

# MENCAPAI LEBIH TINGGI

LAPORAN  
DIVERSITY &  
INCLUSION  
TAHUNAN  
2021



# KATA PENGANTAR DARI TIM D&I

Ini adalah tahun ketiga Riot membagikan progres dalam D&I. Melihat kembali tahun-tahun itu, perlu waktu untuk mengingat semua yang telah terjadi—semua orang, pengalaman, dan momen yang berdampak pada budaya kami. Pengembangan tahunan laporan ini, sebagian, merupakan cara bagi kami untuk mengenali perjalanan yang telah kami lalui dan pekerjaan yang masih harus kami lakukan.

Pada tahun 2021, sementara dunia terus mengarah ke berbagai macam ketidakpastian, kami tetap fokus untuk sebisa mungkin memberikan pengalaman terbaik kepada Rioter dan pemain. Sebagai sebuah organisasi, kami terus memasuki babak baru, bertransformasi dari perusahaan satu game menjadi perusahaan banyak game, dari menciptakan satu esports terkemuka menjadi banyak esports global, dan dari perusahaan yang hanya berfokus pada game menjadi perusahaan yang sepenuhnya berfokus pada hiburan (sebagian berkat serial televisi animasi pertama Riot, Arcane!).

Sebagai refleksi, kami adalah perusahaan yang berbeda dari sebelum pandemi. Kami juga memahami bahwa untuk mencapai aspirasi menjadi perusahaan game yang paling memprioritaskan pemain di seluruh dunia, kami harus menjadi perusahaan tempat Rioter saat ini dan di masa mendatang bisa mengeluarkan potensi terbaik diri mereka saat bekerja. Keragaman dan inklusi menjadi inti dari budaya kami. Hal ini menumbuhkan lingkungan yang memungkinkan semua Rioter untuk terlibat sepenuhnya, yang berarti kami pada gilirannya muncul secara autentik untuk pemain dan komunitas.

Laporan ini adalah potret selama tahun 2021, yang merupakan tahun pembangunan dasar yang akan menyiapkan kami untuk sesuatu yang kami yakini akan menjadi babak transformatif berikutnya di Riot. Meskipun ada banyak variabel eksternal yang mengarah ke ketidakpastian besar, kami melakukan peningkatan pada proses, dan terus berfokus pada pengalaman pemain. Dari memberi pemain lebih banyak cara untuk melihat diri mereka terpantul dalam game kami, hingga menginvestasikan lebih banyak sumber daya untuk generasi profesional dan kreator game berikutnya, kami bergerak maju. Tentu saja pendekatan kami terhadap D&I sebagai perusahaan tidak linier. Ada pembelajaran, evaluasi, dan perbaikan yang konsisten demi terus mengembangkan diri dan melakukan yang lebih baik. Berfokus pada Rioter, proses, budaya, dan produk, kami telah memutuskan bahwa tidak ada batasan, karena pekerjaan ini akan selalu berkembang.



