



LAPORAN DAMPAK TAHUNAN 2022





CATATAN DARI PEMIMPIN

Para pemain adalah kekuatan pendorong di balik semua yang kami kerjakan.

Para pemain adalah kekuatan pendorong di balik semua yang kami kerjakan. Kemampuan kami untuk melayani komunitas di seluruh dunia dengan game dan pengalaman yang mendalam dan berkesan hanya bisa terwujud karena Rioter mendorong batas-batas kemungkinan untuk mengembangkan pengalaman pemain. Game memiliki kemampuan untuk memberi dampak nyata yang bertahan lama bagi dunia di sekitar kita. Itulah mengapa penting bagi kami untuk terus berusaha menjadi lebih baik, sekaligus mempertahankan misi untuk menjadikan Riot tempat yang unik.

Sebagai perusahaan, kami yakin kami punya tanggung jawab bagi para pemain dan Rioter. Artinya, kami ikut berkontribusi bagi komunitas lokal melalui acara amal yang mengumpulkan dana dari jutaan pemain ke dalam Riot Games Social Impact Fund serta mengulurkan tangan saat terjadi krisis kemanusiaan. Artinya, kami menjadi perusahaan

tempat semua Rioter ikut berkontribusi terhadap lingkungan sehingga setiap pemain dan Rioter merasa didengar, dilihat, dihargai, dan dihormati. Artinya, kami memanfaatkan beragam perspektif dan pengalaman budaya yang ada untuk menciptakan champion serta agen yang autentik dalam game-game kami. Artinya, kami berinvestasi serta membuka pintu bagi talenta-talenta yang umumnya tidak bisa masuk ke industri game dan hiburan, guna memastikan para pemimpin gaming generasi berikutnya mewakili setiap bagian dari dunia yang kita tinggali.

Mengembangkan budaya dan menciptakan dampak global butuh upaya yang sangat besar. Ini bukan hasil dari satu orang atau satu kelompok saja, melainkan hasil dari kerja sama para pemain, mitra, dan Rioter. Kami sangat beruntung bisa menjadi bagian dari komunitas gaming yang luar biasa ini—industri yang menjangkau beragam pengalaman manusia di seluruh dunia dan benar-benar menghubungkan kita semua.

Tim kami memiliki tujuan yang sama, yaitu menciptakan masa depan yang lebih berdampak, inklusif, dan beragam untuk gaming di seluruh dunia.

Saat Riot mulai membagikan laporan ini pada tahun 2019, ini dilakukan sebagai upaya untuk bersikap transparan. Transparan dengan data kami, seluruh program yang diciptakan, dan progres yang dicapai di seluruh bagian bisnis. Beberapa tahun kemudian, pekerjaan yang kami lakukan telah berkembang, tetapi seperti biasa, evolusi kami masih terus berjalan. Setiap tahun, laporan ini bertujuan untuk menunjukkan progres saat kami mendaki menuju dunia dan masa depan yang lebih baik untuk Riot, industri game, dan para pemain.



Patty Dingle
Global Head of
Diversity & Inclusion



Jeffrey Burrell
Global Head of Social
Impact



Isi Laporan

01 ORANG-ORANG 04

Dalam Angka 05

Perekrutan 08

Tunjangan 09

02 DUKUNGAN 10

Rioter Inclusion Group (RIG) 11

Social Impact Fund 12

Dampak Rioter 13

03 PENGALAMAN PEMAIN GLOBAL 16

Keterwakilan dalam Game 17

Pengalaman dalam Game 21

Inklusi dalam Gaming 22

Kepercayaan & Keamanan 23

04 GENERASI BERIKUTNYA 25

Berinvestasi pada Komunitas 27

Keberlanjutan 29



Seperti bola salju Willump yang menggelinding melewati Freljord, kami telah berkembang dengan pesat.

Sejak 2019, jumlah tim kami telah bertambah dua kali lipat. Kami kini menangani lima game, bukan lagi satu. Kami menggelar lebih banyak kompetisi esports bagi lebih banyak penggemar di seluruh dunia. Kami meluncurkan divisi hiburan yang menghadirkan Arcane, serial TV pertama kami, bagi para pemain.

Itu baru perubahan yang bisa dilihat secara langsung. Di balik layar, kami terus menciptakan lingkungan tempat Rioter bisa membawa diri mereka seutuhnya

ke tempat kerja—identitas, perspektif, gaya, dan keahlian mereka—untuk memupuk rasa memiliki, memecahkan tantangan, serta memberikan pengalaman yang hebat bagi para pemain di seluruh dunia. Upaya ini tak mungkin dilakukan tanpa transformasi dan inisiatif internal yang turut mendorong budaya Riot dan mempertahankan nilai-nilai yang membuat perusahaan ini unik sedari awal.

PENGHARGAAN

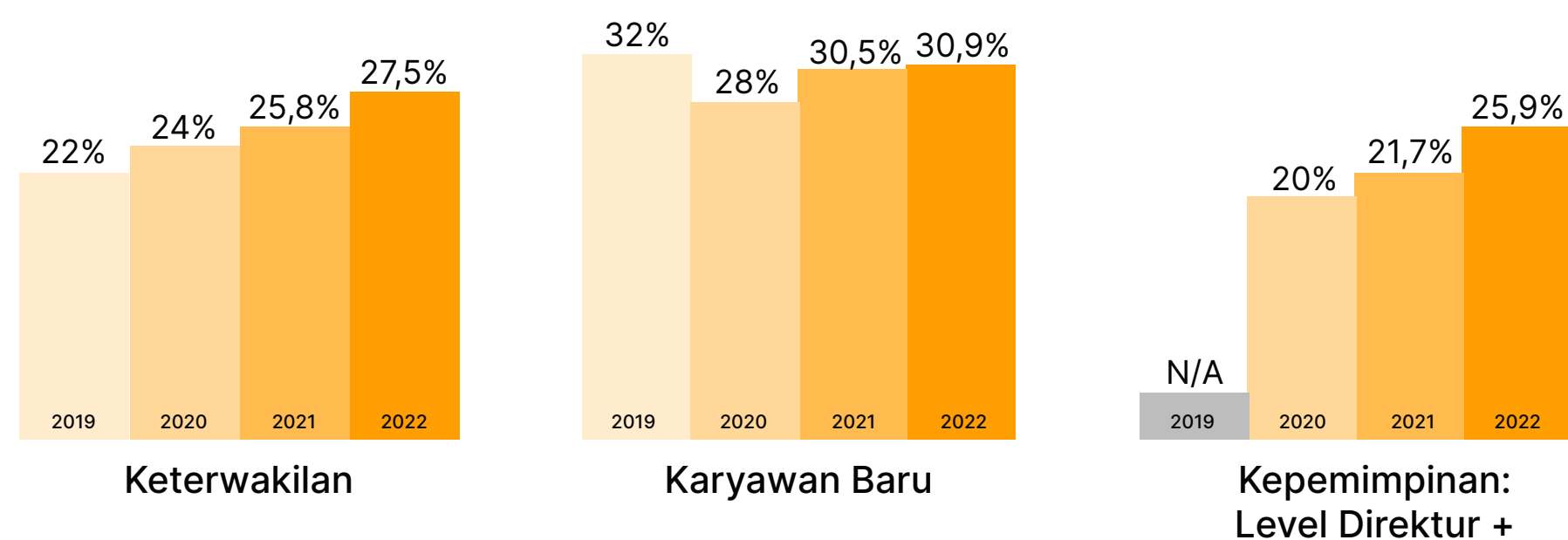
- [Human Rights Campaign Certified](#) - Nilai 100
- [Great Place to Work](#) Tersertifikasi dengan Persetujuan 95% Rioter
- Peringkat ke-36 di [Best Workplaces for Parents List](#)
- Penghargaan [Best Workplaces in Tech in Ireland](#)





