

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Sebagai salah satu sektor yang mengalami pertumbuhan pesat dalam hiburan digital, Industri global *video game* berhasil menjadi sektor utama dalam kategori tersebut. Newzoo, yaitu sebuah perusahaan yang berfokus di penyediaan data pasar *video game* (Newzoo, n.d.), mempublikasikan data laporannya yang berjudul *Global Games Market Report 2025*, laporan ini menampilkan bahwa industri *game* berkembang sebagai pasar lintas platform yang melibatkan perangkat konsol, PC, serta *mobile* dan mempunyai komunitas pemain global yang selalu meningkat seiring dengan waktu. Newzoo menyampaikan dalam laporannya bahwa *game* yang berjalan di perangkat *mobile* adalah bagian yang sangat mendominasi pada industri *game* global, hal ini dikarenakan peran *smartphone* sebagai alat yang mudah diakses oleh para pemain dari negara manapun. Newzoo juga berhasil menunjukkan bahwa perkembangan pesat dari industri *game* disebabkan oleh adanya variasi perangkat dan juga penyebaran ke negara berkembang dan tidak hanya dibuktikan dari peningkatan pendapatan. Hal ini membuktikan bahwa industri *game* merupakan peristiwa global yang bergantung pada teknologi digital (Newzoo, 2025).

Jika dilihat dari sudut pandang industri kreatif, Rykala menyatakan bahwa *video game* merupakan bagian dari industri kreatif. Hal tersebut dikarenakan dalam tahap produksi *video game* terjadi penggabungan antara teknologi, kreativitas, dan seni. Aktivitas kreatif seperti desain animasi, visual, audio, dan pengembangan

perangkat lunak terlibat dalam proses pembuatan *video game* (Rykala, 2020). Hal ini menjadikannya komoditas ekonomi dan juga produk budaya. Rykala juga menyampaikan bahwa munculnya esports berkaitan erat dengan perkembangan industri *game* dan menjadi sebuah bentuk baru pada konsumsi dan kompetisi digital. Hadirnya esports semakin memperluas fungsi *game* dari yang sebelumnya hanya sekedar hiburan menjadi kegiatan kompetitif dan tontonan global. Hal tersebut semakin memperkuat posisi industri *game* dalam sektor industri kreatif global.

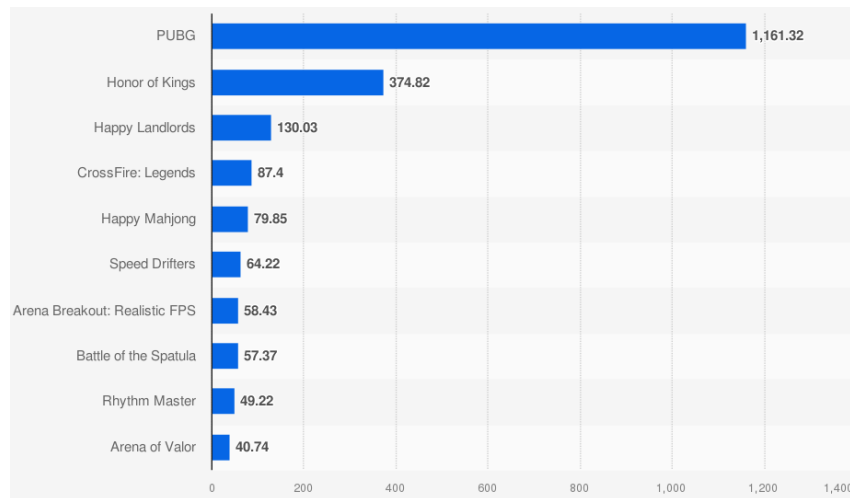
Pada kajian oleh Liang yang berjudul “*Analysis of the Video Gaming Industry*”, menegaskan bahwa industri *game* global melibatkan interaksi antar aktor utama, seperti *developer*, *publisher*, dan *player*. Tidak hanya itu, Liang juga menjelaskan bahwa popularitas esports yang bertumbuh juga memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan industri *game*, hal ini semakin melibatkan pemain dan memperluas ekosistem dari industri *game* (Liang, 2022). Kajian tersebut juga menyebutkan perkembangan teknologi memiliki dampak pada perkembangan industri *game* dan pada akhirnya hal tersebut berhasil memicu peningkatan kualitas permainan serta memperbesar jangkauan distribusi ke pasar global. Dengan itu, perkembangan industri *video game* global merupakan gabungan dari terlibatnya berbagai aktor, kemajuan teknologi, dan ekspansi aktivitas permainan