# 01 ORANG DAN PROSES

HALAMAN 03



# 02 BUDAYA

HALAMAN 11



# 03 INDUSTRI DAN PRODUK

HALAMAN 16



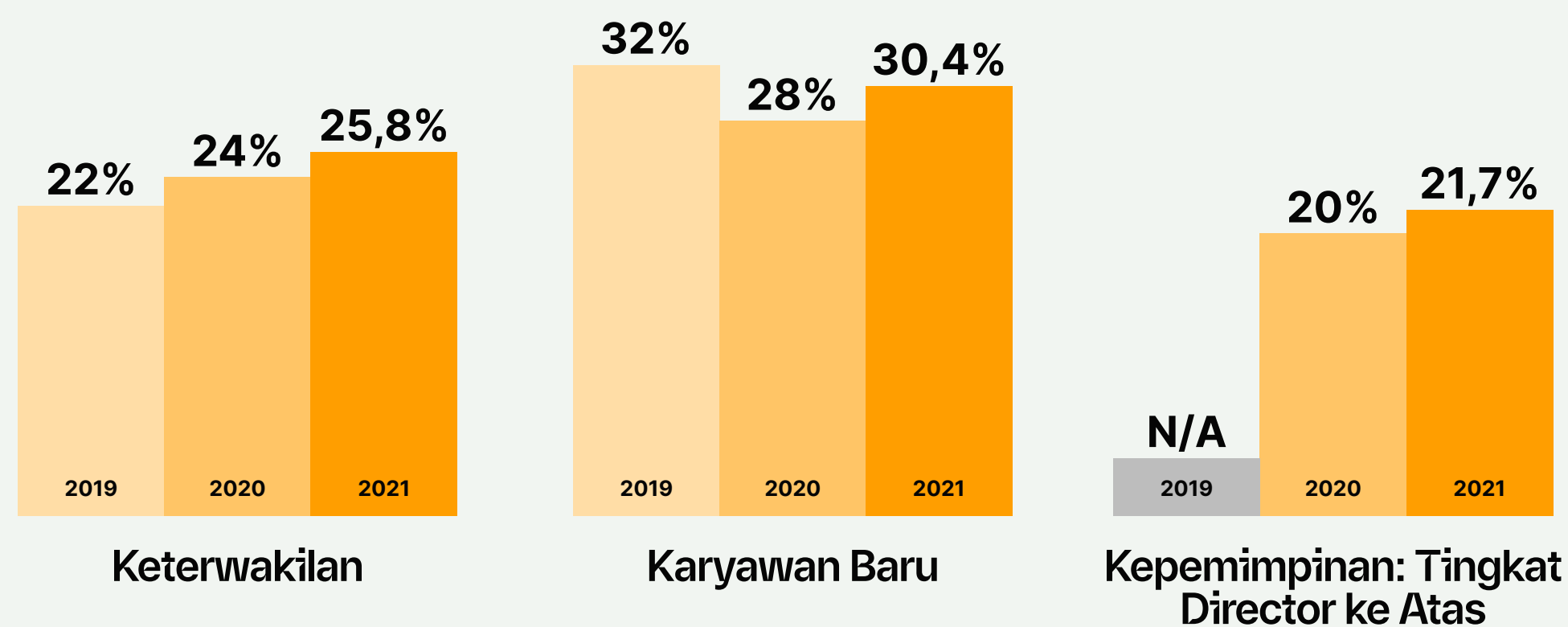
# ORANG DAN PROSES

# 01

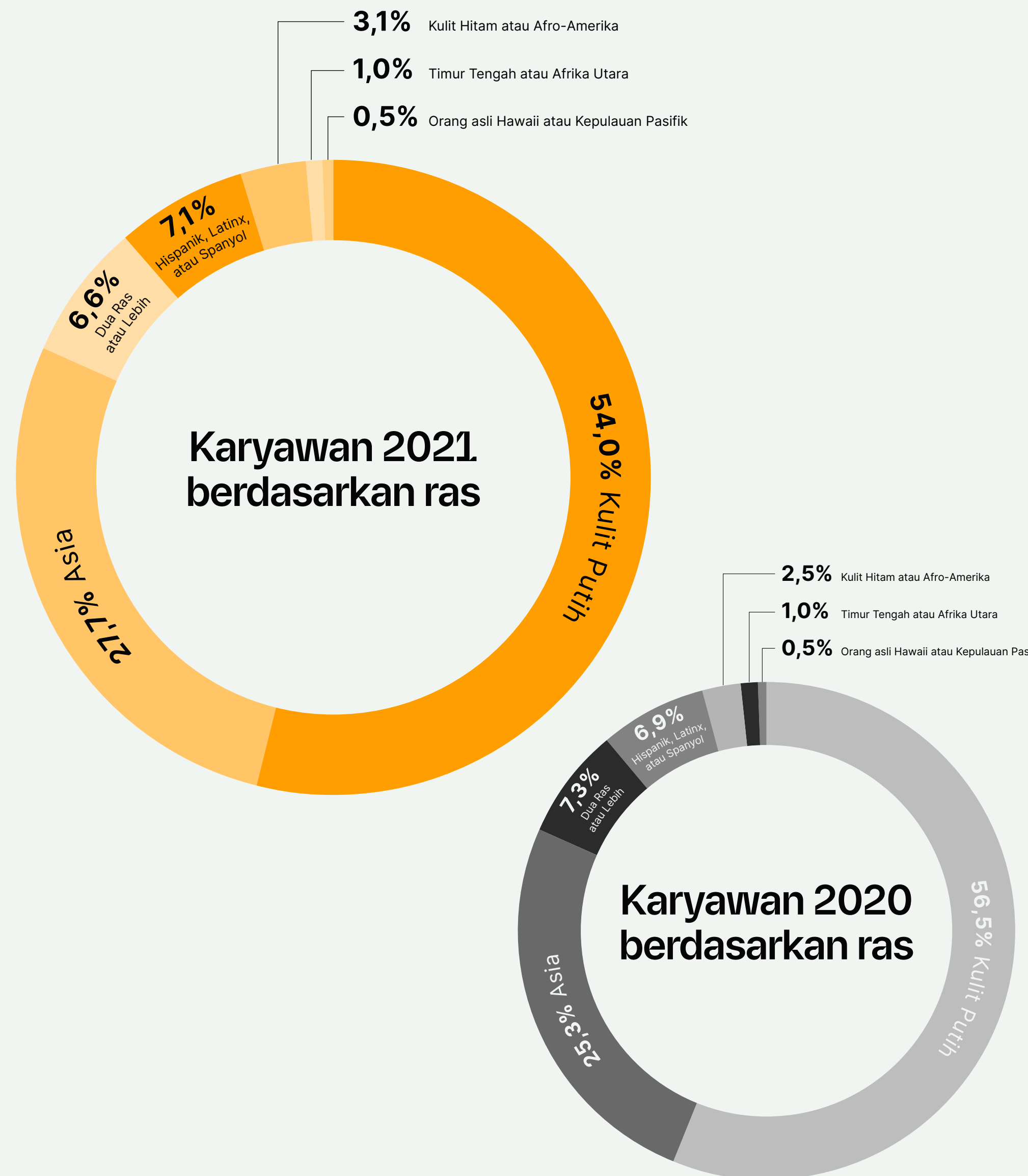
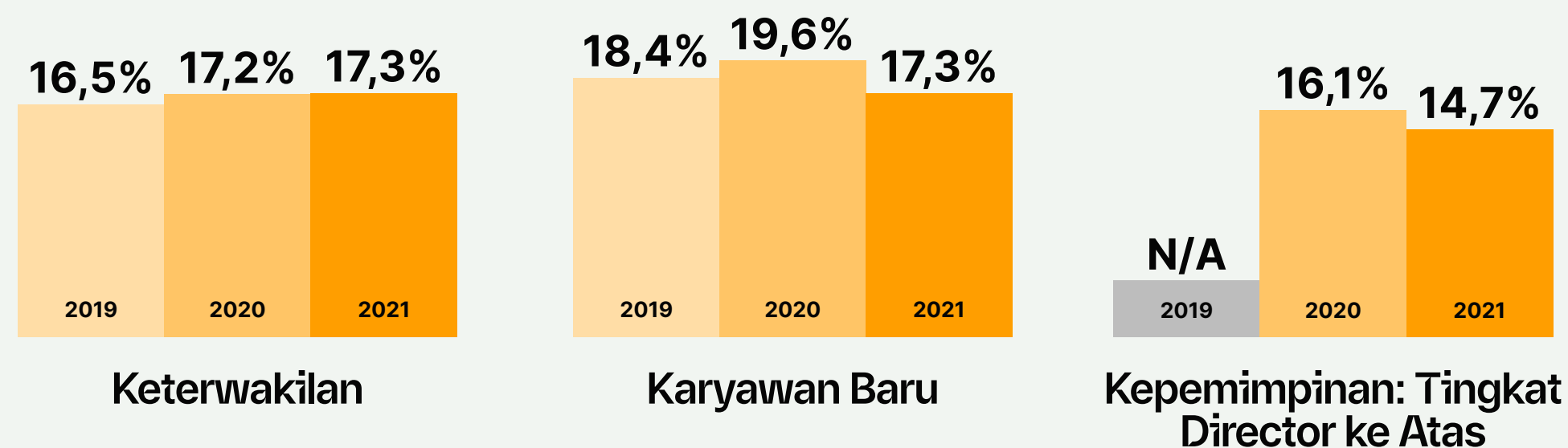


# DALAM ANGKA

## Wanita secara global



## 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.

## Progres telah ada, tetapi masih banyak yang harus dikerjakan

Tim akan sukses bersama ketika mereka beragam sekaligus inklusif. Kami harus menumbuhkan budaya yang mendorong kolaborasi, memungkinkan pemikiran kreatif, dan bertindak secara global untuk memberikan pengalaman inovatif serta game pendominasi genre bagi para pemain.

