



LAPORAN DAMPAK 2025



2025—TAHUN YANG PENUH HAL BARU

2025 menghadirkan cara baru dalam bermain, komunitas baru yang kami layani, serta tantangan baru yang harus dihadapi.

Untuk pertama kalinya dalam beberapa tahun terakhir, kami memperluas jajaran game dengan dua game baru, 2XKO dan Riftbound. Ini berarti menyambut komunitas penuh semangat, membangun kapabilitas baru di seluruh Riot, serta menghadirkan lebih banyak Rioter untuk mewujudkan semuanya.

Seiring bertambahnya portofolio, komitmen kami untuk menjadi tempat terbaik bagi para pembuat game pun makin kuat. Baik mendukung League of Legends yang telah memasuki tahun ke-16 maupun membantu tim membangun sesuatu yang sepenuhnya baru di R&D, fokus kami adalah memberikan segala yang dibutuhkan para Rioter untuk menghasilkan karya terbaik dalam karier mereka.

Komitmen tersebut kembali diuji ketika [kebakaran hutan melanda Los Angeles](#), dengan kebakaran terbesar berjarak hanya beberapa kilometer dari kantor pusat global Riot. Riot dapat memberikan bantuan dana darurat kepada para Rioter yang terdampak, menyediakan makanan dari dapur di dalam kampus bagi petugas tanggap darurat, serta menyediakan generator cadangan bagi para pemadam kebakaran ketika listrik mereka padam. Setelah itu, kami memanfaatkan game Riot melalui penggalangan dana di dalam game sehingga pemain dapat menggalang dana untuk Riot Games Social Impact Fund. Dana tersebut kemudian disalurkan kepada organisasi yang menyediakan bantuan bencana alam di Los Angeles dan berbagai wilayah di seluruh dunia.

Di setiap game baru, pencapaian baru, dan peluang baru, satu hal tetap sama. Orang-orang di balik Riot-lah yang menjadikan Riot seperti sekarang, tempat terbaik untuk membuat game. Laporan ini mengulas tentang cara kami mendukung Rioter dan bagaimana Rioter kemudian hadir untuk para pemain dan komunitas di seluruh dunia.



KESEHARIAN DI RIOT

Membuat game yang hebat dimulai dengan menciptakan tempat yang hebat untuk membuatnya. Sepanjang tahun, kami menghadirkan berbagai kesempatan bagi para Rioter untuk memicu kreativitas, mempererat hubungan, mendukung komunitas, dan tentu saja, bermain game bersama.



Berkarya Bersama @ Thunderdome

Sebagai versi hackathon ala Riot, Thunderdome memberikan waktu beberapa hari bagi para Rioter untuk mengembangkan ide dan mewujudkannya, termasuk ide yang berada di luar pekerjaan utama mereka. Beberapa proyek kemudian menjadi fitur game, alat bantu internal, atau [bahkan mesin arcade](#). Sebagian lainnya tidak pernah dirilis sama sekali. Memang itulah tujuannya. Thunderdome hadir untuk memberikan ruang bagi eksperimen, rasa ingin tahu, dan kolaborasi di seluruh Riot.



Bermain Bersama @ Pause to Play

Game baru menghadirkan cara bermain yang baru, bahkan di Riot. Sebagian besar event Pause to Play berlangsung seperti biasa: PC bang dipenuhi para Rioter yang bermain game digital Riot yang akan segera hadir. Namun, Riftbound mengubah semuanya. Game kartu tabletop terbaru Riot ini memenuhi ruang makan dengan playmat dan pelindung kartu saat para Rioter mempelajari game, saling berhadapan, dan memamerkan kartu pertama yang mereka dapatkan.



Menjadi Sukarelawan Bersama @ Global Service Month

Mural di Los Angeles. Mainan untuk anjing penyelamat di Singapura. Program seni untuk anak-anak di Cina. Proyek tersebut, dan masih banyak lagi, menjadi bagian dari Global Service Month, sebuah kesempatan bagi para Rioter untuk berkontribusi kepada komunitas lokal. 2025 menandai Global Service Month yang ke-10. Lebih dari 20 kantor Riot di seluruh dunia meluangkan waktu untuk hadir dan saling mendukung, membantu sesama, serta mendukung komunitas yang memungkinkan Riot terus berkembang.