Proses pengembangan *video game* juga melibatkan penyebaran fungsi secara geografis. Aktifitas ini biasanya dilakukan oleh berbagai kelompok yang berbeda yang berada di berbagai negara, sehingga membentuk jaringan produksi global yang rumit. Pengonsepan, pengembangan teknis, produksi konten,

penerbitan, dan distribusi adalah beberapa dari fungsi tersebut, menurut Johns (2006). Rantai produksi *game* tertanam secara geografis, kata Johns lebih jauh dalam artikelnya. Artinya ada kecenderungan bahwa aktivitas produksi tertentu akan terkonsentrasi di daerah atau negara yang memiliki keunggulan tertentu, seperti tenaga kerja kreatif, kemampuan teknologi, dan ekosistem industri yang mendukung. Industri *game* tetap beroperasi secara global karena produknya ditujukan untuk pasar internasional (Johns, 2006). Oleh karena itu, *video game* dapat dianggap Sebagai hasil dari sistem produksi global yang menghubungkan berbagai aktor, lokasi, dan fungsi ke dalam satu jaringan nilai internasional

Salah satu contoh dari *video game* yang beroperasi dan diproduksi secara global adalah “PUBG Mobile”. *Game* ini adalah hasil adaptasi untuk platform mobile dari PlayerUnknown’s Battlegrounds (PUBG) yang sebelumnya hanya bisa dimainkan di platform PC. Kemudian, *game* ini dikembangkan lebih lanjut untuk platform *mobile* oleh Krafton untuk kawasan tertentu dan Lightspeed & Quantum Studios untuk pasar global yang akhirnya dirilis secara resmi pada Maret 2018 (Level Infinite, n.d.). Pemilik ide original genre *battle royale*, Brendan “PlayerUnknown” Greene, sebelumnya merancang sebuah mod untuk *game* ARMA 2 berjudul: *Battle Royale* pada awal tahun 2010-an yang terinspirasi oleh film Jepang tahun 2000 berjudul “*Battle Royale*”, dan pada akhirnya Greene di rekrut oleh pengembang *game* asal Korea Selatan bernama Chang-han Kim dan menawarkan Brendan posisi direktur kreatif di perusahaannya, Bluehole yang sekarang menjadi Krafton (Henningson, 2020). Kim dan Greene membagi visi yang sama, yakni mengembangkan *game* dengan genre baru berjudul “*battle royale*”.

“PUBG Mobile” merupakan contoh produk yang sukses dalam konteks adaptasi dari PC ke *mobile* jika dibandingkan dengan merek *battle royale* lain seperti Fortnite Mobile dan Apex Legends Mobile. Hal ini tidak hanya dibuktikan melalui jumlah unduhan tetapi juga serangkaian penghargaan skala internasional yang bergengsi. “PUBG Mobile” sukses meraih pengakuan pada penghargaan kategori "*Esports Mobile Game of the Year*", dimana sebelumnya berhasil mendapatkan nominasi di kategori tersebut (Antara News, 2022). Hal tersebut merupakan bukti dari kinerja pengembang yang konsisten pada prestasi di lingkup kompetitif *mobile*. Tidak berhenti disitu, “PUBG Mobile” juga berhasil menjadi nominasi di kategori "*Best Esport Game*" di *The Game Awards 2023*, ini merupakan fenomena baru dikarenakan sebelumnya tidak ada game dengan perangkat *mobile* yang bisa bersaing dengan game dari perangkat PC dan konsol (Surbakti, 2023). Dominasi “PUBG Mobile” masih berlanjut pada *Esports Awards 2025*, dimana “PUBG Mobile” berhasil mendapatkan penghargaan "*Esports Mobile Game of the Year*", menggeser para pesaing besar seperti Mobile Legend: Bang Bang, Honor of Kings dan Free Fire (Esports Awards, 2025). Peristiwa ini merupakan bukti dari dominasi “PUBG Mobile” di lingkup esports *mobile* global