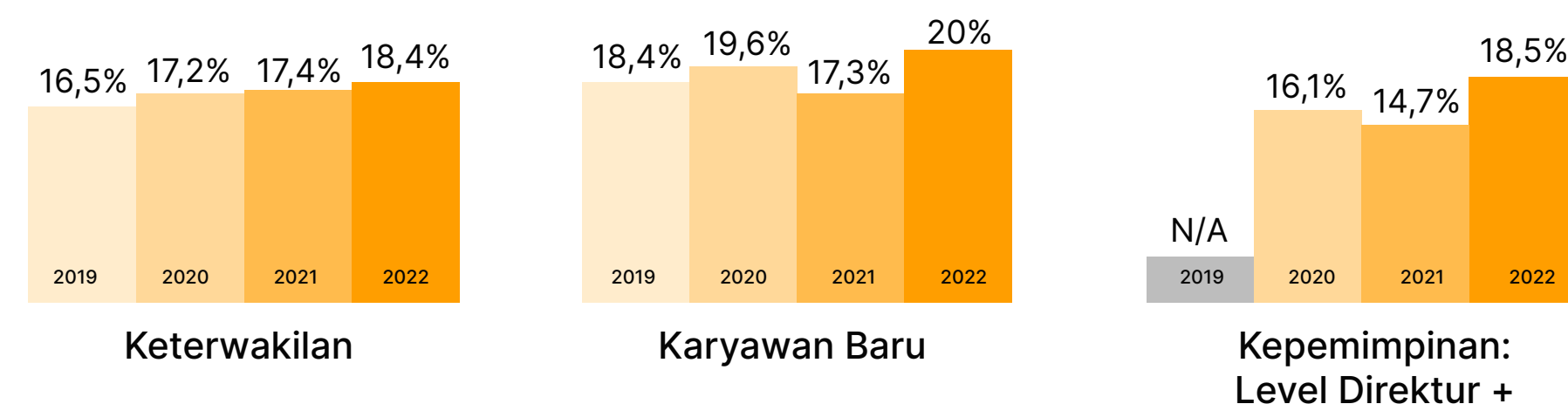
Dalam Angka

Rioter Perempuan

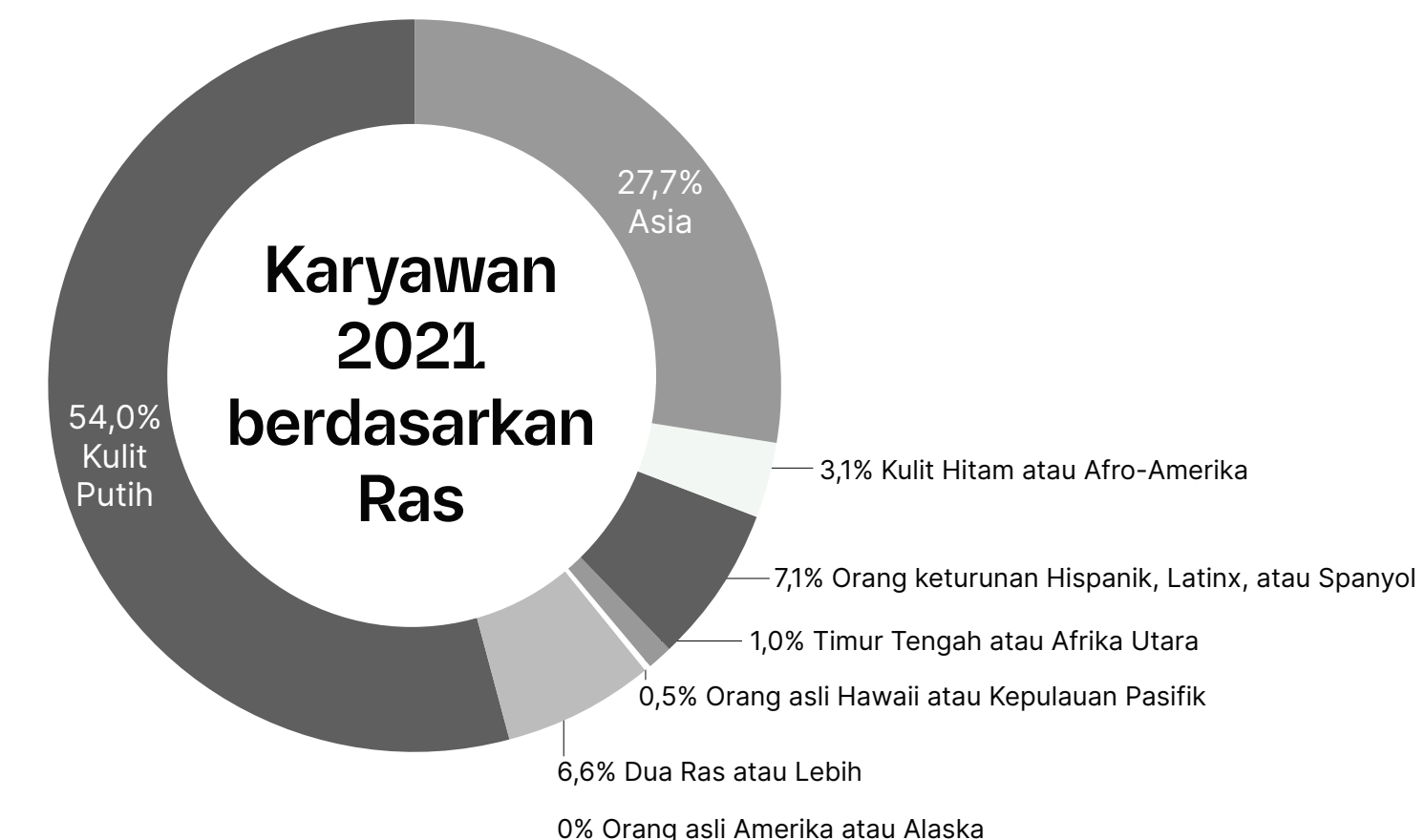
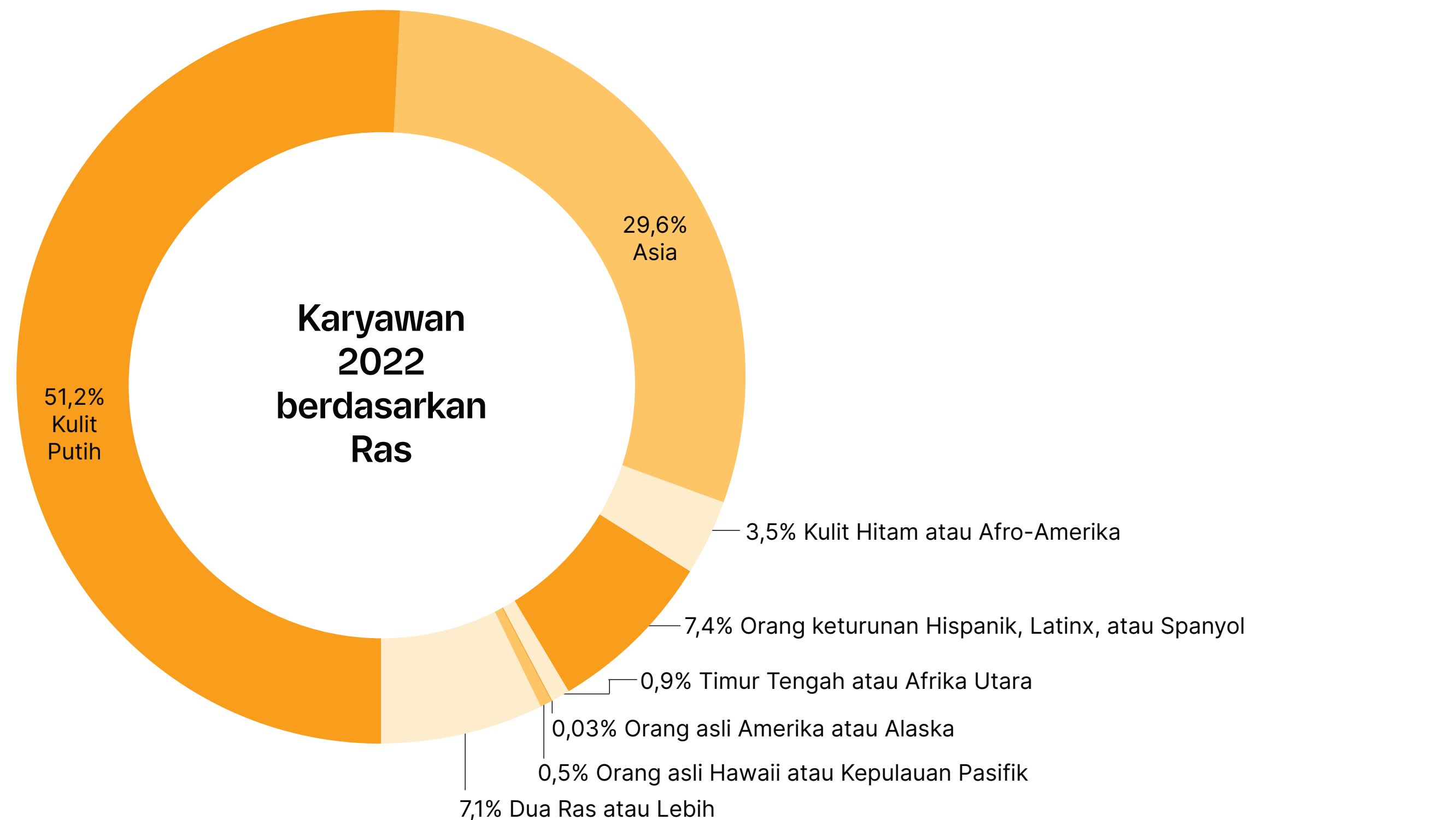


Perempuan = Perempuan, Perempuan Cisgender, Perempuan Transgender

Minoritas yang Kurang Terwakili di AS



Minoritas yang Kurang Terwakili (Underrepresented Minority, URM) = etnis Afro-Amerika, keturunan Hispanik, Latinx atau Spanyol, orang asli Amerika atau orang asli Alaska, orang Asli Hawaii atau Kepulauan Pasifik, dan Dua Ras atau Lebih di AS.





Melihat Lebih Dekat

Saat mengawali perjalanan untuk meningkatkan keterwakilan dalam game dan bersikap transparan mengenai progres kami, kami tahu ini semua butuh waktu. Seiring dengan perkembangan kami dalam beberapa tahun terakhir, kami telah menambah persentase perempuan dan minoritas yang kurang terwakili dalam peran manajerial, kepemimpinan, dan di Riot secara keseluruhan.

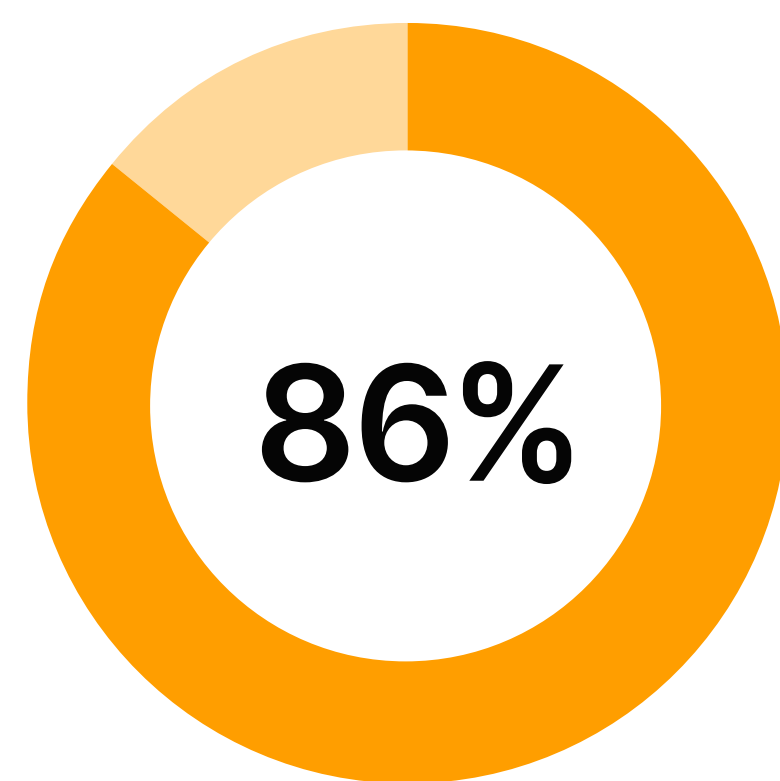
Di A.S., persentase minoritas yang kurang terwakili di Riot bertambah di semua kategori tenaga kerja Riot pada tahun 2022. Dengan melacak kategori ini tahun demi tahun, kami bisa memahami apakah upaya D&I kami berhasil dalam mendorong inklusi—serta membuat peningkatan jika belum. Meski ada lonjakan pada pertumbuhan, kami memasang target untuk terus meningkatkannya. Pada 2023, kami akan bekerja dengan mitra baru dan yang sudah ada untuk berfokus pada perekrutan guna membantu mendorong keragaman kandidat yang melamar pekerjaan di Riot. Kami juga akan terus meningkatkan strategi SDM di bagian perekrutan, retensi, dan keterlibatan karyawan, sehingga semua orang yang masuk ke perusahaan ini punya kesempatan untuk bertumbuh dan berkembang.

Pada 2022, Riot memperkenalkan fitur baru dalam sistemnya bagi Rioter di A.S., agar mereka bisa secara sukarela memilih untuk menyebutkan orientasi seksual serta memberikan lebih banyak opsi untuk melaporkan sendiri identitas gender mereka. Respons untuk pemilihan ini akan membantu kami mengukur keterlibatan komunitas Rioter tertentu dan mengumpulkan data penting secara mendetail seputar komposisi tenaga kerja kami. Kami akan melaporkannya dalam laporan 2023 setelah mengumpulkan data selama satu tahun penuh.

Skor Indeks Inklusi

Tiap tahun kami melakukan dua survei internal di seluruh Riot sebagai bagian dari Survei Riot Global (GRS). GRS adalah cara kami mengukur sentimen Rioter, mulai dari hal yang berjalan dengan baik di Riot hingga area yang perlu dukungan ke depannya. Survei ini meminta Rioter untuk menanggapi pernyataan seperti, “Saya merasa dilibatkan secara pribadi di Riot” dan “Saya bisa membagikan pemikiran, pendapat, dan perspektif saya (tentang pekerjaan atau hal lainnya) tanpa penghakiman dari Rioter.”

Jawaban survey ini membantu kami melakukan penilaian inklusi secara tepat, yang merupakan metrik penting yang digunakan untuk mengukur upaya kami dalam memupuk rasa memiliki bagi semua Rioter. Jika skor indeks mengidentifikasi kesenjangan dalam cara Rioter memandang inklusi di Riot, kami akan bekerja sama langsung dengan pemimpin unit bisnis untuk menciptakan dan menerapkan rencana tindakan D&I yang disesuaikan bagi tim tersebut.



Skor Indeks Inklusi

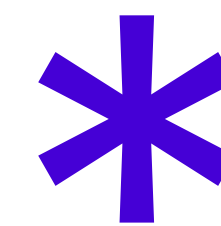




Kesetaraan Gaji

Kami tidak ingin Rioter khawatir akan gaji mereka.

