

**ANALISIS PEMETAAN *GLOBAL MULTIMEDIA VALUE CHAIN*: STUDI
KASUS “ASSASSIN’S CREED SHADOWS” (2021-2025)
SKRIPSI**



Oleh:

AHMAD TAUFIK AKBAR

NPM. 22044010110

**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 “ASSASSIN’S CREED SHADOWS” (2021-2025)**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial, Budaya, dan Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

SKRIPSI



Oleh:

AHMAD TAUFIK AKBAR
NPM. 22044010110

**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

“ASSASSIN’S CREED SHADOWS” (2021-2025)

Disusun Oleh:



Ahmad Taufik Akbar
NPM. 22044010110

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Seminar Hasil

PEMBIMBING:



Adiasri Putri Purbantina, Ph.D.
NPT. 386021303591

DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL BUDAYA DAN POLITIK



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

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS PEMETAAN *GLOBAL MULTIMEDIA VALUE CHAIN*: STUDI KASUS
"ASSASSIN'S CREED SHADOWS" (2021-2025)

Oleh:
Ahmad Taufik Akbar
NPM. 22044010110

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.

NPT. 386021303591

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

NIP. 198610312021212001

2. Sekretaris

Resa Rasvidah, S.Hub.Int., M.Hub.Int.

NIP. 198610312021212001

3. Anggota

Adiasri Putri Purbantina, Ph.D.

NPT. 386021303591

Mengetahui,
DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL BUDAYA DAN POLITIK



Prof. Dr. Catur Suratnoaji, M.Si.

NIP. 196804182021211006

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Taufik Akbar
NPM : 22044010110
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Hubungan Internasional
Fakultas : Ilmu Sosial, Budaya, dan Politik

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya asli saya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur. Di dalam skripsi ini tidak ada bagian atau pendapat yang telah diterbitkan di instansi lain.

Semua sumber yang saya gunakan dalam skripsi ini sudah mengikuti ketentuan yang berlaku di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur dan sudah bebas plagiasi. Jika kemudian hari ditemukan bahwa karya saya merupakan hasil menjiplak, saya bersedia untuk menerima sanksi akademis yang diberikan oleh Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.

Demikian surat pernyataan bebas plagiasi ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 18 Mei 2026
Yang membuat pernyataan,



Ahmad Taufik Akbar
NPM. 22044010110

HALAMAN MOTTO

“Never stop singing even though your voice is small, never stop dreaming even when you feel like, deep down buried, like you are all alone, nobody there to help. Just never ever stop believing in yourself”

~ **Pamungkas**

HALAMAN PERSEMBAHAN

*I dedicate this piece
to the two most important people in my life.*

*To my beloved late father,
though your body is no longer with us, your prayers, love, and struggles
live on in every step I take.*

*To my beloved Mother,
thank you for never tiring of standing by my side,
for being my safe haven, my source of strength,
and the reason why I continue to fight to this day.*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat seluruh rahmat dan karunia-Nya selama ini. Dengan segala kekuatan yang telah diberikan-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Analisis Pemetaan *Global Multimedia Value Chain: Studi Kasus “Assassin’s Creed Shadows” (2021-2025)*”**. Dalam kesempatan ini penulis tak lupa ingin mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada berbagai pihak yang telah memberikan motivasi, bimbingan, dorongan serta bantuan yang tak ternilai harganya. Penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, MMT., IPU, selaku rektor UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Bapak Prof. 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 pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulisan dalam pengerjaan manuskrip dan skripsi.
5. Renitha Dwi Hapsari, S.Hub.Int., M.Hub.Int. selaku dosen wali yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis selama masa studi.
6. Seluruh dosen program Program Studi hubungan Internasional Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa timur yang telah memberikan sumbangsih berupa ilmu pengetahuan yang berharga bagi penulis selama masa studi.
7. Ayahanda Almarhum Andhy Rakhmat Santoso dan Ibunda Lilik Nurhidayati, orang tua penulis yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat, motivasi materil dengan penuh kasih, serta doa tulus yang tak henti-hentinya kepada penulis sehingga penulis dapat mengarungi dunia pendidikan sampai saat ini.
8. Vania Zerlinda Putri, Radithya Markarito Ariputra, Mirza Hisyam Maulana, dan Muhammad Fareza yang telah menemani, menyemangati, dan menasihati penulis selama masa penyusunan skripsi.
9. Teman-teman GC Tugas PIE Rusia yang telah menemani dan membantu dalam melaksanakan kewajiban kuliah penulis.
10. Teman-teman seperjuangan dari GC Rectoverso (Angkatan 2022), yang telah membantu penulis selama masa studi, magang, hingga skripsi.
11. Teman-teman seperjuangan bimbingan skripsi APP 2022.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis membuka ruang saran dan masukan untuk penyempurnaan penelitian ini. Dengan adanya proposal skripsi ini, penulis berharap semoga proposal skripsi ini bisa memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Surabaya, 4 April 2026