**Gambar 1. 1** Jumlah Unduhan Game Yang Dirilis Tencent  
**Sumber:** (Statista, 2025)

**Catatan:** Angka yang ditampilkan merupakan gabungan dari *Apple App Store* dan *Google Play Store*

Berdasarkan data yang dipublikasi oleh Statista, yaitu platform penyedia data *game* dan intelijen bisnis global (Statista, n.d.), menampilkan “PUBG Mobile” sebagai *game* dengan jumlah unduhan tertinggi yang pernah diterbitkan oleh Tencent secara global, dengan total unduhan yang mencapai lebih dari 1,1 miliar unduhan dari gabungan *Google Play Store* dan *Apple App Store* hingga Januari 2025. Angka ini memposisikan “PUBG Mobile” di atas produk populer Tencent lainnya, termasuk beberapa *game* yang kuat di pasar domestik Tiongkok. Posisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan “PUBG Mobile” memiliki sifat internasional dan tidak bergantung pada satu pasar regional tertentu. Dominasi “PUBG Mobile” dalam angka unduhan ini mengindikasikan bahwa *game* tersebut merupakan produk Tencent dengan jangkauan global terluas, sekaligus mencerminkan keberhasilan strategi adaptasi dan distribusi lintas negara.

Dengan karakteristik itu, “PUBG Mobile” menunjukkan bahwa *video game* adalah produk multimedia global. Produk ini dihasilkan melalui keterlibatan berbagai pihak, teknologi, dan pasar internasional. Proses pengembangannya yang kompleks, jangkauan distribusi yang luas, dan keberlanjutan aktivitas pasca-rilis membuat “PUBG Mobile” menjadi studi kasus yang baik untuk dianalisis dalam konteks produksi dan sirkulasi produk multimedia global. Oleh karena itu, pembahasan mengenai “PUBG Mobile” dalam penelitian ini bertujuan untuk memetakan peran pihak dan aktivitas lintas negara yang terlibat dalam keseluruhan proses produksi dan pengelolaannya.

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan kajian literatur pada penelitian terdahulu sebagai acuan dan landasan. Pada penelitian *Mobile Game Marketing Strategy: A Case Study of “PUBG Mobile”* oleh Jingxuan Miao (2022), yang membahas analisis strategi pemasaran “PUBG Mobile” dalam mempertahankan daya saing di pasar global. Penelitian tersebut menjelaskan analisis pemasaran “PUBG Mobile” menggunakan sudut pandang 4P *marketing*, yaitu *product*, *price*, *place*, dan *promotion*. Tidak hanya itu, penelitian ini juga menyebutkan bagaimana “PUBG Mobile” memanfaatkan kolaborasi lintas merek sebagai alat pemasaran. Sementara itu, Penelitian dengan judul “Analisis Pemetaan Global Multimedia Value Chain: Studi Kasus ‘Elden Ring’” (2017-2022) oleh Vania Elita Dewi meneliti industri *video game* dengan pendekatan *Global Multimedia Value Chain* melalui pemetaan keterlibatan aktor lintas negara dalam tahapan penciptaan nilai, mulai dari tahapan kreasi, produksi, distribusi, hingga fungsi pendukung, sehingga menjadi acuan dalam melihat penerapan pendekatan

*value chain* pada industri *game*. Namun demikian, kedua penelitian tersebut belum secara spesifik membahas bagaimana susunan *global value chain* pada *game mobile* dengan genre *battle royale* bertipe *live-service* seperti “PUBG Mobile”. Oleh sebab itu, penelitian ini berupaya untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menganalisis “PUBG Mobile” sebagai studi kasus dalam kerangka *Global Multimedia Value Chain* untuk memahami proses *value creation* pada *game mobile* yang melibatkan aktor dari berbagai negara.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan tinjauan pustaka dan latar belakang, rumusan masalah untuk penelitian ini adalah bagaimana pemetaan *global multimedia value chain* pada *video game* “PUBG Mobile” tahun 2017-2025?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik dalam memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial Budaya dan Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Penelitian ini bertujuan untuk memetakan *Global Multimedia Value Chain* “PUBG Mobile” (2017–2025) berdasarkan kerangka De Voldere secara keseluruhan mulai dari pembuatan awal hingga produk sampai ke konsumen. Penelitian ini juga membuktikan bagaimana pengaruh perbedaan regulasi antarnegara dalam membentuk struktur rantai nilai global pada “PUBG Mobile”.