Untuk membantu menguatkan keadilan dan konsistensi dalam cara Riot mengelola performa karyawan, tim multidisiplin beranggotakan berbagai individu akan meninjau nilai penting dalam performa tahunan untuk memastikan adanya kesetaraan di semua demografi di Riot. Selain itu, Riot memiliki kemitraan berkelanjutan dengan pakar pihak ketiga untuk melakukan tinjauan kesetaraan gaji yang komprehensif beberapa kali per tahun. Proses ini menggunakan beragam pemeriksaan untuk mengevaluasi apakah hasil kompensasi serta promosi bagi wanita dan minoritas yang kurang terwakili setara jika dibandingkan dengan semua Rioter.



Berdasarkan hasil evaluasi ini, kami merasa yakin bahwa tidak ada selisih yang signifikan terkait gaji atau promosi bagi orang-orang dalam kelompok tersebut.



Kemitraan Perekrutan dan Keterwakilan yang Lebih Tinggi

Riot hari ini bertanggung jawab atas Riot di masa depan. Sebagai perusahaan game terkemuka, kami yakin Riot memegang tanggung jawab untuk mengembangkan industri yang lebih inklusif, yang menerima semua orang dari beragam latar belakang dan pengalaman. Ini dimulai dengan akses yang lebih baik menuju kesempatan melalui kombinasi upaya internal dan kemitraan eksternal.

Gaming 'Cxmmunity' Co.

Pada 2022, kami memulai kemitraan dengan Gaming 'Cxmmunity' Co., organisasi nirlaba yang menciptakan kesempatan pengembangan tenaga kerja yang setara dalam industri esports dan game bagi komunitas Kulit Hitam, Pribumi, dan orang kulit berwarna (BIPOC). Kemitraan kami berfokus pada lokakarya virtual, kerja magang berbayar, dan pada akhirnya perekrutan kandidat dari jaringan siswa Cxmmunity.

Saat Worlds digelar di Atlanta, Georgia, Riot Games, Gaming 'Cxmmunity' Co., dan Cxmmunity Media mengadakan "[The KickBack](#)," acara selama dua hari untuk siswa sekolah menengah yang kurang terwakili dan Historically Black College and University (HBCU).

Selama acara ini, Rioter Kulit Hitam membagikan pada para siswa pengalaman mereka dalam industri, bekerja di Riot, dan saran karier umum. Dengan menginspirasi, terhubung, dan membagikan kisah Rioter, kami berupaya untuk menghilangkan beberapa hambatan yang dialami siswa Kulit Hitam jika mereka ingin menjajaki masa depan di dunia gaming.



Rioter telah memberikan yang terbaik melalui komitmennya terhadap HBCU dan beragam audiens pelajar lainnya. Antara lokakarya bulanan dan Fireside Chat, saya telah menerima banyak ungkapan terima kasih dari para siswa karena Riot menyisihkan waktu dan berbagi wawasan bagi mereka. Kisah favorit yang bisa saya bagikan adalah selama The Kickback, perekrut dan manajer perekrutan Riot membantu siswa memeriksa resume mereka secara langsung, satu demi satu."

*Julian Fitzgerald
Executive Director of Cxmmunity*



THE KICKBACK

- 1.000+** peserta
- 230** Pelajar HBCU yang berpartisipasi dari 10 sekolah
- 1,3 Juta** total penayangan unik livestream
- \$10.000** beasiswa yang diberikan melalui game League of Legends dan VALORANT



Anggota Riot Noir menghadiri Afrotech untuk berbicara tentang budaya, teknologi, dan inovasi orang Kulit Hitam, dan merekrut kandidat untuk lowongan yang tersedia, termasuk QA engineer dan software engineer.




TUNJANGAN


Kami siap mendukung Rioter di mana pun mereka berada.

Meskipun tunjangan ini berbeda-beda menurut negara dan wilayah, kami berupaya memberikan opsi yang konsisten dan komprehensif, agar Rioter bisa memilih paket dan layanan yang sesuai dengan kebutuhan mereka.


Selain tunjangan perawatan kesehatan, pensiun, dan kebijakan PTO terbuka, berikut beberapa opsi baru yang kami berikan bagi Rioter A.S. pada tahun 2022:

Perawatan Keluarga


 Perawatan kesehatan reproduksi yang lebih baik, termasuk biaya perjalanan ke luar negara bagian dan kemungkinan bantuan relokasi bagi setiap orang yang membutuhkan dukungan tambahan di luar negara bagian mereka.


 Layanan kesuburan, adopsi, dan ibu pengganti melalui [Kindbody](#), serta sumber daya tambahan lainnya untuk menyediakan dukungan yang komprehensif.

Istirahat dan Pemulihan


 Riot meluncurkan program hari libur berbayar pertamanya, yang memberikan waktu libur pribadi antara 2-6 bulan bagi Rioter yang sudah bekerja selama setidaknya 7 tahun. **14,6% Rioter yang memenuhi syarat** telah memilih untuk mendaftar ke program ini pada 2022.

Kesejahteraan dan Dukungan di Lokasi

 Menambahkan gym di lokasi yang pertama bagi Rioter dan kontraktor, termasuk peralatan kardio, angkat beban, dan CrossFit yang canggih, serta mesin pijat dan fasilitas lainnya.

 Menyediakan langganan tahunan gratis untuk platform mindfulness baru, [Inner Dimension TV](#), bagi Rioter dan kontraktor.

Pemadanan Donasi

 Mengaktifkan 2x pemadanan beberapa kali pada tahun 2022 untuk membantu Rioter memberikan lebih banyak bantuan untuk tujuan yang penting bagi mereka, termasuk upaya kemanusiaan Eropa Timur, hak reproduksi, dan bantuan tragedi.



Komunitas yang kami bina di dalam Riot memiliki efek halo pada komunitas global yang kami dukung dan layani.



Saat berkumpul dengan tim, kami menyatukan mosaik budaya yang membentuk Riot Games serta menyusun prinsip tentang cara kami menghadapi dunia di masa-masa penuh ketidakpastian. Bagian besar dari budaya kami berpusat pada perilaku dan prinsip yang kami pegang teguh—ini terdiri dari bagian pekerjaan kami yang berfokus pada orang-orang—seperti membangun kepercayaan, memupuk empati, serta menginspirasi orang lain. Ini memandu cara kami berinvestasi kepada komunitas yang mendukung game kami di seluruh dunia.





Rioter Inclusion Group (RIG)

Rioter Inclusion Group (RIG) adalah grup sumber daya karyawan perusahaan yang berbasis pada identitas dan pengalaman hidup bersama guna membantu Rioter membangun rasa memiliki, meningkatkan pengembangan profesional dan personal, serta mendukung strategi D&I. Meskipun RIG menyediakan ruang komunitas bagi Rioter dengan pengalaman hidup yang sama, kami menerima semua Rioter tanpa memandang identitas atau afiliasi komunitas, untuk mendorong para Sekutu untuk mendukung komunitas secara keseluruhan dengan lebih baik. RIG mengadakan acara komunitas dengan mitra pihak ketiga, menyusun program edukasi yang berfokus pada inklusi, dan bekerja sama dengan tim D&I kami dan Rioter regional untuk mendukung tim game guna memastikan konten kami mewakili komunitas mereka secara autentik.



Tidak hanya mendukung melalui pendanaan, Riot dan Unidos telah sangat membantu tim kami dengan memberikan panduan, dukungan, dan komunitas dalam ekosistem Riot. Karyawan Riot menunjukkan antusiasme yang besar pada pekerjaan yang kami lakukan di Latinx in Gaming. Berkat bantuan Riot dan sosok-sosok hebat yang bekerja bersama kami di seluruh perusahaan, kami bisa menyediakan sumber daya yang sangat dibutuhkan untuk menutup kesenjangan yang sering kali mencegah orang-orang yang terpinggirkan untuk masuk ke dalam industri game. Kemitraan kami dengan Riot sangatlah berharga karena mereka tidak hanya membantu pendanaan untuk kami, tetapi juga sepenuhnya peduli terhadap dampak yang mereka buat."

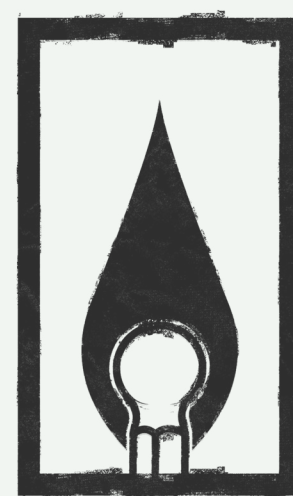
Cristina Amaya
President & Co-Founder of Latinx in Gaming

Komunitas Regional

RIG selalu siap untuk membantu siapa pun di Riot tanpa memandang kantor tempat mereka bekerja atau komunitas yang mereka wakili, tetapi pada 2022 kami mulai secara resmi memperluas kehadiran RIG ke lebih banyak wilayah. Sasaran dari RIG regional ini adalah menciptakan inisiatif edukasi regional yang lebih baik, yang secara khusus berfokus pada isu-isu yang dihadapi oleh Rioter di komunitas tersebut. Rioter berasal dari berbagai macam pengalaman hidup dan latar belakang, jadi kami meluncurkan Riot Women EMEA, Rainbow Rioters EMEA, Riot Women Asia, dan Rainbow Rioters Asia pada tahun 2022 untuk memberi kesempatan pada lebih banyak komunitas untuk membangun komunitas dan berbicara tentang perbedaan, tantangan, dan nuansa dari satu negara ke yang lain.



RAINBOW
RIOTERS



NOIR





Setiap pemain VALORANT tahu terkadang lebih baik memberikan senapan kepada rekan tim demi bisa memenangkan ronde. Inilah cara tim-tim terbaik bekerja sama.

Baik di dalam maupun di dunia nyata, memberikan kontribusi adalah hal yang penting bagi Rioter, dan kami melakukannya dalam skala besar melalui Riot Games Social Impact Fund.

[Riot Games Social Impact Fund](#) adalah mesin yang mendukung donasi amal kami dan menjadikan pemain kekuatan kebaikan bagi komunitas di seluruh dunia. Social Impact Fund adalah entitas terpisah dari Riot Games yang memungkinkan kami melakukan investasi langsung dalam organisasi di seluruh dunia yang bekerja untuk memecahkan beberapa masalah

paling mendesak di dunia. Berdonasi ke badan amal internasional adalah proses yang kompleks dan dengan model ini kami dapat menjangkau lembaga nirlaba yang menciptakan dampak positif di mana pun pemain kami tinggal dan mendukung tujuan lokal yang penting bagi mereka. Dengan mendukung bantuan kemanusiaan, menyediakan dana hibah bagi organisasi nirlaba yang memenuhi syarat, dan menyalurkan uang dari pemain kepada mereka yang benar-benar membutuhkan, Social Impact Fund adalah senjata rahasia Riot untuk menciptakan dampak yang nyata dan bertahan lama.



Sejak terbentuknya Social Impact Fund pada 2019, kami telah menggalang dana \$47,9 juta hingga saat ini dan mendukung lebih dari 400 organisasi nirlaba di 28 wilayah.



DAMPAK RIOTER

Upaya Kemanusiaan Ukraina

Saat konflik pecah di Ukraina, Riot segera berusaha untuk mendukung para pengungsi di wilayah tersebut. Kami [meluncurkan penggalangan dana dalam game](#) di semua game dan para pemain mengumpulkan dana bantuan sebesar \$4,4 juta hanya dalam waktu satu minggu. Riot menambahkan \$1 juta secara langsung, membuat total bantuan mencapai \$5,4 juta. 100% dari dana tersebut disalurkan melalui tiga organisasi nirlaba, International Medical Corps, Doctors Without Borders, and Polish Red Cross, yang semuanya memberikan bantuan kemanusiaan langsung di Eropa Timur.