Berkembang Bersama @ Leadership Offsite

Tim yang hebat membutuhkan pemimpin yang hebat. Karena itu, lebih dari 450 pemimpin dari seluruh Riot berkumpul untuk berinvestasi pada orang-orang yang membentuk tim, budaya, dan arah kreatif Riot. Melalui pembelajaran bersama, percakapan terbuka, dan kolaborasi yang bermakna, acara di luar kantor ini semakin memperkuat komitmen bersama para pemimpin untuk memastikan Riot menjadi tempat terbaik untuk membuat game.



TUR DUNIA ESPORTS

Pada 2025, League of Legends, VALORANT, Teamfight Tactics, dan Wild Rift berkeliling dunia, menghadirkan momen-momen terbesar dalam esports bagi komunitas penuh semangat di berbagai penjuru dunia.

Setiap perhentian lebih dari sekadar turnamen. Tim regional mengubah setiap event menjadi sebuah perayaan melalui festival penggemar, watch party, aktivitas komunitas, dan pengalaman lokal yang memberi kesempatan bagi para pemain untuk berkumpul. Baik mereka memiliki tiket untuk masuk arena maupun tidak.



PEMBERHENTIAN TUR 2025

SEOUL, KOREA

VANCOUVER, KANADA

BEIJING, CINA

SHANGHAI, CINA

CHENGDU, CINA

BERLIN, JERMAN

LOS ANGELES, AS

TAIPEI, TAIWAN

BANGKOK, THAILAND

TORONTO, KANADA

PARIS, PRANCIS

HO CHI MINH CITY, VIETNAM

Sebisa mungkin, setiap kesempatan dimanfaatkan untuk membuat momen tersebut terasa semakin bermakna. Dalam VALORANT Masters Bangkok, kami memperkenalkan Waylay, Duelist asal Thailand yang diisi suaranya oleh Mo Rodvanich, pengisi suara kelahiran Bangkok. Hal ini mengubah turnamen internasional menjadi momen representasi yang bermakna dan berkesan bagi para pemain VALORANT di Thailand.



BUDAYA KEBERSAMAAN

Game yang hebat lahir dari tim dengan perspektif, pengalaman, dan ide yang beragam. Itulah salah satu alasan kami berinvestasi dalam membuka lebih banyak jalur untuk memasuki industri game, menciptakan lingkungan tempat semua Rioter dapat berkontribusi dan berkembang, serta membantu lebih banyak orang melihat masa depan bagi diri mereka sendiri di industri ini.



Memperkenalkan Power Spike

Tahun ini, tim D&I meluncurkan program baru untuk seluruh Rioter bernama Power Spike, yang mendukung perkembangan pribadi dan karier para Rioter melalui berbagai kesempatan untuk mengembangkan diri, mendapatkan eksposur, dan membangun komunitas. Dalam salah satu event utamanya, coach pemenang VCT Champions, Christine “potter” Chi, berbagi dengan para Rioter tentang pelajaran yang dia dapatkan sepanjang kariernya. Program ini pertama kali diluncurkan untuk para Rioter di AS dan akan diperluas secara global pada 2026.



Mendukung Talenta Masa Depan

Memulai karier di bidang penyiaran esports bisa jadi sulit tanpa pengalaman langsung. Itulah tujuan 1.000 Dreams Broadcast Cadetship, hasil kerja sama dengan 1.000 Dreams Fund dan AWS. Setelah dimulai di Dublin pada 2024, pada 2025 kami membawa program ini ke Remote Broadcast Center yang didukung AWS di Seattle. Program berbayar selama tiga bulan ini memadukan mentoring, pelatihan karier, dan pengalaman produksi siaran langsung.



Rioter Hadir di AFROTECH

AFROTECH terus menjadi salah satu kesempatan favorit kami untuk terhubung dengan para profesional kulit hitam yang tertarik pada game dan teknologi. Pada 2025, kami kembali membawa para Rioter ke Houston, memberikan kesempatan bagi para peserta untuk berbincang tentang karier, kreativitas, dan kehidupan di Riot. Selama beberapa hari event, para peserta mengunjungi booth, bertemu dengan para Rioter, dan bergabung dalam sesi game night. Kami senang dapat hadir di event seperti ini untuk berbagi cerita tentang pengalaman membuat game di Riot.



