

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Penelitian ini menganalisis pemetaan produksi lintas batas negara yang dilakukan oleh Ubisoft dengan Ubisoft Quebec sebagai *developer* utama pada *game AAA* “Assassin’s Creed Shadows” menggunakan konsep *Global Multimedia Value Chain*. Hasil analisis pada penelitian ini menunjukkan bahwa proses produksi pada *game* “Assassin’s Creed Shadows”, melibatkan kolaborasi lintas batas negara antara Ubisoft Quebec dengan beberapa *freelancer* dan berbagai studio Ubisoft lain di berbagai wilayah di dunia. Penambahan nilai pada produksi *game* “Assassin’s Creed Shadows” dimulai sejak memasuki *core function* dari tahapan *creation* hingga tahapan *exhibition/reception/transmission* melalui pengembangan konten dalam *game*. Sedangkan pada *support function*, tidak secara langsung memberikan nilai pada *game* “Assassin’s Creed Shadows” tetapi memastikan bahwa proses *core function* bisa berjalan dengan efektif dan maksimal melewati pengarsipan konten, penambahan kapasitas sumber daya manusia yang terlibat dan memastikan bahwa lisensi dari produk yang sudah dikembangkan terlindungi dan bisa dikapitalisasi.

Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi dalam analisis strategi produksi pada pengembang skala besar seperti Ubisoft dengan sistem pengembangan *lead studio* Ubisoft Quebec dan *subsidiary studio* Ubisoft lain di berbagai wilayah. Penggunaan sistem *subsidiary* ini menjadikan *flow* pada pengembangan *game* menjadi lebih terukur dan terkoordinasi. Penelitian ini juga menambahkan

kontribusi berupa kecenderungan aktor ditujukan kepada pemetaan studio yang terlibat dalam sistem yang terintegrasi. Sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada model produksi yang melibatkan banyak aktor *outsourcing* tanpa memetakan keterlibatan struktur studio dalam pengembangan *game*. Sehingga penelitian ini memberikan analisis lebih mendalam tentang Multimedia Value Chain dengan objek *game* “Assassin’s Creed Shadows”.

4.2 Saran

penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi penelitian selanjutnya maupun bagi pihak yang berkaitan dengan industri *game*. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas penggunaan kerangka *Global Multimedia Value Chain* (GMVC) pada pengembang *game* lain seperti Electronic Arts, Sony Interactive Entertainment, Tencent, maupun Capcom guna melihat perbedaan pola fragmentasi produksi, tata kelola, dan distribusi nilai dalam pengembangan *game* AAA secara global. Selain itu, penelitian berikutnya juga disarankan untuk memperdalam aspek *governance* dan *upgrading* dalam *Global Value Chain* agar dapat menjelaskan lebih rinci mengenai mekanisme pengendalian produksi, standar teknologi, dan koordinasi antar studio lintas negara yang dilakukan oleh perusahaan pengembang.