

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **4.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada tahapan *core function*, “PUBG Mobile” memperlihatkan adanya kolaborasi lintas negara yang terdistribusi secara kompleks dalam setiap tahapannya. Pada tahap *creation*, keterlibatan aktor berasal dari Korea Selatan melalui Krafton sebagai pemilik IP, Tiongkok melalui Lightspeed Studios sebagai pengembang utama, serta Amerika Serikat melalui Epic Games sebagai penyedia teknologi Unreal Engine, ditambah kontribusi kreatif dari berbagai negara lain khususnya dalam aspek audio dan visual. Pada tahap *production/publishing*, kolaborasi lintas negara terlihat melalui peran Tencent dan transisinya ke Level Infinite yang berbasis di luar Tiongkok sebagai bagian dari strategi globalisasi. Selanjutnya pada tahap *dissemination/trade*, distribusi dilakukan secara global melalui platform digital seperti Google Play Store dan App Store, serta diperkuat oleh partisipasi komunitas global melalui berbagai platform media sosial. Pada tahap *exhibition/reception/transmission*, keterlibatan lintas negara terlihat dari penyelenggaraan turnamen di berbagai wilayah seperti Asia Tenggara, Eropa, Timur Tengah, dan Amerika, serta kolaborasi dengan berbagai penyelenggara internasional yang menunjukkan bahwa fungsi inti dalam *Global Multimedia Value Chain* “PUBG Mobile” berjalan melalui jaringan global yang terintegrasi.

Pada tahapan *support function*, penelitian ini juga menemukan adanya distribusi aktor lintas negara yang memperkuat keberlanjutan ekosistem “PUBG

Mobile”. Pada aspek *preservation/archiving*, kegiatan pelestarian tidak hanya dilakukan oleh pihak resmi tetapi juga melibatkan komunitas global melalui platform seperti Liquipedia yang berbasis kontribusi sukarela lintas negara. Pada aspek *education/training*, aktivitas edukasi dilakukan melalui kombinasi antara konten resmi yang diproduksi oleh pengembang dan kontribusi kreator dari berbagai negara yang menyediakan panduan, analisis, dan tutorial *gameplay*. Sementara itu, pada aspek *management/regulation*, struktur pengelolaan hak cipta dan operasional melibatkan aktor lintas negara, di mana kepemilikan IP berada di Korea Selatan melalui Krafton, sementara lisensi, distribusi, dan operasional global dikelola oleh entitas berbasis Tiongkok dan internasional seperti Tencent dan Level Infinite. Hal ini menunjukkan bahwa fungsi pendukung tidak bersifat lokal atau terpusat, melainkan tersebar secara global dan melibatkan interaksi antara aktor institusional dan komunitas.

Selain itu, model *live-service* yang diterapkan oleh “PUBG Mobile” turut mempengaruhi pemetaan *Global Multimedia Value Chain* secara dinamis. Pada tahap *creation*, meskipun data terkait individu yang terlibat dalam pembaruan konten maupun perbaikan teknis tidak sepenuhnya tersedia, dapat diidentifikasi bahwa aktor utama yang menjalankan fungsi tersebut tetap konsisten, yaitu Lightspeed Studios. Pada tahap *production/publishing*, terjadi perubahan aktor dari Tencent Games ke Level Infinite sebagai bentuk adaptasi terhadap kebutuhan ekspansi global dan respons terhadap kondisi regulasi domestik di Tiongkok yang membatasi pertumbuhan industri *game*. Sementara itu, pada tahap *exhibition/reception/transmission*, khususnya dalam ekosistem esports, “PUBG

Mobile” secara rutin melakukan evaluasi dan penyesuaian terhadap struktur kompetisi, seperti perubahan format liga dan pembagian regional, guna menciptakan ekosistem yang lebih inklusif dan kompetitif. Dinamika ini menunjukkan bahwa dalam model *live-service*, rantai nilai tidak bersifat statis, melainkan terus berkembang seiring dengan perubahan strategi bisnis, kondisi pasar, serta kebutuhan komunitas global.

#### **4.2 Saran**

Sebagai saran, penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji global multimedia value chain pada industri game disarankan untuk memanfaatkan data primer, seperti wawancara dengan pelaku industri, pengembang, maupun kreator, guna memperoleh informasi yang lebih mendalam dan komprehensif terkait keterlibatan aktor dalam setiap tahapan rantai nilai. Penggunaan data primer dapat membantu mengatasi keterbatasan transparansi yang sering ditemukan dalam sumber sekunder, khususnya dalam mengidentifikasi kontribusi aktor individu di balik proses penciptaan dan pengembangan game. Namun demikian, apabila terdapat keterbatasan dalam mengakses data primer, peneliti juga dapat mempertimbangkan penggunaan studi kasus pada game lain yang memiliki tingkat keterbukaan informasi yang lebih tinggi, baik dalam hal struktur organisasi maupun publikasi kredit individu. Pendekatan ini diharapkan dapat memperkaya analisis mengenai keterlibatan aktor, baik pada level perusahaan maupun individu, sehingga pemetaan global multimedia value chain dapat dilakukan secara lebih komprehensif dan akurat.