Night Market RIG

Makanan. Musik. Vendor lokal. Banyak Rioter. Beberapa tahun lalu, API@Riot mengadakan night market yang terinspirasi dari pasar malam yang umum ditemui di berbagai wilayah Asia. Kini, sebagian besar RIG kami telah mengadakan night market mereka sendiri di kampus LAX. Acara ini menghadirkan vendor lokal dari komunitas RIG masing-masing, lengkap dengan makanan, musik, game, dan masih banyak lagi. Baik Rainbow Rioters yang menghadirkan vendor berbagai kalangan dalam rangka Bulan Jubilant Colors maupun Riot Unidos yang melibatkan komunitas Latin Amerika setempat, semua orang di Riot selalu menantikan night market.



MEMBERIKAN KONTRIBUSI

[Riot Games Social Impact Fund](#) mengubah kemurahan hati para pemain menjadi dukungan bagi komunitas di seluruh dunia. Baik untuk merespons situasi darurat maupun berinvestasi dalam inisiatif jangka panjang, dana ini memungkinkan kami bertindak cepat saat bantuan paling dibutuhkan.

\$74 JT+
terkumpul sejak
2019

450+
organisasi yang
didukung



Bundel Give Back VALORANT

Dalam rangka hari jadi kelima VALORANT, sejumlah aksesoris favorit penggemar dari beberapa tahun sebelumnya kembali hadir dalam [Bundel Give Back](#), dengan sebagian hasil penjualannya disalurkan untuk amal.



Panda Pal Lux League

Lux selalu menjadi salah satu champion paling populer di League. Jadi, ketika kami ingin menghadirkan skin baru untuk menggalang dana bagi Riot Games Social Impact Fund, [Panda Pal Lux menjadi pilihan yang tepat](#).



Kampanye Voting Badan Amal

Para pemain yang menggalang dana tersebut, jadi kami memberi mereka kesempatan untuk menentukan ke mana dana itu disalurkan. Pada 2025, Riot mendukung 87 organisasi nonprofit di 29 negara melalui [Charity Voting Campaign](#), dengan mendukung berbagai isu seperti keberlanjutan, pendidikan, pengentasan kemiskinan, dan masih banyak lagi.

Pemadanan Donasi Karyawan

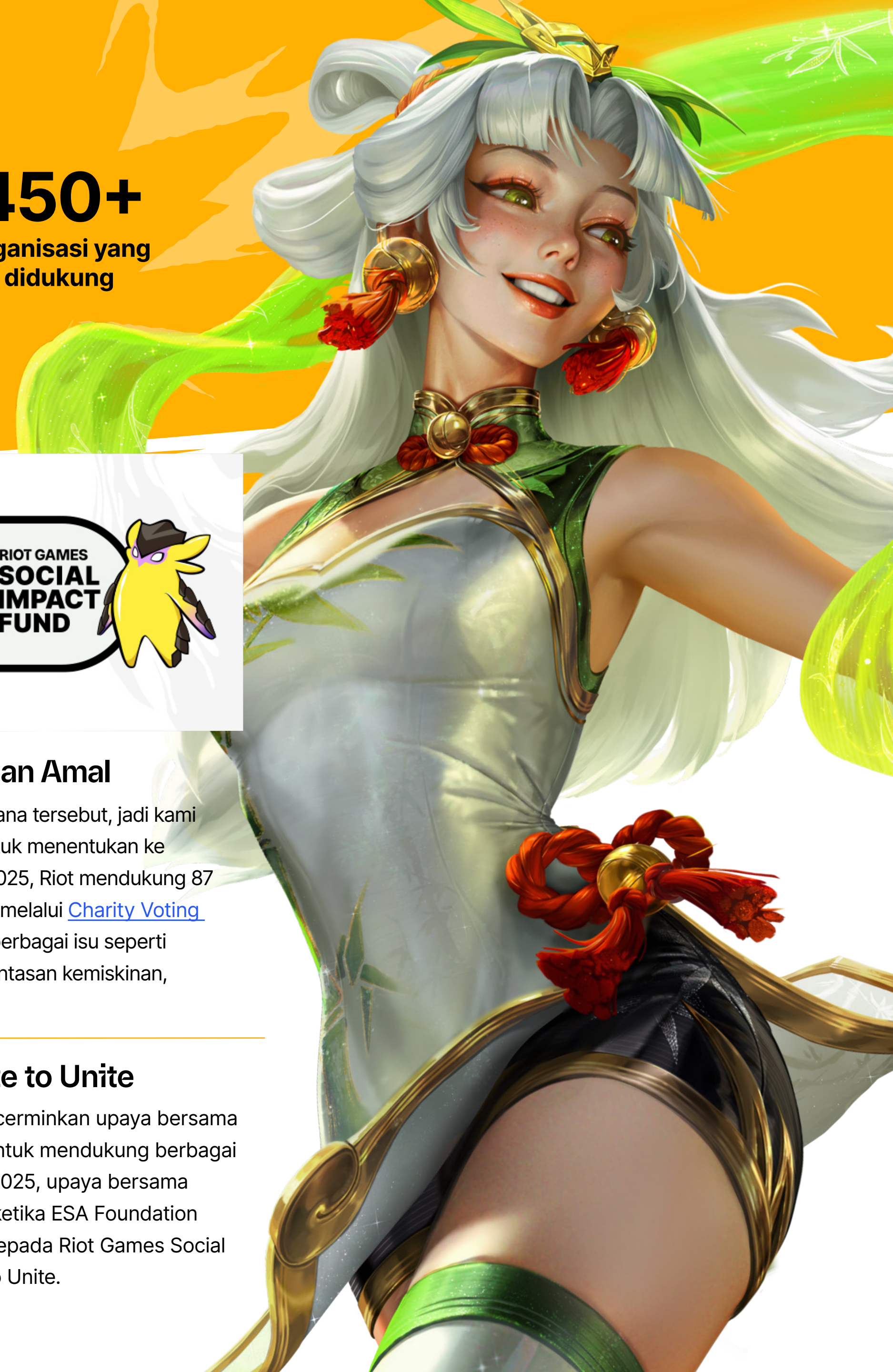
Rioter juga turut berbagi. Melalui program pemadanan donasi karyawan, Riot dan para Rioter menyumbangkan lebih dari \$1 juta untuk mendukung lebih dari 800 organisasi nonprofit di seluruh dunia pada 2025.

