulis dilancarkan dalam proses pengerjaan proposal skripsi dengan judul **Analisis Pemetaan Global Multimedia Value Chain: Studi Kasus “League of Legends” (2006-2024)**. Doa dan dukungan yang diberikan sangat berarti bagi penulis dalam menulis skripsi, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr.Ir.Akhmad Fauzi, MMT., IPU., selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Bapak Dr. Catur Suratnoaji, M.Si selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Sosial Budaya dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Dr. Ario Bimo Utomo, S.IP., M.I.R. Selaku Koordinator Program Studi Hubungan Internasional Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Adiasri Putri Purbantina, Ph.D. selaku dosen wali serta dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulisan dalam pengerjaan manuskrip dan skripsi.
5. 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.
6. Orang tua dan adik penulis yang telah memberikan restu, doa, dan dukungan selama pelaksanaan penyusunan skripsi hingga selesai.
7. Tiffany Amelia Maharani telah setia menemani dan menyemangati penulis sejak tahun 2019.
8. Nelsa Putri Purnama telah menemani, menasihati, dan memotivasi penulis sejak 2016.
9. Teman-teman GC Kumpulan Manusia Stres (KMS) yang telah menemani dan membantu dalam melaksanakan kewajiban-kewajiban kuliah penulis sejak semester satu.
10. Teman-teman seperjuangan bimbingan skripsi APP 2022 *batch* pertama.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap saran dan kritik yang membangun sebagai penyempurnaan penulisan berikutnya. Adanya proposal skripsi ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan sebagai pembelajaran yang berharga bagi penulis.

Surabaya, 22 April 2026

Swettie Ayu Calista

DAFTAR ISI

Lembar Persetujuan	II
Lembar Pengesahan	III
Lembar Pernyataan Bebas Plagiarisme.....	IV
Halaman Motto	V
Lembar Persembahan.....	VI
Kata Pengantar	VII
Daftar Isi	VIII
Daftar Gambar.....	X
Daftar Tabel.....	XI
Daftar Diagram	XII
Abstrak	XIII
Bab I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.3.1 Tujuan Umum	7
1.3.2 Tujuan Khusus	8
1.4 Kerangka Pemikiran	8
1.4.1 <i>Global Value Chain</i>	8
1.4.2 <i>Global Creative Value Chain</i>	9
1.4.3 <i>Global Multimedia Value Chain</i>	9
1.4.3.1 <i>Core Function</i>	10
1.4.3.2 <i>Support Function</i>	12
1.5 Sintesa Pemikiran	13
1.6 Argumen Utama	14
1.7 Metode Penelitian.....	15
1.7.1 Tipe Penelitian.....	15
1.7.2 Jangkauan penelitian	16
1.7.3 Teknik Pengumpulan Data	16
1.7.4 Teknik Analisis Data.....	17
1.7.5 Sistematika Penulisan.....	17
Bab II Pemetaan <i>Core Function</i> pada Game “League Of Legends”	19
2.1 <i>Creation</i>	21
2.2 <i>Production/Publishing</i>	29
2.3 <i>Dissemination/Trade</i>	37
2.4 <i>Exhibition/Reception/Transmission</i>	44
Bab III Pemetaan <i>Support Function</i> pada Game “League Of Legends”	51
3.1 <i>Preservation/Archiving</i>	51
3.2 <i>Education/Training</i>	53
3.3 <i>Management/Regulation</i>	54
Bab IV Kesimpulan dan Saran.....	58
4.1 Kesimpulan.....	58

4.2 Saran.....	59
Daftar Pustaka.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kategori E-Sports	3
Gambar 1.2 Global Multimedia Value Chain	10
Gambar 1.3 Bagan Sintesa	13
Gambar 2.1 Pemetaan Global Multimedia Value Chain "League of Legends"	20
Gambar 2.2 Splash Art "League of Legends" oleh Envar Studio	24
Gambar 2.3 Splash Art "League of Legends" oleh Pandart Studio	25
Gambar 2.4 Perikaman Instrumen Orkestra Hollywood Scoring	27
Gambar 2.5 "League of Legends" Official Teaser Trailer 2009	31
Gambar 2.6 "League of Legends": Collector's Pack	34
Gambar 2.7 Situs Resmi "League of Legends"	35
Gambar 2.8 Kosmetik Digital "League of Legends"	36
Gambar 2.9 Merch "League of Legends"	39
Gambar 2.10 Nexus Arabia Opening Show	48
Gambar 2.11 Wawancara BAFTA dan Riot Games	49

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Turnamen “League of Legends”	5
Tabel 1.2 Jumlah Siaran MOBA di Twitch.....	6
Tabel 1.3 Sumber Data Penelitian	17
Tabel 2.1 Pemetaan Tahapan Creation “League of Legends”	21
Tabel 2.2 Pengisi Suara Champion “League of Legends”	28
Tabel 2.3 Pemetaan Tahapan Production/Publishing “League of Legends”	29
Tabel 2.4 Pemetaan Dissemination/Trade pada “League of Legends”	37
Tabel 2.5 Tahapan Exhibition/Reception/Transmission pada “League of Legends”	44
Tabel 3.1 Pengelolaan Hak Kekayaan Intelektual “League of Legends”	55

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1 Pasar Game	1
Diagram 1.2 Game Terpopuler dalam E-Sports.....	4

ABSTRAK

Industri *game* telah mengalami pertumbuhan pesat di era globalisasi, melampaui sektor kreatif lainnya seperti musik dan film dalam hal pendapatan. “League of Legends”, *game* yang dikembangkan oleh Riot Games, menjadi salah satu *E-Sports* paling populer di dunia, dengan turnamen tahunan World Championship yang secara konsisten menarik jutaan penonton dan menjadikannya *game E-Sports* dengan jumlah penonton terbanyak sepanjang masa. Dalam proses pengembangan dan penyajian *game*, Riot Games tidak hanya bekerja sama dengan studio dan individu di dalam negeri, tetapi juga menjalin kolaborasi lintas negara yang berkontribusi terhadap pengakuan global dan memperkuat nilai global gim tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk memetakan bagaimana rantai nilai global dari “League of Legends” dengan menggunakan kerangka teori *Creative Global Value Chain* melalui metode kualitatif dengan pengumpulan data primer dari situs resmi pengembang dan media sosial, serta data sekunder dari berita dan arsip. Temuan dalam studi ini memberikan pembaruan terhadap pemahaman komprehensif mengenai proses rantai nilai dalam industri *game* melalui pendekatan *Creative Global Value Chain*, khususnya *Global Multimedia Value Chain* serta menyoroti bagaimana “League of Legends” merepresentasikan dinamika industri kreatif digital di tingkat global.

Kata Kunci: *Global Multimedia Value Chain*, League of Legends, *E-Sports*