Kunci dari upaya ini adalah transparansi dalam data keterwakilan dan perekrutan. Tahun ini, kami telah membuat dua perubahan pada cara kami menyajikan data ini:

- Kami membentuk ulang kategori kepemimpinan untuk memasukkan Rioter yang setingkat director ke atas. Hal ini mencerminkan definisi internal untuk para pemimpin senior serta selaras dengan inisiatif keragaman daftar kami dalam perekrutan.
- Kami telah memperbarui definisi tentang Minoritas yang Kurang Terwakili (URM) untuk menyertakan "Dua Ras atau Lebih". Ini memberikan pandangan lengkap tentang populasi URM dan lebih selaras dengan standar pelaporan internal dan praktik terbaik D&I.

Meski ada kemajuan yang jelas di segmen tertentu dari tenaga kerja, seperti peningkatan jumlah Rioter wanita secara global, kami melihat adanya penurunan persentase kategori URM dengan adanya definisi baru ini. Karenanya, penting bagi kami untuk terus mengevaluasi pendekatan dalam mendatangkan dan mempertahankan talenta yang beragam di Riot. Kami tahu kemunduran itu mengecewakan, tetapi kami sedang berupaya untuk menyempurnakan proses dan memfokuskan kembali upaya perekrutan sehingga bisa melakukan yang lebih baik dan mencapai lebih tinggi pada tahun 2022.





## Komitmen kepemimpinan

Akuntabilitas D&I di tingkat puncak kepemimpinan di Riot dilacak di setiap pilar melalui progres D&I Scorecard dan rencana tindakan D&I yang terkait. D&I Scorecard, yang diinformasikan oleh Global Rioter Survey tahunan, meminta Rioter untuk mengevaluasi Riot berdasarkan empat bidang utama: Keterlibatan, Indeks Inklusi, Komitmen Kepemimpinan terhadap D&I, dan Peluang untuk Kemajuan. Tujuannya adalah untuk menampilkan progres dari tahun ke tahun dalam keterwakilan, perekrutan, serta pengembangan untuk populasi gender dan URM AS. Dari scorecard tersebut, rencana tindakan D&I dibuat dengan tindakan spesifik dalam tiga kategori: Orang, Budaya, dan Kepemilikan.

# 85%

**Indeks  
Inklusi  
Riot**

Tiap tahun kami melakukan dua survei di seluruh Riot sebagai bagian dari Global Riot Survey (GRS). GRS adalah cara kami mengukur sentimen Rioter tentang pekerjaan yang kami lakukan, hal yang berjalan dengan baik di Riot, dan area apa yang bisa menjadi fokus tim untuk bergerak maju. Data yang kami kumpulkan dari Rioter sangat penting untuk menumbuhkan organisasi dan budaya yang sehat.

GRS juga mengukur “indeks inklusi” berdasarkan respons Rioter. Ini dikembangkan oleh tim D&I dan Insights serta mencakup atribut penting seperti diperlakukan dengan hormat, merasa dilibatkan secara pribadi, dan mampu membawa jati diri tiap Rioter dalam pekerjaan. Kami tahu bahwa organisasi dengan budaya inklusif lebih inovatif dan tangkas, serta lebih mungkin untuk mencapai hasil bisnis yang lebih baik.

## Kesetaraan dalam pemrosesan gaji dan talenta

Pada tahun 2021, kami terus berfokus pada kesetaraan dan inklusi dalam pemrosesan gaji dan talenta, meningkatkan upaya perekrutan untuk menarik talenta yang beragam, dan memperluas tunjangan kesehatan agar bisa lebih mendukung Rioter dari semua latar belakang. Untuk kalibrasi performa, anggota tim People Insights, Legal, dan Talent Development Riot bekerja sama untuk meninjau hasil terkait gender dan minoritas yang kurang terwakili. Hasil kalibrasi performa ditinjau secara menyeluruh oleh tim multidisiplin yang didedikasikan untuk D&I demi membantu memastikan keadilan dan konsistensi dalam proses manajemen performa kami.