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.3.1 Tujuan Umum	9
1.3.2 Tujuan Khusus	9
1.4 Kerangka Pemikiran.....	10
1.4.1 <i>Global Value Chain</i>	10
1.4.2 <i>Global Creative Value Chain</i>	11
1.4.3 <i>Global Multimedia Value Chain</i>	12
1.5 Sintesa Pemikiran.....	16
1.6 Argumen Utama.....	17
1.7 Metode Penelitian	19
1.7.1 Tipe Penelitian	19
1.7.2 Jangkauan Penelitian.....	19
1.7.3 Teknik Pengumpulan Data.....	19
1.7.4 Teknik Analisis Data.....	20
1.7.5 Sistematika Penulisan	21
BAB II PEMETAAN <i>CORE FUNCTION</i> PADA GAME “ASSASSIN’S CREED SHADOWS”	22
2.1 <i>Creation</i>	23
2.2 <i>Production/Publishing</i>	32
2.3 <i>Dissemination/Trade</i>	37
BAB III PEMETAAN <i>SUPPORT FUNCTION</i> PADA GAME “ASSASSIN’S CREED SHADOWS”	45

3.1 <i>Preservation/Archiving</i>	45
3.2 <i>Education/Training</i>	46
3.3 <i>Management/Regulation</i>	48
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	54
4.1 Kesimpulan	54
4.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Pertumbuhan Pasar <i>Game</i> Global	1
Gambar 1.2 Total Penjualan Waralaba <i>Game</i> oleh pengembang Ubisoft (dalam satuan juta) 4	
Gambar 1.3 <i>Multimedia Value Chain</i>	12
Gambar 1.4 Bagan Sintesa	16
Gambar 2. 1 Pemetaan <i>Global Multimedia Value Chain</i> “Assassin’s Creed Shadows”	23
Gambar 2. 2 Riset Latar dan Sejarah Jepang oleh tim Ubisoft Quebec	28
Gambar 2. 3 Rekaman Audio Latar “Assassin’s Creed Shadows”	30
Gambar 2. 4 Trailer “Assassin’s Creed Shadows” di Instagram Resmi Assassin’s Creed	36
Gambar 2. 5 “Assassin’s Creed Shadows” edisi kolektor.....	39
Gambar 2. 6 Ubisoft Forward 2024.....	42
Gambar 2. 7 “Assassin’s Creed Shadows” <i>Showcase</i> Kyoto.....	43
Gambar 3. 1 <i>Training Talent</i> “Assassin’s Creed Shadows”	47
Gambar 3. 2 <i>Merchandise</i> Resmi “Assassin’s Creed Shadows”	50
Gambar 3. 3 Kolaborasi “Assassin’s Creed Shadows x VENUM”	51
Gambar 3. 4 Kolaborasi “Assassin’s Creed Shadows x ASSC”	52

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Fragmentasi Produksi <i>Game Triple A</i> yang rilis pada tahun 2025.....	6
Tabel 1.2 Sumber Data Penelitian.....	20
Tabel 2. 1 Pemetaan Tahap <i>Creation</i> “Assassin’s Creed Shadows”.....	24
Tabel 2. 2 Pemetaan Tahap <i>Production/Publishing</i> “Assassin’s Creed Shadows”	33
Tabel 2. 3 Pemetaan <i>Dissemination/Trade game</i> “Assassin’s Creed Shadows”	37
Tabel 2. 4 Pemetaan Tahap <i>Exhibition/ Reception/Transmission</i> “Assassin’s Creed Shadows”	40
Tabel 3. 1 Pengarsipan <i>Game</i> “Assassin’s Creed Shadows”	46

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pemetaan *Global Multimedia Value Chain* (GMVC) pada *game Assassin's Creed Shadows* periode 2021–2025. Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan bagaimana rantai nilai global terbentuk dalam proses pengembangan *game AAA* oleh Ubisoft melalui keterlibatan berbagai studio lintas negara. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa studi literatur dari sumber sekunder seperti situs resmi Ubisoft, media sosial, komunitas *game*, dan media daring terkait industri *game*. Kerangka analisis yang digunakan adalah konsep GMVC dari De Voldere yang membagi rantai nilai menjadi *core function* dan *support function*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan *Assassin's Creed Shadows* melibatkan fragmentasi produksi global yang kompleks melalui kolaborasi lebih dari lima belas studio Ubisoft di berbagai negara. Pada *core function*, proses *creation*, *production/publishing*, *dissemination/trade*, dan *exhibition/reception/transmission* dilakukan secara terintegrasi mulai dari pengembangan narasi, desain visual, audio, pemrograman, distribusi digital dan fisik, hingga promosi global melalui berbagai platform dan acara internasional. Sementara itu, *support function* meliputi pengarsipan digital, pelatihan budaya Jepang bagi pengembang dan aktor, serta pengelolaan hak kekayaan intelektual oleh Ubisoft Entertainment. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Assassin's Creed Shadows* merepresentasikan implementasi GMVC dalam industri *game AAA* modern yang menunjukkan integrasi global dalam proses penciptaan nilai multimedia digital.

Kata Kunci: *Global Multimedia Value Chain*, *Assassin's Creed Shadows*, Ubisoft, industri *game*, *game AAA*.