## **1.4 Kerangka Pemikiran**

### **1.4.1 *Global Value Chain***

*Global Value Chain* merupakan serangkaian aktivitas untuk menghasilkan sebuah produk oleh suatu perusahaan. Susunan aktivitas ini mencakup fase perancangan, produksi, pemasaran, distribusi, sampai layanan pelanggan (Ponte et al., 2019). *global value chain* juga memaparkan mekanisme produksi suatu produk tersebar di beberapa negara, dimana setiap perusahaan atau negara berkontribusi dalam tahapan tertentu sesuai dengan keunggulannya masing-masing (Gereffi et al., 2005). Metode fragmentasi proses produksi ini memungkinkan proses produksi dapat dilakukan dengan maksimal, artinya proses produksi secara terpisah menjadi beberapa bagian berdasarkan tingkat kerumitannya. Pada *Global Value Chain*, koordinasi lintas negara pada penyediaan bahan baku, produsen, distribusi, sampai konsumsi global menciptakan nilai tambah pada suatu produk (Gereffi et al., 2005).

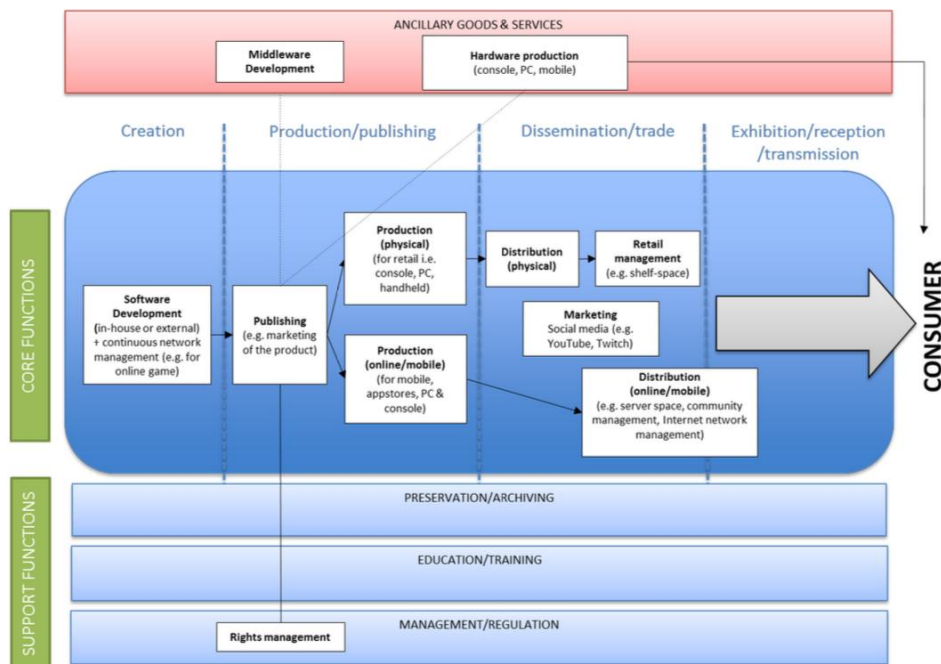
### **1.4.2 *Global Creative Value Chain***

*Global Creative Value Chain* atau rantai nilai kreatif merupakan salah satu komponen dari *Global Value Chain*. *Global Creative Value Chain* dipakai untuk melakukan analisa pada interaksi dan kontribusi dari berbagai sektor industri kreatif dalam proses penciptaan nilai budaya atau ekonomi. *Global Creative Value Chain* mencakup kategori seperti *performing arts, visual arts, design, multimedia, fashion, publishing, dan craft*. Dua fungsi utama dari *Global Creative Value Chain* adalah *core function* dan *support function* (De Voldere, et al., 2017). *Core Function* berisikan aktivitas yang memberikan nilai tambah pada produk kreatif seperti kegiatan penciptaan dan produksi konten, sementara *support function* merupakan

aktivitas yang memiliki peran untuk memastikan kegiatan penciptaan nilai dapat berjalan dengan baik seperti manajemen sumber daya, promosi, dan distribusi.