Riot memiliki kemitraan berkelanjutan dengan pihak ketiga ahli untuk melakukan tinjauan kesetaraan gaji yang komprehensif tiap setengah tahun, memeriksa hasil kompensasi serta promosi bagi kesetaraan internal. Hasil dalam posisi yang sama atau serupa diteliti dan diperiksa. Dengan bangga Riot bisa melaporkan bahwa upaya kami di bidang ini berhasil – **saat ini tidak ada perbedaan yang signifikan secara statistik dalam gaji untuk wanita atau minoritas yang kurang terwakili di Riot**. Selain itu, Riot telah membuat progres dalam memajukan jalur talenta untuk wanita melalui hasil promosi yang kuat. Ini bukti bahwa kami berfokus untuk membuat perubahan yang signifikan di bidang keterwakilan wanita di industri kami.







## Jalur talenta yang beragam

Kami bertujuan untuk meningkatkan jalur kandidat yang beragam di seluruh kantor kami. Melalui pendekatan keragaman daftar kami, serta sumber lab dan kemitraan dengan Power to Fly, Women in Games di EMEA dan APAC, serta Afrotech, kami telah memungkinkan Rioter dalam berbagai disiplin ilmu untuk menyampaikan pendapat dan pengalaman karier mereka secara autentik. Sebagai hasilnya, kami telah membawa masuk kandidat yang lebih beragam ke dalam jalur perekrutan kami.

Di seluruh regional, kami telah memasukkan D&I ke dalam proses orientasi dan pelatihan karyawan sekaligus menekankan budaya dan kebiasaan lokal. Di regional APAC, tiap Rioter baru telah melalui pengenalan D&I yang menekankan pentingnya kolaborasi serta kreativitas melalui inklusivitas. Untuk Rioter di EMEA, kami telah meluncurkan pelatihan “Menciptakan Budaya Inklusi” yang membekali Rioter dengan pengetahuan dan alat untuk membangun tim yang inklusif. Regional EMEA juga memiliki program pelatihan Kepemimpinan Inklusif untuk semua pusat tim kepemimpinan Eropa dan para country manager. Pelatihan ini berfokus pada peningkatan pemahaman tiap peserta tentang sembilan perilaku yang terkait dengan kepemimpinan inklusif.

“

Aku percaya bahwa Riot dan budaya yang telah kami bangun memungkinkan kami mengambil cukup risiko untuk menjadikannya lebih baik. Aku belum pernah melihat perusahaan yang mewujudkan nilai-nilainya seperti yang dilakukan Riot. Ini lebih dari sekadar poster di dinding. Ini adalah bagian dari proses wawancara kami, cara kami menyampaikan umpan balik satu sama lain dalam tinjauan performa, serta cara kami pada akhirnya saling bertanggung jawab – ini benar-benar istimewa.”



**Sara L.**  
MANAGER  
TECHNICAL PROGRAM MANAGEMENT

## Generasi profesional gaming berikutnya

Kami percaya bahwa untuk menciptakan masa depan yang inklusif di industri dan lainnya, kami harus memikirkan generasi Rioter dan profesional gaming berikutnya. Kami telah berfokus untuk mendatangkan pekerja magang dengan latar belakang yang beragam, melalui mitra seperti The Black Collegiate Association (BCGA), yang merekrut kandidat dari Historically Black Colleges and Universities (HBCU), dan EMEA Internship Program kami, yang menekankan pada rekrutmen pada event yang berfokus pada wanita.

Dengan pertumbuhan besar esports selama beberapa tahun terakhir, ada lebih banyak peluang di pasar kerja khusus ini. Untuk lebih mempersiapkan para pelajar agar berkembang di industri ini, Riot memulai program Esports / ALL Riot Esports Internship dengan pelajar dari Johnson C. Smith University (JCSU), sebuah HBCU yang bekerja sama dengan Riot tiap tahun. Para pelajar yang terpilih untuk program perintis musim panas ini adalah peserta magang pertama yang bisa menyaksikan pengalaman Riot Esports. Mereka bekerja sama dengan tim di seluruh organisasi Global Esports Riot untuk mendapatkan pengalaman dunia nyata di semua bidang bisnis.