Penggalangan Dana Bantuan Bencana

Ketika kebakaran hutan melanda Los Angeles, Riot Games Social Impact Fund membantu para pemain untuk turut berkontribusi. Penggalangan dana di League dan VALORANT [berhasil mengumpulkan lebih dari \\$3 juta untuk bantuan bencana](#). Dana tersebut mendukung sembilan organisasi yang menyediakan bantuan untuk korban bencana alam.

Penghargaan ESA Nite to Unite

Setiap penggalangan dana mencerminkan upaya bersama para pemain, Rioter, dan mitra untuk mendukung berbagai tujuan di luar game kami. Pada 2025, upaya bersama tersebut mendapat pengakuan ketika ESA Foundation memberikan Champion Award kepada Riot Games Social Impact Fund dalam acara Nite to Unite.

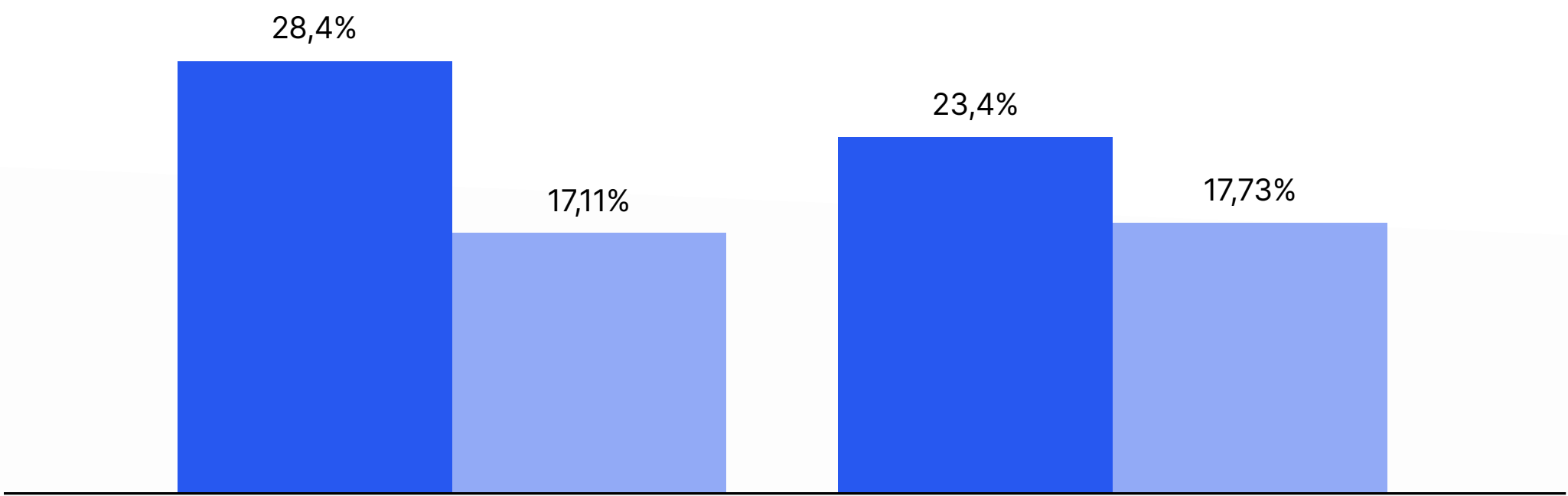




ORANG-ORANG DI RIOT

Berikut gambaran demografi para Rioter pada 2025 sebagai bagian dari komitmen kami terhadap transparansi.