### **1.4.3 Global Multimedia Value Chain**

Multimedia merupakan gabungan dari beberapa komponen seperti grafik, suara, video, fotografi, serta tulisan yang memiliki fungsi sebagai media hiburan dan juga edukasi (Mayer, 2009). Salah satu contoh dari produk multimedia yang beragam adalah *video game*, baik yang beroperasi di perangkat PC, konsol, ataupun seluler. Pengertian *Multimedia Value Chain* oleh De Voldere menjelaskan bahwa *value creation* pada industri game terjadi melalui fase produksi, distribusi, serta pemasaran dan promosi. Keterlibatan berbagai pihak seperti *concept artist*, ilustrator, programmer, penulis cerita, animator, dan juga aktor distribusi terlibat dalam penambahan nilai tersebut. Serupa dengan *Global Creative Value Chain*, rantai nilai dari *multimedia value chain* dibagi menjadi dua fungsi utama, yaitu *core function* dan *support function*. *Core function* berisikan semua kegiatan kreatif mulai dari penyusunan ide sampai menghasilkan produk akhir. di sisi lain, *support function* berisikan aktivitas yang mendukung kegiatan produksi, distribusi, serta pameran.



**Gambar 1. 2** *Multimedia Value Chain*  
**Sumber:** (De Voldere, et al., 2017)

### 1.4.3.1 Core Function

*Core function* pada *Multimedia Value Chain* oleh De Voldere et al. (2017) memiliki empat tahapan utama, yakni *creation*, *production/publishing*, *dissemination/trade*, serta *exhibition/reception/transmission*. Aktivitas *core function* pada *game* seperti “PUBG Mobile” yang memiliki karakter *live-service* tidak berhenti ketika produk tersebut telah selesai di kembangkan tetapi dapat terjadi berulang kali dikarenakan terus terjadi perbaikan teknis, pembaruan konten, serta kegiatan ekshibisi. Pada tahap *creation*, berisi aktivitas proses awal dan perancangan konten dalam *game*. Pihak *developer* memiliki peran penting dalam seluruh kegiatan kreatif mulai dari awal perencanaan alur cerita sampai menjadi produk akhir dengan wujud perangkat lunak. Berbagai aspek seperti pembuatan narasi, desain *gameplay*, desain karakter, rancangan animasi, *programming* serta

musik tercakup dalam tahapan ini. Pengembangan produk perangkat lunak internal dari pihak *publisher* ataupun dengan kerjasama dengan perusahaan eksternal, serta tenaga *outsourcing*. Selanjutnya pada tahap *production/publishing*, yang merupakan aktivitas promosi, penyusunan, lisensi, dan penetapan harga yang dilakukan oleh *publisher* (De Voldere, et al., 2017). Tahap ini dilakukan dengan uji kualitas, mempromosikan produk, dan adaptasi dari perangkat lunak ke perangkat keras oleh pihak *publisher*. Kegiatan promosi biasanya terjadi melalui perilisan cuplikan permainan atau demo *gameplay* pada *application store* agar menarik konsumen serta mendapatkan *feedback*.