## Kesehatan di tempat kerja

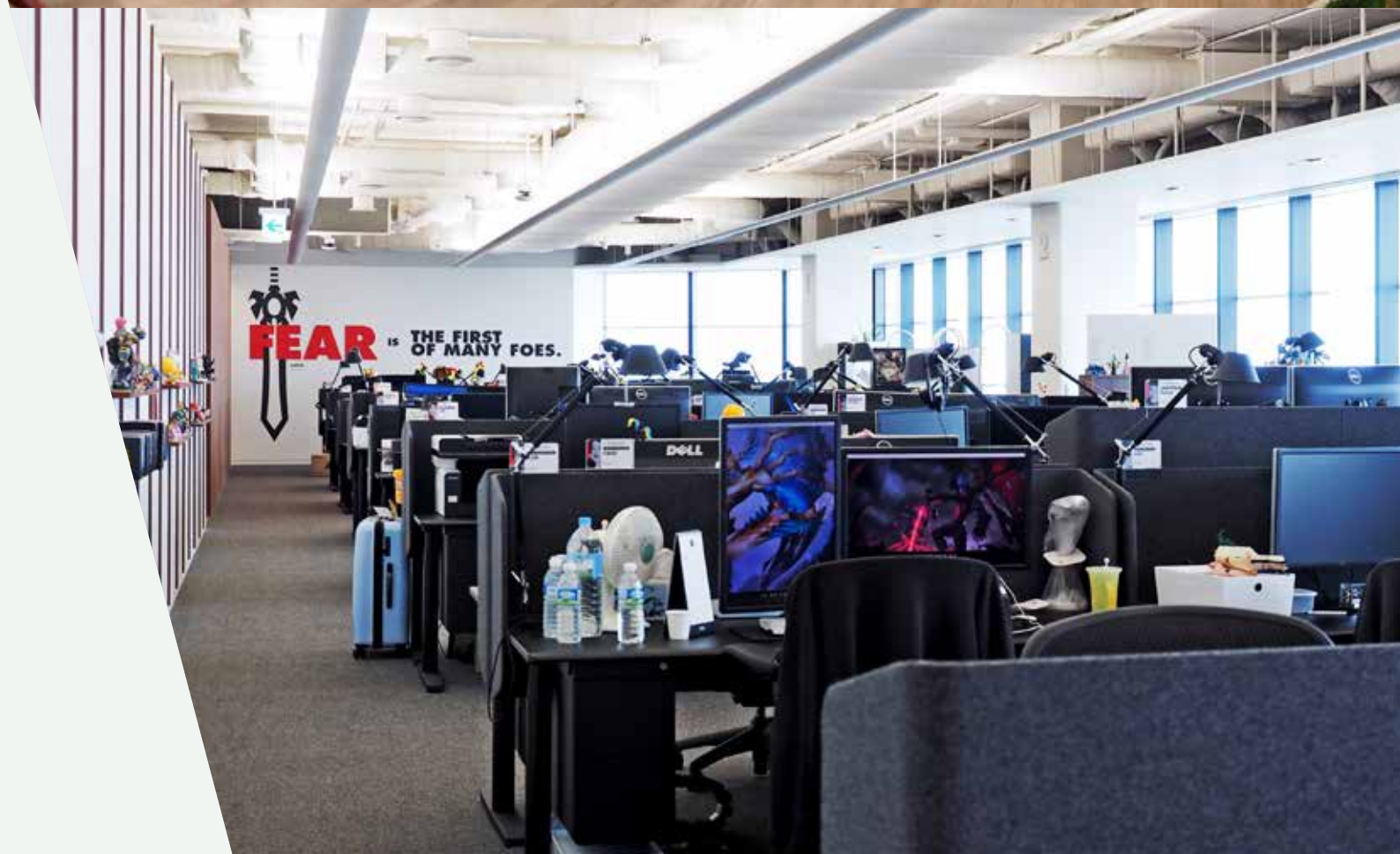
Dalam persiapan untuk kembali ke kampus pada 2022, kami memperbaiki ruang kantor kami di seluruh dunia guna meningkatkan kesehatan karyawan, dari orang tua baru yang ingin kembali bekerja dengan nyaman, hingga ruang tenang untuk meditasi, doa, atau refleksi.

Di kantor LA, kami mendesain ulang tujuh ruang menyusui yang luas dan canggih di seluruh kampus yang dirancang untuk menyediakan ruang yang ramah bagi para orang tua baru. Lebih banyak ruang akan diluncurkan selagi kami terus memperluas jejak fisik kami pada tahun 2022.