SEPANJANG TAHUN TERSEBUT, Rioter di seluruh dunia terus mencari cara untuk membuat perbedaan. Pada bulan Mei, Riot mendanai Learning & Integrating Through Gaming Initiative, program edukasi yang digagas oleh dua Rioter dari Polandia, Wiktor C. and Grzegorz S. Inisiatif ini menggunakan game, seni, dan cosplay untuk mengajari anak-anak Ukraina, yang kini tinggal di Polandia, bahasa setempat untuk membantu mereka berbaur dengan lebih baik di komunitas baru mereka dan siap menyambut tahun ajaran berikutnya.

Riot bekerja sama dengan dua mitra setempat untuk mewujudkan program ini: Devils.one, organisasi esports dan gaming yang berspesialisasi dalam menggelar gaming camp dan menjalankan program edukasi, serta Materynka School, sekolah lokal di Warsawa untuk anak-anak dan remaja dari keluarga emigran asal Ukraina di Polandia. Setelah kursus empat bulan tersebut selesai pada bulan Agustus, 95% dari 100 anak yang berpartisipasi lulus tes bahasa, yang membuat mereka bisa mulai bersekolah di tahun ajaran baru. Skor lulus rata-rata untuk tes ini adalah 71%.

“ Sebagai perusahaan global, kami bisa menciptakan perubahan positif tersebut bagi dunia, tetapi semuanya bergantung pada kita semua, Rioter. Saya sangat tergerak dan tersentuh saat melihat seberapa tanggap Riot dalam membantu mewujudkan impian saya. Riot hanyalah sebuah nama, tetapi Rioter-lah, orang-orang yang bekerja di seluruh dunia, yang mendorong perusahaan ini dan menjadikannya luar biasa setiap hari.”

Wiktor C., co-creator Learning & Integrating Through Gaming Initiative

PADA BULAN DESEMBER, Rioter Ukraina memimpin inisiatif untuk menciptakan kit musim dingin bagi penduduk Ukraina yang kehilangan tempat tinggal karena perang dan menghadapi musim dingin yang buruk. Kit ini termasuk selimut, pakaian, ransel, dan kebutuhan esensial lainnya untuk menghadapi cuaca dingin.

DI IRLANDIA UTARA, Hypixel Studio Riot memanfaatkan Riot Games Social Impact Fund untuk merelokasi, mendukung, serta menyediakan tempat tinggal bagi 54 pengungsi Ukraina di Derry, Irlandia Utara.

“ Komitmen teguh dan berkelanjutan Riot Games untuk International Medical Corps sangat berpengaruh terhadap kemampuan kami untuk menjangkau mereka yang membutuhkan di seluruh dunia. Di area yang mengalami bencana alami, konflik, dan wabah penyakit, kecepatan menjadi kunci untuk menyelamatkan nyawa, dan dukungan langsung Riot Games selama bertahun-tahun telah menjadi sesuatu yang luar biasa dalam membantu kami menjangkau orang-orang yang biasanya sulit menerima bantuan.”

Rebecca Milner, Chief Impact Officer, International Medical Corps





DAMPAK RIOTER

Bulan Layanan Global

Kami menjadi perusahaan seperti saat ini karena orang-orang yang memainkan game kami. Mendukung pemain lebih dari sekadar menciptakan pengalaman gaming yang mereka sukai. Ini berarti ikut berkontribusi bagi komunitas lokal, memadankan donasi amal dan jam sukarelawan, serta menciptakan program yang memberi Rioter lebih banyak cara untuk berkontribusi.

Salah satu program tersebut adalah [Bulan Layanan Global](#). Selama tujuh tahun terakhir, Rioter telah berkumpul setiap musim panas untuk menjadi sukarelawan dalam acara amal dan memimpin proyek di komunitas lokal mereka. Tahun ini Rioter di seluruh dunia berusaha sekuat tenaga untuk berkontribusi.

Seiring pembatasan Covid dihentikan di sebagian besar negara, Rioter bisa berkumpul secara langsung untuk mengikuti sepuluh acara di kantor kami di Los Angeles, St. Louis, São Paulo, Hong Kong, Seoul, Mexico City, Shanghai, dan Singapura. Dari menjadi mentor bagi para pelajar setempat hingga membantu menyuplai bank makanan komunitas dan menghias pantai, tiap kantor memilih satu tujuan untuk didukung dan menjadi sukarelawan.

“ Pada Agustus 2022, Riot Games mengundang 16 dari remaja penerima manfaat kami beserta pengasuh mereka untuk bergabung dalam Career Discovery Workshop di kantor mereka. Mereka melihat sedikit gambaran tentang pekerjaan yang dilakukan di Riot dan lebih memahami beragam jalur karier yang ada dalam industri game. Secara keseluruhan, ini pengalaman yang kaya dan menarik bagi para remaja! Club Rainbow menantikan kelanjutan dari kemitraan yang bermakna dengan Riot Games untuk mendukung dan membuat perbedaan dalam kehidupan para penerima manfaat kami.”

Sophya Lim, Assistant Executive Director, Club Rainbow (Singapura)





DAMPAK RIOTER



Legendary Support

Sebagai perusahaan yang berfokus pada pemain, melayani komunitas pemain lebih dari sekadar menyediakan game. Legendary Support adalah program berorientasi sukarelawan tempat kami mencari kisah unik dari pemain yang terlihat menonjol dibandingkan yang lain. Saat menemukan kisah ini, kami menunjuk Rioter untuk melakukan sesuatu yang luar biasa bagi para pemain ini.

Tahun ini salah satu pemain memposting surat cinta untuk League of Legends di Reddit.

Ia bercerita bahwa kondisi penglihatannya memburuk akibat glaukoma yang tidak tertangani, jadi ia akan memainkan game League terakhirnya segera setelah membuat postingan tersebut. Rioter membagikan kisah ini dengan tim Social Impact dan merasa ini sangat cocok untuk program Legendary Support kami. Rioter bertindak lebih jauh dengan membuat buku audio dari komik Lux kami dan cetakan 3D tongkat sihir Lux dan pistol Senna agar ia bisa terus menikmati keajaiban dunia Runeterra.



Budaya Korea & Proyek Heritage

Tahun 2022 menandai ulang tahun ke-10 dari kemitraan kami dengan Cultural Heritage Administration Korea untuk merestorasi dan menjaga artefak nasional Korea. Tahun ini kami mengambil relik kerajaan yang berharga dari Dinasti Joseon abad ke-19. Selain itu, 4,1 juta pemain League of Legends di Korea berkumpul di event dalam game untuk merayakan hari jadi tersebut dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga kekayaan sejarah Korea.



Proyek Riot Korea Social Impact untuk melindungi dan mendukung warisan Korea lebih terkenal dibandingkan kampanye tanggung jawab sosial lainnya karena telah berlangsung lebih dari sepuluh tahun. Sulit untuk menunjukkan kepada generasi berikutnya bahwa budaya dan warisan budaya itu penting karena perlu rasa penasaran untuk menciptakan daya tarik pada hal ini. Cultural Heritage Administration ingin berterima kasih kepada Riot Games karena memegang inisiatif untuk tugas ini. Tidak diragukan lagi, Riot Games adalah pendukung tanpa tanding dari segi skala dan konsistensi."

Young Ki Jang, Deputy Director, Cultural Heritage Administration Korea Selatan



Ambisi kami didorong oleh para pemain.

Seiring kami memperluas semesta untuk memberi pemain pengalaman yang lebih imersif, kami meningkatkan cara kami merancang karakter agar mencerminkan komunitas global. Ini menciptakan kisah-kisah baru dan autentik, yang di mata kami tak akan lekang oleh waktu. Seiring kami menyampaikan kisah ini, kami juga ingin membuat perubahan yang bermakna langsung di tempat asal para pemain. Kami membuka lebih banyak cara bagi pemain untuk menyalurkan semangat mereka melalui penggalangan dana dalam game dan setiap tahunnya, para pemain memberikan kontribusi yang luar biasa.





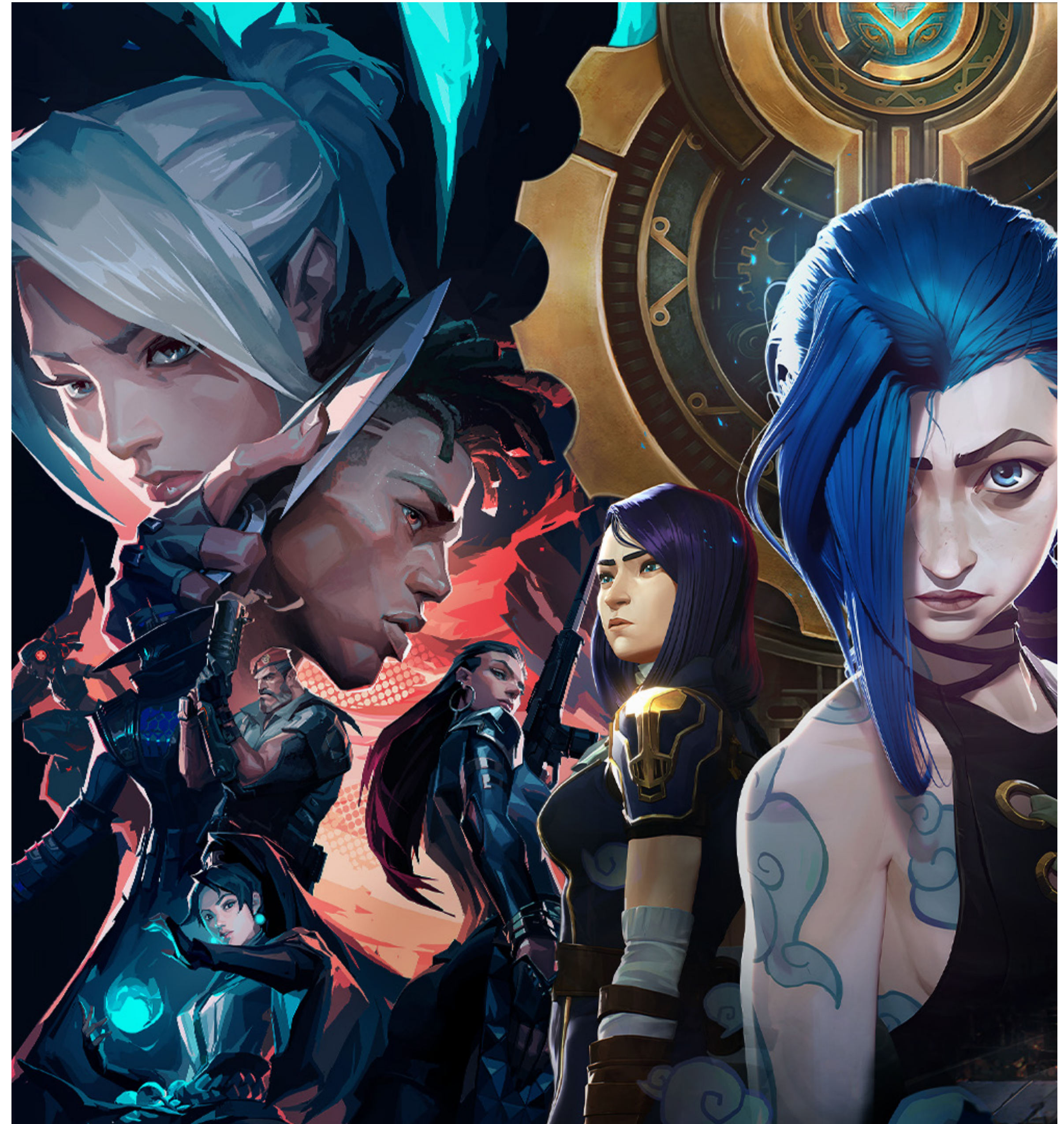
Keterwakilan dalam Game

Deretan game yang kami buat saat ini harus terasa autentik hingga tahun-tahun ke depan. Saat orang tua duduk untuk bermain League pertama kalinya dengan anak remaja mereka, champion yang dibuat hari ini harus memberikan kegembiraan yang sama seperti pada generasi sebelumnya. Memastikan para karakter dalam game kami terasa beragam, dinamis, dan autentik tidak hanya penting untuk keterwakilan, tetapi juga memastikan dunia dalam game kami masih relevan di masa mendatang.

Pada 2022, ada sejumlah champion dan agen baru yang terinspirasi dari dan menarik ide dari komunitas dari seluruh dunia. Untuk memastikan mereka semua akurat, representatif, dan autentik dari segi budaya, kami bekerja langsung dengan pakar pihak ketiga, RIG, dan tim global untuk memantau pilihan desainnya.



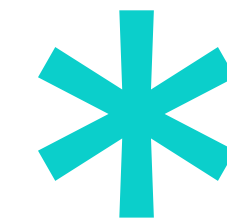
Setiap kali mengembangkan champion atau agen baru, kami melibatkan D&I Content Strike Team, yang terdiri dari praktisi D&I, Rioter regional, dan anggota RIG untuk meninjau desain, narasi, dan arah visualnya. Sangat penting untuk menciptakan lebih banyak karakter yang terinspirasi dari beragam komunitas yang ada di seluruh dunia, khususnya yang jarang kita lihat dalam dunia game dan hiburan.





Champion League of Legends

Ada total lima champion baru yang bergabung dalam roster League of Legends pada tahun 2022. Selain K'Sante, keempat champion lainnya adalah perempuan. Dari pejuang kerasukan yang penuh semangat hingga pemimpin kegelapan tanpa jiwa, para perempuan ini memberikan perspektif baru ke dalam rangkaian pengalaman yang membentuk jajaran perempuan di semesta Runeterra.



Para champion ini mungkin memiliki persona atau ability yang jauh berbeda dari satu sama lain, tetapi mereka punya beberapa kesamaan: **mereka semua perempuan, independen, dan sangat kuat**. Jika pemain mencoba mendiskriminasi para perempuan ini, bersiaplah untuk menelan kekecewaan.



Renata Glasc

Baron alkemia perempuan yang mengontrol Zaun dengan tangan besi kapitalisme.



Nilah

Dirasuki oleh iblis kebahagiaan, pejuang ini membantai musuh sambil merasakan euforia yang tak pernah berakhir.



Bel'Veeth

The Empress of the Void memimpin entitas misterius yang menginginkan ketiadaan dan segalanya secara bersamaan.



Zeri

Sisi neon Zaun yang berlari bak petir di seluruh Rift.



K'Sante

K'Sante, champion League of Legends terakhir yang dirilis pada tahun 2022, adalah hasil kerja sama tim di seluruh Riot yang ingin menciptakan champion yang membawa angin segar ke League. Ia adalah tank yang mengabaikan defense-nya dalam pertempuran 1v1, menjadikannya sebagai duelis yang paling ditakuti. Pria yang memberikan perspektif baru tentang menjadi orang Kulit Hitam di Runeterra dan menarik inspirasi dari budaya Afrika Barat. Ia juga pemburu monster tersohor yang ambisinya untuk memenuhi ekspektasi pribadi justru melukai pria yang paling ia sayangi.

Proses desain K'Sante melibatkan Rioter, yang memanfaatkan pengaruh budaya mereka sendiri. Beberapa RIG diajak berdiskusi untuk memastikan K'Sante menjadi representasi unik dari komunitas mereka.



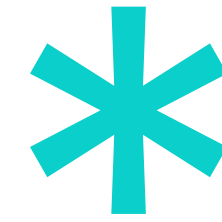
Saya meluangkan banyak waktu untuk memikirkan cara kami bisa membuat champion Kulit Hitam yang terasa berbeda dari yang sudah ada. dan Senna, Lucian, Ekko, Rell, Pyke, semuanya adalah karakter-karakter yang hebat ... meski ada kekurangannya. Mereka semua dikenal karena masalah atau situasi masing-masing. Kebanyakan dari mereka belum pernah memiliki kendali dalam hidup atau kisah mereka.

Bukan berarti ini menjadi masalah bagi tiap champion tersebut karena banyak karakter hebat dikenal karena masalahnya. Namun, keterwakilan yang tepat, khususnya dalam roster League yang besar, terwujud dari keberhasilan mengangkat setiap sudut. Tidak ada champion Kulit Hitam seperti Garen yang menghadapi masalah, tetapi tidak dikenal karena masalahnya. Tidak ada yang memegang kendali. Jadi, kami ingin membuat karakter Kulit Hitam seperti itu. Seseorang yang punya masalah, memang, tetapi memegang kendali situasi dalam hidup dan nasib mereka, seorang teladan dari Nazumah.” - AzuBK





Agen Terbaru VALORANT



Tidak seperti League, agen-agen VALORANT lebih membumi dan dipengaruhi oleh dunia nyata. Alih-alih terinspirasi dari budaya, mereka menjadi representasi dari budaya.



Fade

Desain Fade memadukan henna, kucing, talisman evil eye, mimpi, dan mimpi buruk; semuanya bagian penting dari budaya Türkiye. Melalui [kerja sama langsung dengan Rioter Türkiye](#) dan tim pelokalan, tim VALORANT membuat agen yang mewakili budaya Türkiye sembari menghindari stereotip yang umum terjadi pada penggambaran budaya Türkiye dalam game.



Harbor

Saat membuat agen berkebangsaan India, Harbor, tim VALORANT bertemu dengan Rioter India untuk meminta masukan, sekaligus melibatkan konsultan akademik untuk penggambaran kekayaan sejarah, mitologi, dan budaya India. Hasilnya, petualang dan pencari harta dengan latar belakang kompleks yang menghadirkan dimensi yang belum ada ke jajaran agen dalam protokol VALORANT.

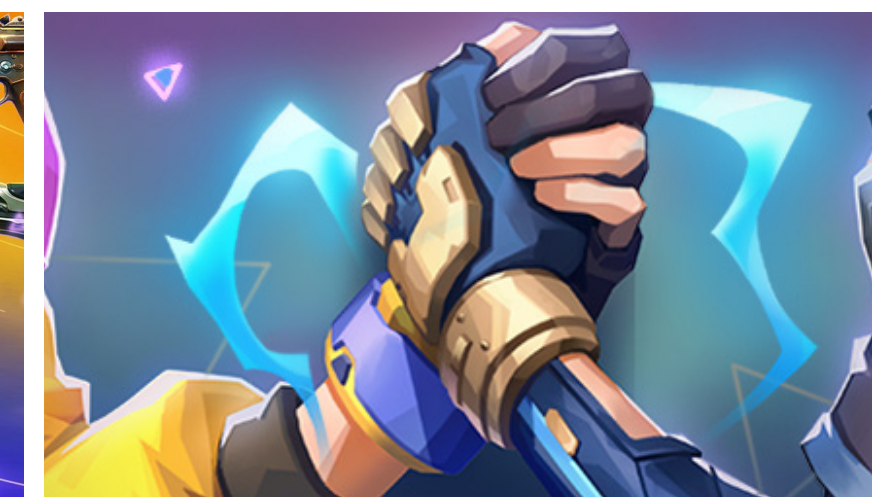
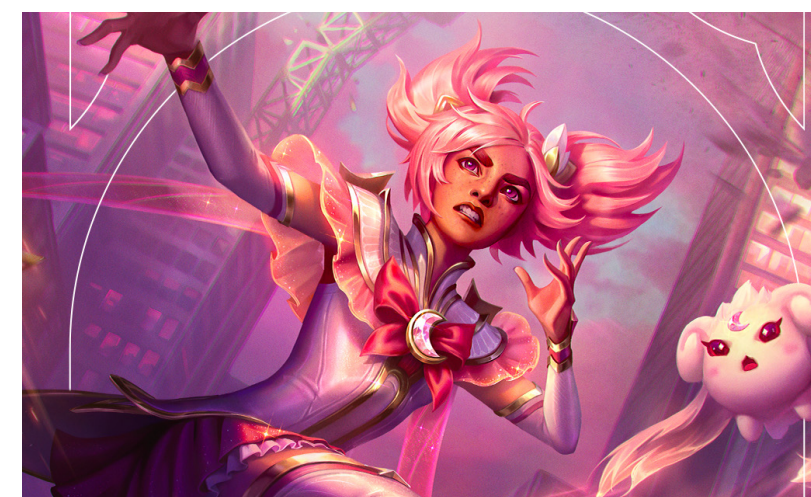


Neon

Saat Zeri membuat kekacauan di League of Legends, Neon direkrut masuk ke VALORANT. Agen Filipina asal kota Manila ini bergerak secepat kilat, punya gaya penuh warna, dan identik dengan negara ini. Dirancang bersama dengan Rioter Filipina, tim kami bekerja di kantor Riot di Singapura untuk membuat Neon. Suaranya juga berasal dari pengisi suara Filipina dan lagu yang mengiringi pengumuman rilisnya dinyanyikan oleh Ylona Garcia, musisi Filipina.



Pengalaman dalam Game



Star Guardian Menyelamatkan Dunia

Para Star Guardian, koleksi kisah, mode game, dan kosmetik yang terinspirasi dari genre anime magical girl, tinggal di semesta alternatif yang mendesain ulang beberapa champion kami sebagai pahlawan yang harus bekerja untuk menyelamatkan dunia dari kejahatan.

Di League of Legends, Wild Rift, Legends of Runeterra, dan Teamfight Tactics, para pemain dari seluruh dunia bersatu untuk menyelamatkan semesta dengan membeli kosmetik, mengikuti event dalam game untuk menghimpun dana amal, dan sekadar menikmati serunya semesta Star Guardian.

Tim global kami bekerja keras agar bisa menghadirkan cara unik untuk menyelami dunia ini dan merayakan genre yang menjadi inspirasinya. Di China, Rioter membuat buku berisi artwork penggemar yang apik, seperti doujin di China dan Jepang yang didominasi oleh fandom. Para pemain Korea dan penggemar K-Pop sangat gembira saat menonton bintang K-Pop Chungha membawakan versi Korea dari lagu resmi Star Star Guardian 2022, "Everything Goes On" karya Porter Robinson, secara emosional dan menawan.

Di A.S., Star Guardian tampil di Anime Expo, konvensi anime terbesar di Amerika Utara, dengan stan yang memperkenalkan Star Guardian kepada banyak penggemar anime untuk pertama kalinya. Di Filipina, tim APAC kami meluncurkan Star Guardian Art Academy di salah satu kafe anime di Manila. Terakhir, Rioter di Brasil memberikan yang terbaik untuk Star Guardian melalui kemitraan dengan restoran lokal, membuat situs web untuk para pemain Brasil, membawa Star Guardian ke konvensi Anime Friends, dan banyak lainnya.

\$5 juta

dikumpulkan oleh para pemain untuk Riot Games Social Impact Fund selama promosi Star Guardian.

Bundel Give Back VALORANT

Pada 2022, para pemain VALORANT melakukan voting untuk empat skin senjata favorit penggemar sebelumnya yang ingin mereka lihat kembali ke game. Keempat skin ini menjadi bagian dari Bundel Give Back, dengan setengah dari hasil penjualan skin senjata dan 100% dari hasil penjualan aksesoris tambahan secara langsung masuk ke Riot Games Social Impact Fund. Melalui Bundel Give Back, para pemain VALORANT mengumpulkan dana amal sebesar **\$4,5 juta**.

Kampanye Voting Badan Amal

Kami bangga bisa menyediakan cara bagi pemain untuk berkontribusi melalui game-game kami. Pada 2022, kami melangkah lebih jauh dengan memberikan suara langsung kepada pemain untuk memilih cara menyalurkan dana senilai \$6,2 juta dari Social Impact Fund ke [badan amal di seluruh dunia](#). 28 wilayah dipilih dan tiga badan amal per wilayah memenuhi syarat untuk pemungutan suara. Kami mengakui bahwa setiap badan amal berdedikasi untuk tujuan yang penting, jadi badan amal dengan suara terbanyak meraih 50% dari total dana untuk negara mereka dan dua badan amal lainnya masing-masing menerima 25%.

HASIL KAMPANYE VOTING BADAN AMAL

775.000 pemain memberikan vote

\$6,2 JUTA dialokasikan

83 badan amal

\$15.000 minimal yang diterima setiap badan amal

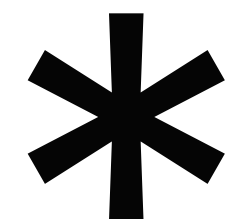


Inklusi dalam Game

Pelokalan

Sekilas, pelokalan seperti mengambil kata dalam satu bahasa dan menerjemahkannya ke bahasa lainnya bagi para pemain di seluruh dunia. Namun, pelokalan di Riot jauh lebih dalam dari ini. Pekerjaan tim pelokalan kami adalah memastikan setiap karakter dan event terasa autentik, relevan, dan berdampak bagi para pemain di semua komunitas global. Pelokalan pada intinya adalah mengubah game yang dikembangkan di suatu wilayah dan membuatnya seperti dikembangkan langsung untuk pemain di wilayah lain.

Tim pelokalan memberikan masukan untuk agen seperti Fade, mengambil beragam keputusan untuk mengubah game bagi pemain lokal, dan membantu memastikan setiap orang di seluruh dunia bisa mengikuti event live seperti esports. Pada 2022, tim kami memperkenalkan sejumlah proses baru yang memungkinkan siaran live event esports diterjemahkan ke bahasa lokal kurang dari 24 jam setelah siaran selesai.



Pelokalan membantu membawa game lebih dekat dengan para pemain. Riot selalu berusaha untuk dekat dengan pemain.

Berangkat dari hal ini, kami berkomitmen untuk meningkatkan hubungan kami dengan pemain di Asia Tenggara pada tahun 2022. Setelah kemitraan sepanjang satu dekade dengan Garena untuk memublikasikan League of Legends di wilayah tersebut, kami mulai menerbitkan sendiri game-game kami bagi para pemain di Asia Tenggara dengan dukungan dari tim pelokalan.

Take This

Bermitra dengan Take This, organisasi nirlaba yang memiliki tujuan yang sama dengan kami—meningkatkan dukungan bagi kesehatan mental di dunia gaming—kami menyusun kurikulum gratis bagi streamer yang berisi panduan seputar cara menangani kebutuhan akan kesehatan mental di komunitas mereka sembari memastikan kesejahteraan mereka sendiri. Berbagai topik di dalamnya termasuk [burnout yang dialami kreator konten](#), batasan, cara mengatasi keinginan bunuh diri dalam komunitas, menjadi pegiat kesehatan mental, perawatan diri, dan lain-lain.

Mereka juga membuat [seri video](#) untuk komunitas BIPOC yang mengulas lebih dalam kebutuhan akan kesehatan mental dan pengalaman dalam menghadapi sistem perawatan kesehatan. Setiap diskusi dipimpin oleh ahli kesehatan mental, bersama dengan para gamer, pembuat game, serta kreator dengan identitas yang sama.



Dukungan yang kami terima dari Riot selama 2022 sangat penting dalam membantu memperluas kapasitas kami dan mulai merilis konten yang ada di tahap pengembangan selama bertahun-tahun. Dengan dana bantuan pembangunan kapasitas yang besar dari Riot, Take This bisa merekrut staf baru serta meluangkan waktu untuk menciptakan referensi kesehatan mental baru bagi streamer, sekaligus merilis Seri Panel Identitas dan Kesehatan Mental dalam Gaming untuk membantu dan mewakili suara-suara yang secara historis terpinggirkan. Riot mempercayai saya dan tim saya untuk membuat konten yang hebat dan besarnya kepercayaan tersebut tercermin pada kebebasan yang diberikan oleh tim Social Impact Riot.”

[Eve Crevoshay](#)
Executive Director, Take This



Kepercayaan dan Keamanan

Sehubungan dengan kepercayaan dan keamanan, kebijakan kami adalah mengikuti dan membantu menetapkan praktik terbaik industri untuk menciptakan ruang online yang aman, terlindungi, dan lebih baik bagi semua orang yang berinteraksi dengan game kami.

Setiap pemain di seluruh dunia mendapatkan standar perlindungan minimum yang sama berdasarkan prinsip Regulasi Umum Perlindungan Data (GDPR) Uni Eropa yang ketat.



Keselamatan dan Keamanan Online - hCaptcha

Kami tahu para pemain sangat peduli dengan akun dan tentunya pengalaman gaming mereka. Pada 2021, kami meluncurkan autentikasi dua faktor berbasis email untuk memberikan perlindungan yang lebih baik bagi pemain untuk setiap aspek dari akun mereka. Pada 2022, kami meluncurkan hCaptcha selama alur sign-up untuk mengurangi jumlah bot dan pembuatan akun palsu. Selain itu, hCaptcha memungkinkan kami untuk mencegah pembobolan akun yang sudah ada melalui upaya login brute-force.

Bot dan akun palsu sering kali merusak integritas kompetitif dan pengalaman gaming pemain secara keseluruhan. Mereka juga menimbulkan risiko keamanan dan privasi karena pelaku kejahatan sering kali menggunakannya untuk menyerang pemain atau sistem game kami demi mendapatkan akses atau keuntungan yang tidak seharusnya.

Hanya Menyimpan Data Selama Dibutuhkan

Ada kalanya orang-orang AFK dan tidak pernah kembali. Kami berkomitmen untuk hanya menyimpan data selama dibutuhkan guna meningkatkan pengalaman gaming pemain. Jika pemain tidak lagi menginginkan akun, kami tidak akan menyimpan info pemain tersebut.

Pada [2022](#), kami mengumumkan akan mulai menghapus akun yang sudah lama tidak aktif dan tidak memiliki progres yang signifikan. Misalnya, akun-akun yang tidak pernah membeli apa pun, jarang bermain, atau tidak membuka banyak konten. Karena mereka tidak lagi aktif, kami menyimpulkan bahwa game kami dan pengalamannya tidak lagi menarik bagi mereka. Kami ingin menghormati keputusan dan privasi pemain dengan menghapus data mereka. Meski begitu, mengaktifkan kembali akun yang tidak aktif sangatlah mudah dan kami selalu menerima para pemain yang ingin kembali.

Hak untuk Tahu

Pemain berhak untuk tahu informasi apa saja yang kami ketahui tentang mereka. Itu mungkin tampak jelas, tetapi sering kali perusahaan memiliki taktik untuk menyembunyikan data pemain. Tidak seperti di VALORANT, siapa pun bisa mengintip data mereka kapan pun. Jadi, jika pemain ingin tahu apa yang kami ketahui tentang mereka, mereka cukup bertanya.

Pada 2022, kami memenuhi lebih dari 292 ribu permintaan yang diajukan para pemain untuk data mereka—meningkat dari 200 ribu tahun lalu. Fungsi ini hanya wajib diterapkan di beberapa wilayah, tetapi kami menyediakannya untuk semua pemain secara global. Sebagian besar data yang kami miliki berkaitan dengan gameplay pemain, dan itu sudah tersedia setiap saat melalui klien dalam game.

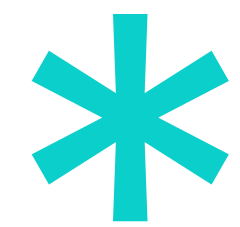


Meningkatkan Interaksi Digital dengan Player Dynamics

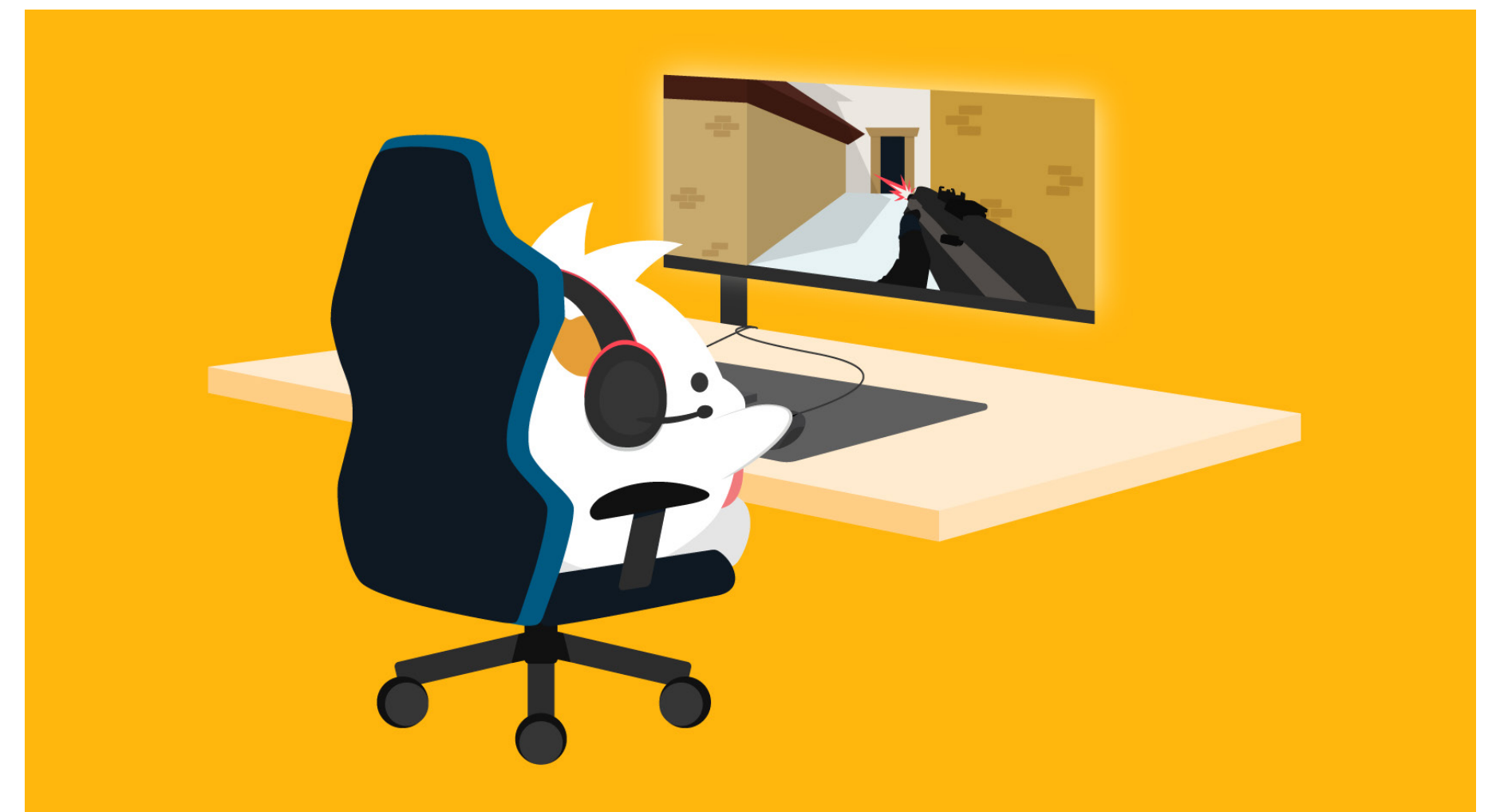
[Player Dynamics](#) berfokus pada meningkatkan struktur sosial game dan komunitas online-nya. Ini salah satu tantangan terbesar yang tidak hanya dihadapi oleh Riot, tetapi juga industri game secara keseluruhan. Kami tahu ada beberapa masalah. Kami telah melihat klipnya, mendengar dari para pemain tentang perilaku dalam game, dan mengalaminya sendiri saat mengantre. Jadi, bagaimana kami akan mengatasinya?