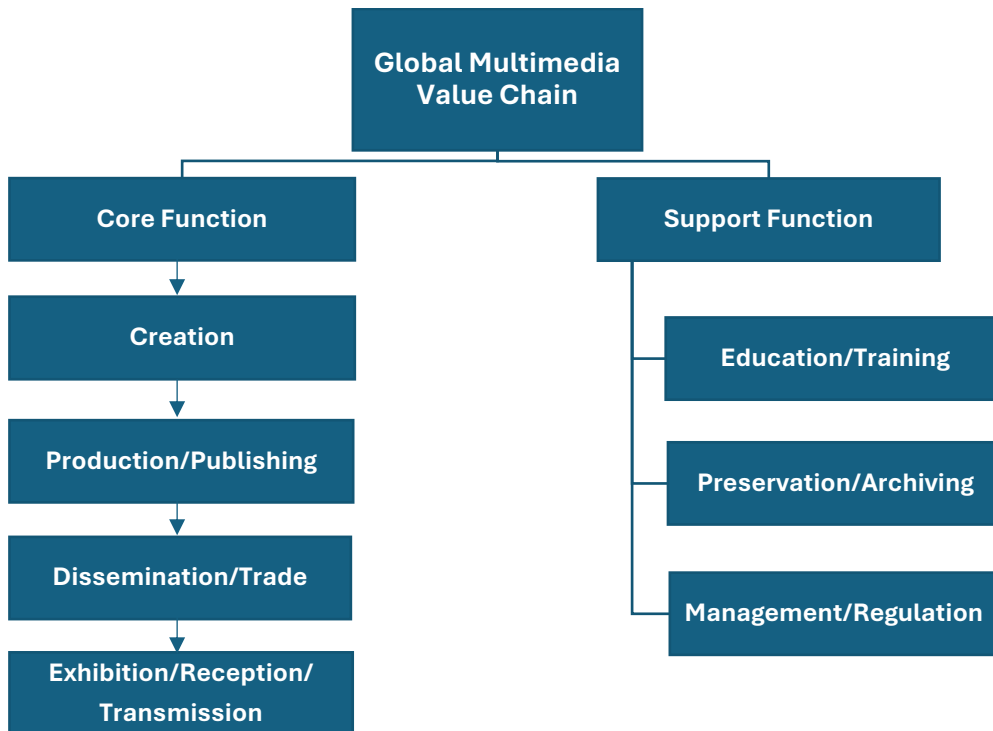
Pada tahap *dissemination/trade*, produk akhir sudah dalam fase distribusi atau pemasaran. Produk *game* tersalurkan dalam wujud digital melalui berbagai platform daring seperti situs resmi perusahaan milik *developer* serta platform ketiga seperti Steam, Google Play Store, Apple App Store dan/atau toko game serta *online marketplace*. *Core function* diakhiri dengan fase *exhibition/reception/transmission*, dimana tahap ini berisikan kegiatan yang berfokus pada bagaimana produk ini ditampilkan kepada konsumen. Tahap ini bisa berupa peluncuran produk *game*, acara komunitas, pameran, serta siaran langsung yang melibatkan pengalaman konsumen agar dapat berpartisipasi secara langsung. Tahap ini menyajikan produk akhir kepada konsumen secara langsung.

#### **1.4.3.2 Support Function**

*Support Function* pada *Multimedia Value Chain* memiliki 3 unsur penting, yakni *preservation/archiving*, *education/training*, dan *management regulation*. Ketiga kegiatan ini berfungsi sebagai faktor yang mendukung kegiatan *core*

*function* pada *Multimedia Value Chain*. Aktivitas *preservation/archiving* berisi prosedur dokumentasi dan penyimpanan game dalam platform yang digunakan untuk mendistribusikan game. Situs resmi “PUBG Mobile” merupakan salah satu contoh media arsip digital yang menyimpan game dalam bentuk *dematerialized* atau non-fisik, yang dapat diakses dengan mudah. Lebih lanjut pada tahap *education/training*, merupakan proses untuk meningkatkan keterampilan dan keahlian. Dalam peningkatan kualitas *game*, sangat dibutuhkan keterampilan dalam pengembangan game tersebut. Oleh sebab itu, proses edukasi dan pelatihan dalam mengembangkan *game*, sangat penting untuk dilakukan. Kompetisi antar perusahaan berada dalam merekrut individu yang memiliki keahlian dalam pengembangan *game* yang dibutuhkan (De Voldere, et al., 2017). Walaupun demikian, sistem pendidikan pada industri kreatif masih lemah dalam mengikuti perkembangan tersebut. Oleh sebab itu, para pekerja industri kreatif condong berkembang dengan mendapatkan pengalaman secara langsung di lapangan. Terakhir, pada *management/regulation* berisikan manajemen hak cipta dan implementasi regulasi yang mengatur Kepemilikan hak cipta atas konten game. Hak cipta pada industri game biasanya dibagi menjadi 2 kategori, yakni Hak Cipta yang dimiliki oleh pihak *developer* dan hak cipta yang dimiliki oleh pihak *publisher*.