Di Dublin, kami memperkenalkan ruang tenang serbaguna yang bisa dipesan. Kantor LA kami juga dilengkapi dengan 10 ruangan ini dengan rencana untuk menambah lebih banyak lagi di tahun mendatang selagi kami terus memperluas ruang kantor kami.

Saat membangun pusat siaran jarak jauh esports Riot di Dublin, yang dibuka pada tahun 2021, aksesibilitas menjadi pertimbangan utama selama tahap perencanaan dan desain awal. Tim fasilitas bekerja sama dengan tim D&I untuk mengimplementasikan sejumlah ruang yang akan mendukung inklusivitas. Fasilitas baru ini mencakup kamar dan ruang tenang serbaguna serta toilet untuk semua jenis kelamin yang bisa diakses sepenuhnya, dan fasilitas shower. Kami juga mempertimbangkan kebutuhan sensorik selama proses desain dan menciptakan program pencahayaan, suhu, dan suara penuh di dalam ruang kolaboratif, toilet, dan ruang komunal.

Pada tahun 2022, kami berencana untuk melihat dari dekat semua kantor kami dan membuat pembaruan guna menciptakan lingkungan paling ramah serta mudah diakses bagi Rioter saat ini dan calon Rioter. Kami akan mempertimbangkan banyak hal, termasuk kesehatan mental dan fisik, kemampuan, keberlanjutan, dan budaya saat menciptakan ruang tempat Rioter bisa membuat seluruh diri mereka bekerja.





# BUDAYA

# 02

# MEMBANGUN KOMUNITAS INKLUSIF DAN GLOBAL

Sebagai perusahaan global dengan 20+ kantor di 16 negara, membangun budaya memiliki bentuk yang berbeda di tiap kantor dan negara. Namun, satu hal yang tetap konsisten: misi kami untuk menjadi perusahaan game yang paling memprioritaskan pemain di dunia. Mencapai aspirasi ini bukan hanya sesuatu yang dipikirkan oleh tim game kami; ini dijalin dalam struktur perusahaan.



Saat ini, kami memiliki enam RIG, dengan pemusatan terbesar di Los Angeles, tetapi mulai tahun depan, kami akan meluncurkannya secara global. Kami juga mulai membangun landasan untuk Asian Pacific Islander (API) RIG pada tahun 2021 untuk diluncurkan pada tahun 2022.

## Rioter Inclusion Groups

Grup sumber daya karyawan kami, Rioter Inclusion Groups (sebelumnya dikenal sebagai Riot Identity Groups), mengalami perubahan nama tahun ini dalam upaya untuk memperluas keterlibatan, inklusi, dan tindakan dalam diskusi interseksional sembari mendorong lebih banyak keingintahuan akan budaya global. Inti dari tiap RIG adalah komunitas. Dengan menyatukan Riot dalam rangka merayakan keragaman, memungkinkan keterwakilan autentik dalam gaming, serta membina rasa kebersamaan mendalam, RIG memainkan peran penting dalam memastikan Rioter dari seluruh latar belakang bisa berkembang. Melalui wawasan, program, dan aktivasi mereka, RIG akan terus memainkan peran penting dalam membangun dan mengembangkan komunitas yang inklusif luar dalam.

Sebagai pengakuan atas kontribusi besar dan waktu yang dihabiskan untuk memimpin inisiatif kelompok mereka, tim kepemimpinan RIG menerima bonus untuk pekerjaan yang mereka lakukan guna memajukan keragaman dan inklusi di Riot.



*Rioter pada Hari Internasional Melawan Homofobia, Transfobia, dan Bifobia (International Day Against Homophobia, Transphobia, and Biphobia (IDAHOTB))*



## Filipinos at Riot (FAR)

Misi: Memberdayakan, menyatukan, dan merayakan orang-orang Filipina di Riot dan di komunitas game.

FAR mengundang aktor Filipina-Amerika Dante Basco untuk berbincang dengan Rioter selama Filipino American History Month tentang pengalamannya menavigasi industri hiburan sebagai orang Filipina-Amerika dan cara dia menganjurkan keterwakilan yang lebih besar dari budayanya sepanjang kariernya. Kamu bisa melihat percakapan ini [di sini!](#)



## Rainbow Rioters

Misi: Membina komunitas dan produk inklusif LGBTQIA+ di Riot dan lainnya.