Rincian Demografi

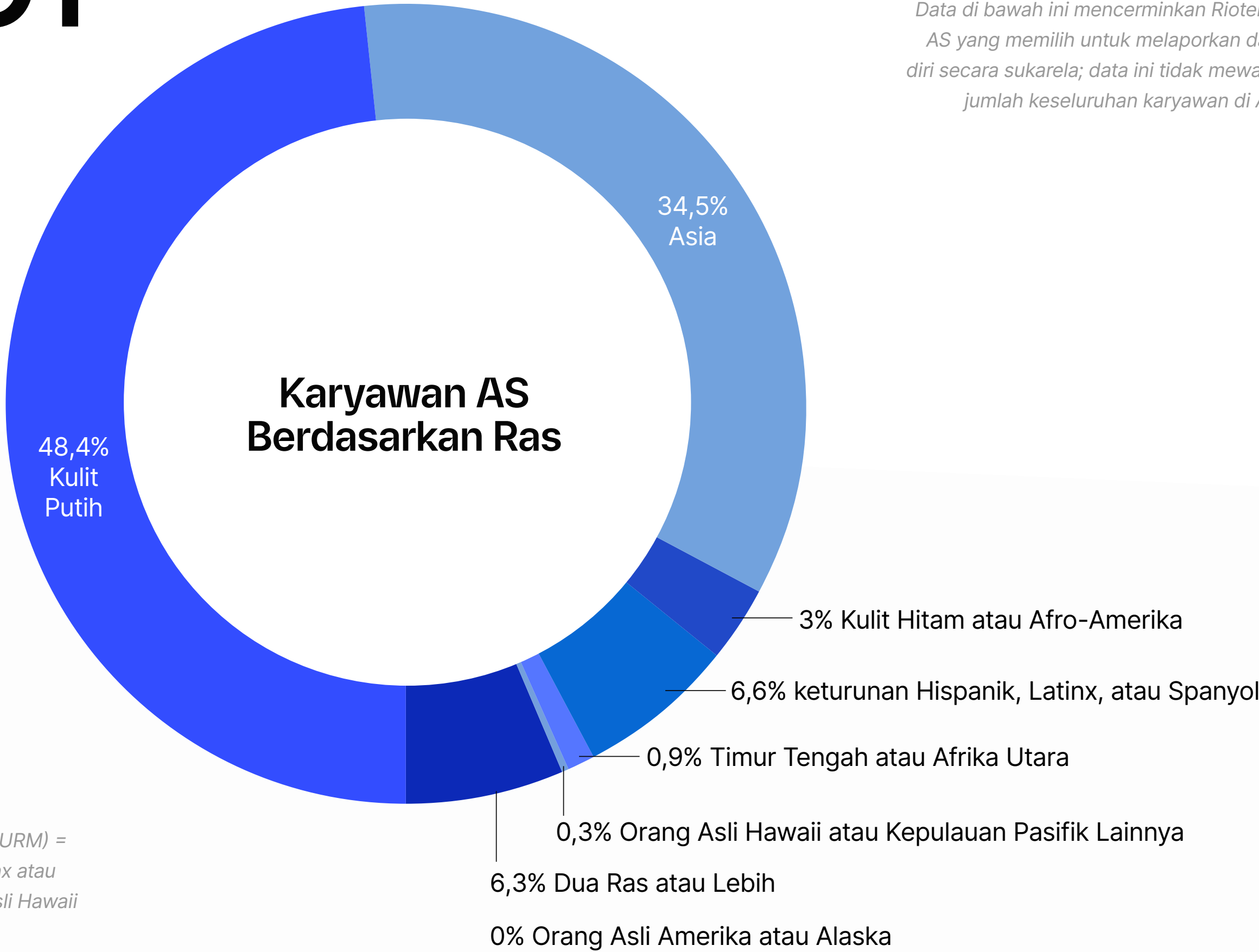


Rioter Perempuan di Seluruh Dunia

Perempuan = Perempuan, Perempuan Cisgender, Perempuan Transgender

Minoritas yang Kurang Terwakili di AS

Minoritas yang Kurang Terwakili (Underrepresented Minority, URM) = Kulit Hitam atau 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



Data di bawah ini mencerminkan Rioter di AS yang memilih untuk melaporkan data diri secara sukarela; data ini tidak mewakili jumlah keseluruhan karyawan di AS.

Upaya untuk Kesetaraan

Riot bekerja 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 setara bagi semua Rioter saat ditinjau di tingkat organisasi. Riot bekerja sama dengan pakar pihak ketiga untuk melakukan analisis kesetaraan gaji gender yang komprehensif dengan menggunakan metodologi alternatif sebagai bagian dari Keputusan Persetujuan Riot. Berdasarkan kedua metodologi ini, Riot tetap tidak melihat adanya perbedaan yang signifikan secara statistik dalam hal gaji atau promosi.

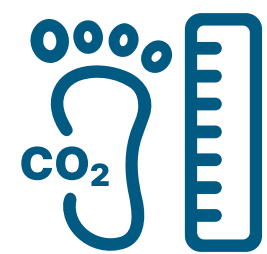


PENDEKATAN KAMI TERHADAP

KEBERLANJUTAN@RIOT

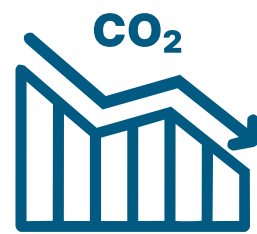
Keberlanjutan di Riot dimulai dengan memahami dampak yang ditimbulkan. Sebagai perusahaan global, jejak lingkungan Riot mencakup berbagai aspek bisnis, termasuk kantor, live event, esports, perjalanan, produk, vendor, serta infrastruktur digital yang membantu menghadirkan game kepada para pemain di seluruh dunia.

Perjalanan keberlanjutan Riot berfokus pada tiga area utama:



Mengukur jejak karbon kami

Membangun gambaran yang lebih jelas mengenai sumber emisi di seluruh operasional dan rantai nilai Riot.