### 1.5 Sintesa Pemikiran



**Gambar 1. 3** Bagan Sintesa  
**Sumber:** Penulis

Dalam melakukan analisis pemetaan rantai nilai pada game “PUBG Mobile”, Penulis menggunakan konsep *Global Value Chain* sebagai kerangka pemikiran. Untuk menemukan fragmentasi pada produksi *game* dari fase kreasi sampai distribusi, penelitian ini menggunakan konsep *Global Multimedia Value Chain*. Terdapat dua klasifikasi utama pada kerangka *Global Multimedia Value Chain*, yakni *core function* dan *support function*. *Core function* mencakup: (1) *creation*; (2) *production/publishing*; (3) *dissemination/trade* dan; (4) *exhibition/reception/transmission*. Di sisi lain, *support function* mencakup: (1) *archiving*; (2) *education/training*; serta (3) *management/regulation*.

## 1.6 Argumen Utama

Berdasarkan data yang dipaparkan pada latar belakang dan sintesa penelitian, Penulis berargumen bahwa “PUBG Mobile” merupakan produk multimedia yang dibentuk melalui keterlibatan berbagai aktor lintas negara dalam tahapan *Global Multimedia Value Chain*. Keterlibatan tersebut dapat diamati pada tahapan *core function* yang meliputi *creation*, *publishing*, *dissemination/trade*, dan *exhibition/reception/transmission*. Pada tahap *creation*, proses pengembangan dan keberlanjutan “PUBG Mobile” melibatkan kerja sama antara Krafton, perusahaan asal Korea Selatan yang memiliki *Intellectual Property* (IP) dan Tencent yang merupakan studio pengembangan di Tiongkok dalam melakukan adaptasi permainan ke perangkat seluler, kegiatan tersebut juga melibatkan perusahaan teknologi asal Amerika Serikat yaitu Epic Games melalui teknologi Unreal Engine miliknya. Selanjutnya pada tahapan *production/publishing*, aktivitas penerbitan dan pengoperasian global dilakukan oleh aktor yang bertanggung jawab atas distribusi konten, pembaruan aplikasi, dan pengelolaan lintas wilayah. Dalam tahap *dissemination/trade*, distribusi “PUBG Mobile” dilakukan melalui berbagai platform distribusi digital seperti Apple App Store, Google Play Store, serta platform digital lokal lainnya. Pada tahap *exhibition/reception/transmission*, “PUBG Mobile” menjaga keterlibatan pemainnya melalui penyelenggaraan *event* di dalam permainan, serta turnamen esports yang diselenggarakan di berbagai wilayah.

Selanjutnya pada *support function*, kegiatan *ducation/training* dilakukan dengan menyediakan tutorial dalam permainan dan juga pelatihan komunitas dan

kreator konten melalui program resmi yang diadakan pengembang *game*. Kegiatan *archiving* dilakukan menyimpan rekam jejak pembaruan pada laman resmi dan media sosial “PUBG Mobile”. Adapun pengelolaan hak ciptan dan regulasi “PUBG Mobile” berada dibawah Krafton sebagai pemilik IP dan Level Infinite sebagai penerbit global yang mengatur lisensi dan operasional lintas wilayah.

## **1.7 Metode Penelitian**

### **1.7.1 Tipe Penelitian**

Penelitian ini menggunakan tipe deskriptif. menurut Sugiyono (2013), penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan atau mengeksplorasi penelitian secara luas, mendalam, dan menyeluruh. Tipe penelitian ini digunakan oleh penulis untuk menjawab pertanyaan seputar penelitian, yaitu mengenai siapa, dimana, kapan, dan bagaimana.