Pada 2022, kami bermitra dengan [Ubisoft](#) untuk mengembangkan kapabilitas pemelajaran mesin kami. Pada game-game kami, sistem pemelajaran mesin dan automasi yang kompleks sangatlah penting untuk membentuk komunitas yang lebih baik, mengingat skala operasi yang kami jalankan. Dengan memadukan set data kami dan Ubisoft, mesin kami bisa mendeteksi dan memberi penalti pada bahasa yang mengganggu dengan lebih cepat.

Saat ini pemelajaran mesin utamanya memengaruhi komunikasi teks, tetapi kami meluncurkan program beta untuk evaluasi suara otomatis pada tahun 2022. Kami aktif memonitor hasil beta untuk memoderasi chat suara dalam game dengan lebih baik dan akan meluncurkan fitur ini pada tahun 2023.



Fitur otomatis ini sudah mulai terasa hasilnya. **Total laporan turun dari 2,9 miliar pada 2021 menjadi 2,4 miliar pada 2022**, yang berarti ada lebih banyak bahasa yang menyinggung atau permainan curang yang terjaring oleh sistem deteksi otomatis sebelum itu bisa memengaruhi gameplay dan memicu laporan.





Kami bangga atas pencapaian yang kami dan pemain kami raih pada tahun 2022, tetapi, seperti Viktor, **kami harus terus mendorong diri sendiri untuk berubah** dan menjadi pendukung bagi industri ini di masa kini dan masa depan.



Saat menatap generasi pengembang game, pemikir kreatif, dan Rioter berikutnya, kami berfokus untuk membuka lebih banyak peluang bagi komunitas yang kurang terlayani, serta membantu menjadikan industri game sebagai tempat yang adil dan aman bagi semua orang. Kami ingin melakukan tugas untuk memastikan generasi mendatang tahu bahwa ada tempat bagi mereka untuk bermain game, baik online maupun offline.



SoLa Technology and Entrepreneurship Center

Pada bulan Agustus, [SoLa Technology and Entrepreneurship Center yang Didukung oleh Riot Games](#) dibuka secara besar-besaran. Tempat ini menyediakan pendidikan teknologi gratis untuk komunitas Los Angeles Selatan.

Didanai sebagian oleh Riot melalui donasi sebesar \$2,25 juta, area seluas 13.000 kaki persegi ini memiliki arena esports, laboratorium robotik, headset VR, dan studio musik. Setiap tahun, lebih dari 1.000 pelajar akan mendapatkan peluang pemrograman dan eksplorasi karier dalam esports, animasi, desain grafis, coding, dan pembuatan konten digital—yang disediakan secara gratis.

SoLa bertujuan untuk menginspirasi dan membina generasi berikutnya pengembang game, pemain esports, profesional teknologi, pemimpin, dan pengusaha Kulit Hitam dan Kulit Cokelat.

“ Riot Games adalah mitra semisi yang ideal bagi organisasi nirlaba mana pun. Tanpa panduan teknologi, kolaborasi, dan dukungan teknologi mereka, SoLa Technology and Entrepreneurship Center tidak akan terwujud. Kepemimpinan dan staf Riot benar-benar bergabung dengan kami dalam perjalanan ini untuk melatih dan menginspirasi generasi baru pemimpin dan profesional teknologi dan hiburan Kulit Hitam dan Kulit Cokelat dari LA Selatan. Mewakili SoLa I CAN Foundation, ratusan pelajar, dan orang tua mereka, saya ucapkan terima kasih banyak!**”**

Daniel Rosove
Director of Impact Partnerships di SoLa Impact





Berinvestasi pada Komunitas

VALORANT Champions Tour (VCT) Game Changers

VCT 2022 Game Changers Global Championship yang pertama menjadi turnamen VALORANT perempuan yang paling banyak ditonton dan acara esports khusus wanita kedua yang paling banyak ditonton dalam sejarah. Inisiatif Game Changers, yang dimulai pada tahun 2021, dibentuk untuk menghadirkan peluang baru dan menciptakan eksposur bagi para wanita yang ingin berpartisipasi dalam esports VALORANT melalui perpaduan acara komunitas dan kompetisi papan atas. 2022 menandai tahun pertama ketika tim-tim terbaik dari semua wilayah berkumpul di satu tempat untuk bersaing menjadi tim pertama yang mengangkat trofi kejuaraan VCT Game Changers.

Esports Immersion Program

Esports Immersion Program dari Riot, dalam kemitraan dengan Gaming 'Community' Co., adalah pendidikan komprehensif seputar seluk-beluk esports untuk pelajar yang kurang terwakili yang diadakan di A.S. Esports sering kali menjadi jalur yang pasti bagi pelajar yang ingin berkiprah di industri ini sejak muda. Sehubungan dengan hal ini, program ini mengangkat beragam peran yang dibutuhkan dalam esports, dari produksi event hingga pengembangan bisnis dan komunikasi.

Bekerja langsung dengan HBCU membuat program ini bisa mendiversifikasi kelompok pelamar yang berminat dengan dunia esports dan menyediakan pendidikan penting bagi talenta esports generasi berikutnya. Pada tahun pertama program ini, kami bekerja secara eksklusif dengan Johnson C. Smith University (JCSU). Pada tahun 2022, kami membuka program bagi lebih banyak komunitas HBCU, menerima pelajar dari Howard University, Oakwood University, Southern University A&M, Morehouse College, North Carolina Central University, JCSU, dan Hampton University.

DEI Games Industry Summit

Riot bekerja sama dengan Entertainment Software Association (ESA) untuk menggelar DEI Summit seluruh industri pertama di kampus LA Riot. Konferensi selama dua hari ini mempertemukan para pemimpin industri di A.S. untuk berkolaborasi dan menggagas ide terkait cara menghadapi tantangan paling mendesak di DEI saat ini. ESA membuat ruang yang memfasilitasi para pemimpin untuk membagikan praktik terbaik, belajar dari satu sama lain, menyusun langkah yang bisa ditindaklanjuti untuk menguatkan organisasi mereka, dan mengambil langkah positif untuk membuat dampak berkelanjutan dalam industri game.

Open IDEO Innovation Challenge

Kami bekerja sama dengan [IDEO](#), [Joan Ganz Cooney Center](#), dan [Fair Play Alliance](#) (FPA) untuk mengadakan Innovation Design Challenge yang mengundang para peserta untuk mengirimkan perspektif dan gagasan baru yang ditujukan untuk menciptakan ruang digital yang sehat dan inklusif, tempat kita semua bisa menjadi diri sendiri dan bersikap seautentik mungkin. Tantangan ini terinspirasi dari langkah berkelanjutan yang dilakukan oleh FPA yang terkait dengan merancang [Digital Thriving](#) dalam ruang gaming online. Secara keseluruhan, tantangan ini menerima 179 proposal dari 40 negara dengan [sepuluh proposal teratas](#) menerima hibah dengan nilai antara \$5.000 hingga \$50.000 untuk membantu mewujudkan ide mereka.

SOROTAN PENTING SOCIAL IMPACT

→ Para pemain menggalang dana sebesar **\$15,6 juta** untuk Social Impact Fund pada tahun 2022

→ Di A.S., hampir 2.000 Rioter mendonasikan lebih dari **\$331.000**, yang diimbangi oleh Riot melalui program pemadanan donasi untuk mengumpulkan total lebih dari **\$694.000**.

→ Rioter mengumpulkan lebih dari **\$64.000** untuk People Concern melalui acara tahunan Charity Bake Sale and Swag Sale.

→ **60 pelajar** mengikuti Girls Who Code Summer Internship Program.



Donasi Teknologi

Teknologi terus berubah dengan begitu pesat. Sebagai bentuk upaya untuk ikut mengatasi kesenjangan digital, departemen TI Riot mendonasikan peralatan yang terbaik di kelasnya bagi para pelajar yang membutuhkan. Pada tahun 2022, kami mampu mendistribusikan total 694 komputer yang termasuk MacBook Pros, iMacs, laptop PC, dan komputer PC ke tiga sekolah menengah dan sembilan organisasi nirlaba yang berupaya untuk menyediakan akses yang lebih baik ke teknologi dan pendidikan STEAM ke komunitas yang kekurangan sumber daya di seluruh negara.



Teknologi yang disediakan oleh Riot Games adalah bantuan yang sangat berharga bagi para pelajar di USC Hybrid High. Donasi MacBook Pro dari Riot memungkinkan proyek seperti 'Creative Senior Theses,' termasuk profil salah satu siswa di bloknya di Leimert Park dan proyek satu siswa lainnya seputar keterwakilan Latinx dalam industri video game."

Sarah Batizy, Assistant Principal of Student Life
USC Hybrid High College Prep

Dana Bantuan Kesetaraan Ras

Dimulai pada 2020, Riot Games Social Impact Fund membuka program Dana Bantuan Kesetaraan Ras sebagai bagian dari komitmen Riot untuk membantu mendorong kesetaraan ras di A.S. Penerima dana sebelumnya termasuk ACLU Foundation, Innocence Project, ColorStack, dan Gameheads.

Tahun ini, dana sebesar \$200.000 diberikan kepada Recidiviz, organisasi nirlaba yang bergerak untuk menangani masalah keadilan sosial dan kriminal melalui tim beranggotakan pakar teknologi yang memberikan data yang lebih baik bagi pengambil keputusan untuk mendorong hasil keadilan kriminal yang lebih adil. Penerima dana juga mendapatkan dukungan dari Riot sepanjang tahun, mulai dari sumbangsih waktu Riot Noir hingga tim TI yang mendonasikan laptop dan tim Global Esports yang membagikan tiket ke League of Legends World Championship.



Riot Games telah menjadi salah satu mitra paling berharga kami sejak awal kemitraan yang dimulai tahun 2021. Berkat kontribusi mereka, khususnya dari Riot Noir, kami bisa mengembangkan tim kami pada tahun 2022 dengan merekrut Community Manager dan Marketing & Community Manager. Karena hal ini, kami bisa meningkatkan dukungan bagi anggota kami dan menyebarkan informasi mengenai pekerjaan kami, yang berhasil memperluas keanggotaan kami sebesar lebih dari 2.000 anggota pada tahun 2022. Kami berterima kasih atas dampak yang dihadirkan oleh Riot Games pada misi kami dan kami senang bisa terus bekerja sama dengan mereka."