Mengurangi emisi

Memanfaatkan berbagai hal yang telah dipelajari untuk menentukan area yang dapat menjadi fokus upaya Riot di masa mendatang dan mencapai progres yang lebih berarti.



Memahami dan melaporkan dampak

Meningkatkan kualitas data agar kami dapat menyampaikan informasi yang lebih transparan, konsisten, dan bermanfaat seiring berjalannya waktu.



Riot melacak emisi gas rumah kaca sesuai dengan GHG Protocol. Proses ini digunakan untuk lebih memahami jejak lingkungan sekaligus meningkatkan kualitas pelaporan dari waktu ke waktu. Seiring berkembangnya ekspektasi terhadap pelaporan keberlanjutan, tata kelola, dokumentasi, dan proses pelaporan terus diperkuat untuk mendukung penyampaian informasi yang lebih lengkap, konsisten, dan dapat diandalkan.

Mulai dari esports yang lebih ramah lingkungan hingga mengurangi limbah makanan, setiap tindakan memberikan dampak.





JEJAK EMISI GHG RIOT

	Emisi GHG 2025	Emisi GHG 2024	Emisi GHG 2023
 Scope 1: Bahan Bakar di Tempat	694 tCO2e	1.189 tCO2e	1.655 tCO2e
 Scope 2: Energi yang Dibeli	6.887 tCO2e	6.724 tCO2e	7.698 tCO2e
 Scope 3: Emisi Hulu/Hilir	176.835 tCO2e	171.527 tCO2e	249.112 tCO2e

Catatan tentang data kami: Kami berupaya memberikan perhitungan emisi seakurat mungkin. Namun, pengukuran gas rumah kaca masih merupakan bidang yang terus berkembang. Seiring dengan penerapan alat ukur karbon baru dan peningkatan kelengkapan data, angka emisi yang dilaporkan di masa mendatang dapat mengalami perubahan, terutama pada kategori Scope 3, yang metode pengukurannya masih terus berkembang.