### **1.7.2 Jangkauan Penelitian**

Rentang waktu yang digunakan oleh Penulis dalam penelitian ini adalah 2017-2025. Titik awal pada penelitian ini adalah tahun 2017 dikarenakan pada periode ini proses adaptasi dari “PUBG Mobile” dari versi PC ke versi mobile telah dilakukan. Perwakilan dari Polygon melalui wawancaranya dengan Rick Li, perwakilan dari Lightspeed & Quantum Studios menyatakan bahwa proses pengembangan “PUBG Mobile” memakan waktu sekitar 4 bulan sebelum pada akhirnya dirilis pada Maret 2018 secara global (Kane, 2020). dari pernyataan tersebut bisa disimpulkan bahwa pengerjaan tahap awal dilaksanakan pada akhir tahun 2017. Mendukung pernyataan ini, Unreal Engine melalui penjelasan teknis yang disampaikan pada blog resminya yang menyoroti proses pengembangan untuk

versi mobile menggunakan Unreal Engine 4 dikerjakan dalam waktu yang relatif singkat, yakni sekitar 3-4 bulan saja (Unreal Engine, 2018). Batas akhir penelitian yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah tahun 2025, hal ini dikarenakan “PUBG Mobile” adalah game dengan karakter *live-service* yang artinya akan terus terjadi pengembangan teknis, pembaruan konten, serta kegiatan esports sampai periode tersebut, selain itu penelitian ini juga menggunakan sumber dan data resmi yang dipublikasikan sampai tahun 2025.

### 1.7.3 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan kumpulan data dari studi literatur. Menurut (Sugiyono, 2013), data sekunder adalah data yang diperoleh tidak secara langsung seperti melalui dokumen atau orang lain. Data yang digunakan oleh penulis merupakan data dari laman resmi milik aktor terkait baik itu aktor perusahaan maupun individu, penelitian ini juga menggunakan data dari laman *crowdsourcing* seperti IMDb, Liquipedia, dan Esports Charts. Buku, studi literatur, jurnal, dan juga artikel terdahulu berisikan pembahasan yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini juga dilibatkan dalam proses pengumpulan dan penyajian data penelitian.

**Tabel 1. 1** Sumber Data Penelitian

NO	Jenis Data	Sumber Data
1	<i>Core Function</i>	<b>Situs resmi:</b> Krafton, Tencent, Lightspeed Studios, Level Infinite, Epic Games, Unreal Engine, PUBG Mobile, LinkedIn, App Store, Google Play Store, Situs web pribadi aktor terkait  <b>Komunitas:</b> Liquipedia, Esports Charts, IMDb
2	<i>Support Function</i>	

		<b>Sosial Media:</b> Youtube, Facebook, Tiktok, Instagram, Twitch
--	--	---

**Sumber:** Penulis

### 1.7.3 Teknik Analisis Data

Penelitian ini melakukan analisis data dengan menggunakan metode kualitatif. Menurut (Ramdhan, 2021), data Kualitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk narasi. Pada penelitian ini, metode kualitatif digunakan untuk pengumpulan data terkait “PUBG Mobile” seperti laman resmi dan media sosial Tencent, “PUBG Mobile”, serta aktor lain yang terlibat. Data tersebut kemudian di analisis oleh penulis menggunakan tahapan *multimedia value chain* mulai dari tahapan produksi sampai pemasaran global dari “PUBG Mobile”. Selain itu, metode kualitatif juga digunakan untuk menjabarkan kolaborasi dan kerja sama transnasional yang ada dalam proses produksi game “PUBG Mobile”.

### 1.7.4 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terbagi dalam empat bab untuk menjelaskan isi dan pembahasan mengenai analisa “PUBG Mobile” melalui pemetaan *Global Multimedia Value Chain*. Berikut pembagian isi pada tiap bab:

**BAB I** Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka pemikiran, sintesa pemikiran, argumen utama, metodologi penelitian.

**BAB II** membahas tentang pemetaan rantai nilai *video game* “PUBG Mobile” melalui 4 tahapan *core function*. Tahapan ini memuat *creation, production/publishing, dissemination/trade, dan exhibition/reception/transmission*.

**BAB III** membahas mengenai *support function* pada *video game* “PUBG Mobile”, yang meliputi *ducation/training*, *archiving* dan *management/regulation*.

**BAB IV** Berisikan Rangkuman hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran