

**ANALISIS PEMETAAN GLOBAL MULTIMEDIA VALUE CHAIN: STUDI
KASUS “ARKNIGHTS” (2017-2024)**

SKRIPSI



Oleh:

STEFAN RISKY ADRIAN

NPM. 22044010063

**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 “ARKNIGHTS” (2017-2024)**

SKRIPSI

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



Oleh:

STEFAN RISKY ADRIAN

NPM. 22044010063

**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 “ARKNIGHTS” (2017-2024)

Disusun Oleh:


Stefan Risky Adrian
NPM. 22044010063

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

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 “ARKNIGHTS” (2017-2024)**

Oleh:

Stefan Risky Adrian

NPM. 22044010063

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 22 Mei 2026

Menyetujui,

PEMBIMBING

TIM PENGUJI

1. Ketua



Adiasri Putri Purbantina, Ph.D.

NPT. 386021303591



Megahanda Alidyan K., S.IP., M.IP.

NPT. 198611062021212003

2. Sekretaris



Resa Rasyidah, 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

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Stefan Risky Adrian
NPM : 22044010063
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, 19 Mei 2026
Yang membuat pernyataan,



Stefan Risky Adrian
NPM. 22044010148

HALAMAN MOTTO

“Life is worth living, even if it hurts you, even if you hurt in it.”

~ **Unknown** ~

“I swore to my heart that I wanted to live tomorrow. And so I did.”

~ **Takuya Yamanaka** ~

LEMBAR PERSEMBAHASAN

I dedicate this work to God, who granted me strength, health, and the opportunity to complete this task.

I thank my parents and dedicate this work, for all the prayers and wishes that you have for me.

And to all my friends, I dedicate this work for those that has accompanied me through my journey, even with all its tribulations and hardships.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, berkat karunia-Nya penulis dilancarkan dalam proses pengerjaan proposal skripsi dengan judul **Analisis Pemetaan Global Multimedia Value Chain: Studi Kasus “Arknights” (2017-2024)**. Doa dan dukungan yang diberikan sangat berarti bagi penulis dalam menulis skripsi, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan 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 Dekan Fakultas Ilmu Sosial Budaya dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Dr. Ario Bimo Utomo, S.IP., MIR. 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. Seluruh dosen Program Studi Hubungan Internasional Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa timur yang telah membantu serta memberikan pengetahuan yang berharga bagi penulis selama masa studi.
6. Orang tua, kakak, dan adik penulis yang telah memberikan restu, doa, dan dukungan selama pelaksanaan penyusunan skripsi hingga selesai.
7. Teman-teman GC Jekadah Wangsaf yang telah menemani, menghibur, dan berjuang bersama penulis sejak tahun 2019.
8. Teman-teman Kurebi Band yang telah menemani, menyemangati, dan meramaikan hidup penulis sejak semester empat.
9. Teman-teman GC Kumpulan Manusia Stress (KMS) yang telah menemani dan membantu dalam melaksanakan kewajiban-kewajiban kuliah penulis sejak semester dua.
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 memiliki kekurangan, oleh karena itu penulis terbuka terhadap saran dan kritik yang membangun sebagai penyempurnaan penulisan berikutnya. Adanya proposal skripsi ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan sebagai pembelajaran yang berharga bagi penulis.

Surabaya, 13 Februari 2026



Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
LEMBAR PERSEMBAHASAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	5
1.3 TUJUAN PENELITIAN	6
1.3.1 Tujuan Umum.....	6
1.3.2 Tujuan Khusus	6
1.4 KERANGKA PEMIKIRAN	6
1.4.1 <i>Global Value Chain</i>	6
1.4.2 <i>Global Creative Value Chain</i>	7
1.4.3 <i>Global Multimedia Value Chain</i>	8
1.5 SINTESA PEMIKIRAN	12
1.6 ARGUMENTASI UTAMA	13
1.7 METODE PENELITIAN	14
1.7.1 Tipe Penelitian	14
1.7.2 Jangkauan Waktu Penelitian.....	15
1.7.3 Teknik Pengumpulan Data.....	15
1.7.4 Teknik Analisis Data	16
1.7.5 Sistematika Penulisan	16
BAB II <i>CORE FUNCTION</i> DALAM PEMETAAN <i>GLOBAL MULTIMEDIA VALUE CHAIN</i> “ARKNIGHTS”.....	18
2.1 Kreasi (<i>Creation</i>).....	20
2.2 Produksi (<i>Production</i>)	27
2.3 Penyebaran (<i>Dissemination</i>).....	31
2.4 Eksibisi (<i>Exhibition</i>).....	33
BAB III <i>SUPPORT FUNCTION</i> DALAM PEMETAAN <i>GLOBAL MULTIMEDIA VALUE CHAIN</i> “ARKNIGHTS”.....	38
3.1 Preservasi dan Pengarsipan (<i>Preservation/Archiving</i>)	39
3.2 Pendidikan dan Pelatihan (<i>Education/Training</i>)	40
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	46
4.1 Kesimpulan.....	46
4.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tabel Revenue “Arknights” Global.....	3
Gambar 1.2 <i>Global Creative Value Chain</i>	8
Gambar 1.3 <i>Global Multimedia Value Chain</i>	9
Gambar 1.4 Sintesa Pemikiran.....	12
Gambar 2.1 Pemetaan <i>Core Function</i>	19
Gambar 2.2 Perekaman OST “Arknights” Abbey Road Studios	23
Gambar 2.3 <i>Interview</i> dengan Komposer Musik “Arknights” Adam Gubman	24
Gambar 2.4 Penampilan Ambience Synesthesia tahun 2024	35
Gambar 2.5 Gryphline sebagai perwakilan Hypergryph untuk “Arknights”	36

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Sumber Data	15
Tabel 2.1 Pemetaan Tahap Kreasi <i>Game</i> “Arknights”	21
Tabel 2.2 Pemetaan Tahap Produksi <i>Game</i> “Arknights”	27
Tabel 2.3 Pemetaan Tahap Penyebaran <i>Game</i> “Arknights”	32
Tabel 2.4 Pemetaan Tahap Eksibisi <i>Game</i> “Arknights”	34

ABSTRAK

Industri *game* mengalami perkembangan pesat dalam berbagai aspek, meliputi peningkatan skala produksi, pendapatan, hingga proses pengembangannya. Penelitian ini bertujuan memetakan jaringan produksi *game* “Arknights” dengan menggunakan konsep *Global Multimedia Value Chain*. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan memanfaatkan data sekunder berupa jurnal, buku, video, dan audio wawancara. Analisis difokuskan pada empat tahapan utama, yaitu kreasi, produksi, distribusi, dan eksibisi, untuk menelusuri perjalanan “Arknights” hingga sampai ke tangan konsumen. Hasil penelitian menunjukkan adanya keterlibatan aktor lintas negara dalam proses penciptaan nilai pada *game* tersebut. Selain itu, penelitian ini menyoroti strategi pemasaran yang diterapkan oleh Hypergryph dan Yostar dalam memperluas popularitas “Arknights” secara global, di antaranya melalui pemanfaatan berbagai platform digital, distribusi lintas negara, serta promosi multibahasa. Temuan ini memberikan kontribusi baru berupa pemahaman yang lebih komprehensif mengenai fragmentasi rantai nilai dalam industri *game* melalui pendekatan *Multimedia Value Chain*.

Kata Kunci: Rantai Nilai Global, Industri Kreatif, Industri *Game*, *Global Multimedia Value Chain*, Arknights.