2025

EMISI GHG

Emisi Scope 1 dan 2

Pada 2025, kami meningkatkan metode pengumpulan data emisi Scope 1 dan 2 dengan mengurangi ketergantungan pada estimasi dan menggunakan lebih banyak data operasional aktual, seperti tagihan utilitas dan hasil pembacaan meter. Hal ini memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai emisi dari kantor dan operasional Riot, sekaligus membantu memahami area yang perlu menjadi fokus dalam upaya pemantauan dan pengurangan emisi di masa mendatang.

Emisi Scope 3

Untuk Scope 3, pengumpulan data terus ditingkatkan dengan menggunakan data aktivitas yang lebih lengkap serta faktor emisi yang disempurnakan di berbagai kategori utama. Sebagai hasilnya, beberapa kategori mengalami peningkatan dibandingkan tahun-tahun sebelumnya, termasuk Barang Modal, Limbah yang Dihasilkan dari Operasional, dan Transportasi & Distribusi Hulu, yang sebagian besar disebabkan oleh cakupan data yang lebih lengkap.

Di saat yang sama, pembaruan metodologi berkontribusi pada penurunan emisi yang dilaporkan dalam kategori tertentu, termasuk Perjalanan Bisnis dan Investasi. Perubahan ini mencerminkan perkembangan berkelanjutan dalam inventarisasi gas rumah kaca kami seiring dengan peningkatan kualitas, cakupan, dan konsistensi data di seluruh rantai nilai Riot.



Scope 1:

694 tCO₂e



Scope 2:

6887 tCO₂e



Barang & Jasa yang Dibeli	75%
Perjalanan Bisnis	16%
Perjalanan Karyawan dan Kerja dari Rumah (WFH)	3%
Emisi Terkait Bahan Bakar dan Energi	1%
Barang Modal	3%
Lainnya	2%



PRAKTIK KEBERLANJUTAN

Keberlanjutan dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, tetapi tujuan dari semua upaya ini adalah membatasi dampak terhadap perubahan iklim. Mulai dari esports yang lebih ramah lingkungan hingga upaya mengurangi limbah makanan, setiap tindakan memberikan dampak.

Mengurangi Limbah Makanan di NOMs

Setiap minggu, NOMs, kafe di dalam kampus kami, menyediakan makanan bagi ribuan Rioter. Dengan menu yang beragam, berbagai pilihan untuk kebutuhan diet, serta tim koki yang andal, menyiapkan makanan setiap hari merupakan operasional yang cukup kompleks. Namun, tim NOMs melakukan lebih dari itu. Pada 2022, mereka mulai menggunakan Winnow, sebuah sistem kamera yang diarahkan ke tempat sampah kompos untuk melacak limbah makanan. Dengan memanfaatkan data ini, mereka dapat menyesuaikan menu dan menyelamatkan berton-ton makanan yang berpotensi terbuang.

Sejak 2022:

307,2
TON
Limbah Makanan
Dihemat

1.306
TON METRIK
dari Total CO₂e
Dihemat

Menjadikan RBC Lebih Berkelanjutan

Remote Broadcast Center (RBC) kami yang didukung oleh AWS di Seattle dan Dublin menjadi penggerak berbagai event esports global. Setiap fasilitas telah menerapkan berbagai langkah untuk menjadikan keberlanjutan sebagai salah satu prioritas utama. Sekali lagi, RBC Dublin telah memperoleh sertifikasi ISO 14001, standar yang diakui secara global yang mengaudit dan mengakui secara independen sistem manajemen lingkungan yang kuat dan diterapkan untuk terus meningkatkan kinerja lingkungan.

Keberlanjutan dalam Esports

Dengan event esports yang memenuhi arena di seluruh dunia, meningkatkan praktik keberlanjutan yang diterapkan menjadi salah satu cara penting untuk mengurangi dampak lingkungan. Dengan mengganti botol air plastik menggunakan dispenser air yang ditempatkan secara strategis di berbagai area arena, kami berhasil menghilangkan hampir seluruh limbah botol air bagi kru arena di event esports kami.

Sejak 2024:

93%
LIMBAH BOTOL AIR
Berkurang

~95.000
BOTOL
Dialihkan dari Aliran Limbah



