

## BAB IV

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 4.1 Kesimpulan

Pemetaan *Global Multimedia Value Chain* pada game “League of Legends” oleh Riot Games menunjukkan keterlibatan berbagai aktor lintas negara dalam setiap tahapan produksi. Sejalan dengan konsep De Voldere et al., rantai nilai industri multimedia tidak lagi linier dan terpusat, melainkan terfragmentasi secara global. Pada tahapan *creation*, Riot Games berkolaborasi dengan perusahaan dan individu internasional untuk desain konten, pengisi suara, serta lokalisasi. Tahap *production/publishing* dikelola secara *in-house*, sementara *dissemination/trade* dilakukan melalui kerja sama dengan mitra untuk integrasi pasar lokal. Pada tahap *exhibition/reception/transmission*, Riot Games menyelenggarakan turnamen regional hingga global serta festival komunitas secara luring.

Pada *support function*, Riot Games menjalankan tiga komponen, yakni penyimpanan, edukasi, dan pengelolaan game “League of Legends”. Pada *preservation/archiving*, perusahaan menyimpan aset secara internal dan sebagian dipublikasikan kepada komunitas, yang juga berperan dalam dokumentasi. Pada *education/training*, Riot Games memberikan pelatihan pengisi suara dan program magang yang berpeluang menjadi karyawan tetap. Dalam *management/regulation*, pengelolaan HKI dilakukan secara independen dengan tetap memberikan kebebasan bagi penggemar untuk menggunakan konten “League of Legends” sesuai ketentuan resmi.

## 4.2 Saran

Penelitian “Analisis Pemetaan Global Multimedia Value Chain: Studi Kasus League of Legends (2006-2025)” memiliki keterbatasan dalam mengidentifikasi secara menyeluruh perusahaan maupun aktor eksternal yang terlibat, karena tidak adanya publikasi kredit resmi oleh Riot Games terhadap seluruh pihak kolaborator. Oleh karena itu, peneliti melakukan verifikasi data melalui berbagai sumber pihak ketiga serta situs resmi aktor atau perusahaan eksternal yang bersangkutan untuk memastikan akurasi informasi. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menerapkan konsep *Global Multimedia Value Chain* oleh De Voldere et al. pada studi kasus yang berbeda dapat memperkaya perspektif dan memperluas pemahaman mengenai berbagai pendekatan yang digunakan perusahaan lain dalam membangun dan mengembangkan rantai nilai produk multimedia secara global.