Jehron Petty
Founder & CEO, ColorStack

Underrepresented Founders

Pada 2020, Riot menciptakan [Underrepresented Founders Program](#) untuk berinvestasi pada program startup yang digagas oleh pendiri yang kurang terwakili dalam komunitas gaming. Awalnya kami menyalurkan \$10 juta saat program dirintis dan pada tahun 2022 kami berkomitmen untuk melanjutkan URF sebagai komponen dalam portofolio investasi kami untuk seluruh Riot. Saat ini, terdapat 15 studio game di bawah program kami yang bekerja keras untuk menciptakan beragam petualangan dan pengalaman.

PERUSAHAAN YANG MENDAPATKAN INVESTASI PADA TAHUN 2022:

→ [Everlight](#)

→ [Incredible Dream](#)

→ [NuChallenger](#)

→ [UMA](#)

→ [Wicked Saints Studios](#)

→ [Last Gameboard](#) (investasi ulang)

→ [The MIX Games](#) (investasi ulang)

→ [Twin Drums](#) (investasi ulang)



Keberlanjutan

Kami berkomitmen untuk lebih memahami dan mengurangi jejak karbon dari operasi kami dan rantai pasokan di seluruh dunia. Saat kami memberikan kesempatan bagi pemain untuk mendistribusikan dana dari Riot Games Social Impact Fund untuk tujuan yang penting bagi mereka, banyak pemain memilih organisasi yang bergerak di sektor iklim, seperti World Wildlife Foundation, Borneo Project, Rainforest Rescue, dan Cultiva. Dari \$6,2 juta yang dialokasikan untuk kampanye Voting Badan Amal 2022, sekitar \$1,5 juta disalurkan ke sejumlah organisasi yang melawan dampak perubahan iklim yang dipilih oleh para pemain.

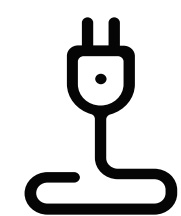
Pada 2022, kami meluangkan waktu untuk melakukan penelitian mendalam dan menghitung Inventarisasi Emisi Gas Rumah Kaca (GHG) pertama kami menggunakan pengukuran dasar dari 2021. Inventarisasi ini membantu kami memahami apa saja emisi Scope 1-3 kami, dari mana asalnya, dan cara menguranginya, hingga nantinya menentukan peluang yang tepat dalam mengambil langkah ke depan yang terbaik. Inilah hasilnya:

Apa saja dasar-dasar GHG?

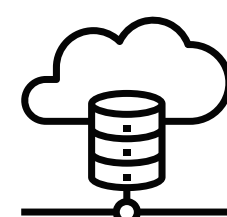
Emisi mencakup Karbon Dioksida (CO2) dan sejumlah gas lainnya, yang beberapa memiliki dampak jangka panjang yang besar pada iklim. Protokol GHG menetapkan kerangka kerja pengukuran dan pelaporan global yang komprehensif dan dibakukan untuk perusahaan sektor swasta dan publik.



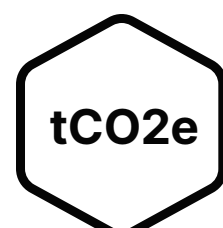
EMISI SCOPE 1 adalah emisi langsung yang terkait dengan bahan bakar atau pendingin yang digunakan di setiap tempat kerja atau pusat data yang dimiliki atau disewa.
1.735 tCO2e



EMISI SCOPE 2 adalah energi yang dibeli (biasanya listrik) dari utilitas untuk memberikan daya ke setiap tempat kerja atau pusat data yang dimiliki atau disewa.
6.907 tCO2e

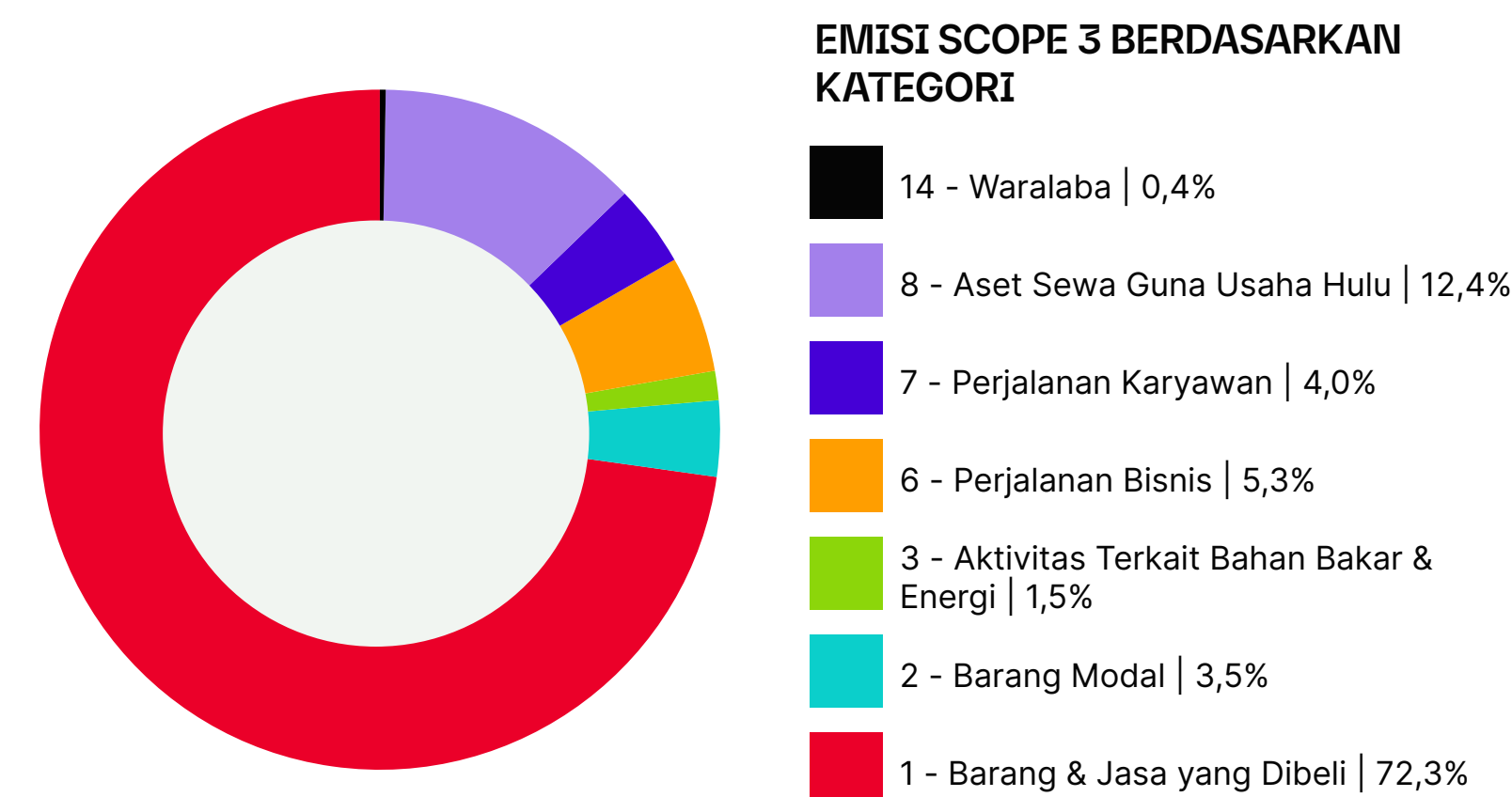


EMISI SCOPE 3 emisi dari usaha hilir dan hulu. Pada intinya, ini adalah semua emisi tidak langsung yang terkait dengan operasi perusahaan, seperti barang dan jasa yang dibeli, perjalanan bisnis, dan penggunaan cloud publik, misalnya.
92.369 tCO2e



TOTAL EMISI GHG UNTUK 2021 = 101.011 tCO2e

Scope 3 merupakan bagian terbesar dari jejak karbon, untuk itu kami menguraikan kategori spesifik apa saja yang termasuk dalam Scope 3.



Jadi, apa langkah kami berikutnya?

Setelah kami menetapkan pengukuran dasar emisi GHG, kami mulai menetapkan target untuk mengurangi emisi dan mengidentifikasi langkah spesifik yang bisa diambil Riot untuk mencapainya. Kami masih dalam proses untuk mengevaluasi sasaran keberlanjutan kami dan perlu beberapa waktu untuk menyesuaikan pendekatan operasi dan hubungan dalam rantai pasokan kami. Kami tahu progres tidak selalu berjalan mulus, tetapi kami berkomitmen untuk melaporkan data ini dan progres kami, tahun demi tahun.



Di seluruh laporan ini, dan di sepanjang sejarah Riot secara utuh, satu-satunya yang tak berubah adalah **melakukan hal yang tepat bagi para pemain.**



Mantra ini menjadi prinsip di balik setiap keputusan yang kami buat sebagai sebuah perusahaan dan memandu kami menuju masa depan yang lebih cerah untuk industri game secara luas. Dan kami beruntung tidak harus melakukannya sendiri. Bekerja bersama mitra dengan sasaran yang sama dengan kami dan membantu kami menciptakan dampak di seluruh dunia Riot bisa menyalurkan waktu dan dana dari pemain untuk tujuan yang paling membutuhkannya.

Jika telah membaca sejauh ini, sudah jelas: semuanya kembali kepada para pemain. Kami tidak akan bisa memberikan bantuan untuk krisis, memadankan donasi ke badan amal di seluruh dunia, atau menjadi yang terbaik di tempat kerja setiap hari jika bukan karena jutaan orang di seluruh dunia yang meluangkan waktunya membuka peta di jungle, memasang spike di B, bermain mono Demacia di LoR, dan melakukan reroll dengan gold untuk menaikkan carry mereka ke bintang tiga.

Untuk semua orang yang memainkan game kami, terima kasih.

Riot sebagai perusahaan akan memberikan yang terbaik bagi kalian semua. Semua hal yang dilakukan di sini bertujuan untuk menciptakan Riot yang lebih inklusif, berkelanjutan, dan lebih banyak berkontribusi untuk amal, yang mendorong kami untuk membuat game yang lebih baik demi menciptakan dampak yang lebih besar bagi dunia saat ini dan generasi-generasi mendatang.



[9 Dots](#)

[Academy of Interactive Arts & Sciences Foundation](#)

[Active Minds](#)

[Black Girl Gamers](#)

[C-Squad Foundation](#)

[Catalyser](#)

[CHOC Walk](#)

[Chicago Parks District](#)

[City Year Los Angeles](#)

[Code Coven](#)

[ColorStack](#)

[Crisis Text Line](#)

[Cybergrants](#)

[Doctors Without Borders](#)

[Eden Reforestation Project](#)

[Foyle Search and Rescue](#)

[Gameheads](#)

[Gaming Cxmmunity Co](#)

[Games for Change](#)

[Girls Who Code](#)

[GlobalGiving](#)

[Hidden Genius Project](#)

[Human I-T](#)

[Humanitarian OpenStreetMap](#)

[ImpactAssets](#)

[Intentional Sports](#)

[International Medical Corps](#)

[I Play Games!](#)

[Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop](#)

[LA Food Bank](#)

[Latinx in Gaming](#)

[OpenIDEO](#)

[Polish Red Cross](#)

[Press Start Academy](#)

[Public Good Projects](#)

[Reboot Representation](#)

[Recidiviz](#)

[SoLa I CAN Foundation](#)

[State Farm](#)

[Take This](#)

[Teens Exploring Technology](#)

[Tec Leimert](#)

[The People Concern](#)

[Valence](#)

[Youth Guidance](#)



LAPORAN DAMPAK TAHUNAN 2022

RIOT GAMES