Kami merayakan Bulan Jubilent Colors, Hari Internasional Melawan Homofobia, Transfobia, dan Bifobia (IDAHOTB), dan Hari Merayakan Diri Nasional. Kami bermitra dengan kreator konten Twitch dan LGBTQIA+ untuk menyelenggarakan Pride Stream-A-Thon, dengan lebih dari 349.000 orang menonton secara global. Di Eropa, Rioter melakukan 'Marched for Pride' secara virtual di sekitar rumah mereka dan lingkungan setempat untuk mengumpulkan dana penting demi mendukung International Lesbian, Gay, Bisexual, Trans and Intersex Association (ILGA) Eropa. Kami juga meluncurkan merchandise bertema Pride, dengan 100% dari hasil bersih akan digunakan untuk mendukung organisasi LGBTQIA+.



## RAD Genders

Misi: Mendorong Riot menjadi tempat orang-orang dengan berbagai gender bisa berkembang dan melihat cerminan diri mereka di dalam produk-produk Riot.

Untuk Women's History Month, kami melakukan aktivasi di seluruh wilayah untuk merayakan para wanita luar biasa di Riot. Di Eropa, kami merayakan pencapaian sosial, ekonomi, budaya, dan politik wanita melalui serangkaian panel menampilkan Rioter yang berbagi cerita, proses kreatif, dan cerminan mereka dalam mengembangkan keterwakilan autentik serta dampaknya terhadap pemain dan penggemar kami.



## Riot Noir

Misi: Menguatkan suara kaum Afro-Amerika dan meningkatkan keterwakilan di Riot baik di dalam maupun di luar produk.

Anggota Riot Noir berkumpul untuk merayakan Black History Month dan menghormati keunggulan kaum Afro-Amerika di dunia game dan pertunjukan. Dari trivia komunitas dan malam gaming hingga diskusi seputar karya pionir Afro-Amerika dalam komunitas game pertempuran (fighting game community (FGC)), Riot Noir menggunakan bulan ini untuk menunjukkan komitmen berkelanjutan mereka untuk memperkuat suara kaum Afro-Amerika dan meningkatkan keterwakilan, baik di Riot maupun di seluruh industri.



## Riot Unidos

Misi: Menyediakan lingkungan yang suportif bagi Rioter Latinx dan serikatnya dengan cara mengadvokasi peningkatan visibilitas, ikatan budaya, penjangkauan komunitas, dan perubahan positif di seluruh Riot Games.

Riot Unidos bekerja dengan kantor Mexico City untuk mengumpulkan cuplikan hype untuk merayakan Latinx Heritage Month. Video ini menunjukkan betapa kerasnya Rioter bekerja untuk memberikan pengalaman terbaik kepada para pemain di game kami dan di komunitas Amerika Latin. Lihat [di sini!](#)



## Veterans@Riot

Misi: Mendukung Rioter Veteran sembari meningkatkan keterwakilannya di dunia game dan pertunjukan.

Veterans@Riot memberikan kesempatan kepada Rioter untuk terlibat dalam Hari Kesehatan Mental, Hari Veteran, serta bermitra dengan organisasi seperti Hire Heroes dan Stack Up.

# AKTIVASI DAN PROGRAM BUDAYA DENGAN KEARIFAN LOKAL

Pada tahun 2021, kami merayakan budaya dan komunitas Rioter di seluruh dunia. Kami juga meluangkan waktu untuk mengenali perayaan-perayaan penting dan merenungkan dunia di sekitar kami. Di hari Juneteenth, kami mengundang Wellness for the People untuk “Sesi Kesehatan” membahas tentang interseksionalitas dalam kemitraan dengan Noir dan Rainbow Rioters. Kami juga mengundang desainer game, Jane McGonigal, dan psikolog kesehatan, Kelly McGonigal, yang keduanya merupakan spesialis dalam konvergensi game dan kesehatan mental, untuk mengobrol dengan Rioter. Kedua saudari ini berbagi tips mereka untuk mengatasi tekanan kehidupan sehari-hari dalam rangka menyambut Hari Kesadaran Kesehatan Mental.

Di kantor LatAm, tim menyelenggarakan lokakarya yang berfokus pada filosofi asosiasi HE4SHE yang dikembangkan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa. Salah satu area fokusnya termasuk cara untuk mendukung lingkungan yang akan mempromosikan kesetaraan gender dengan memahami konstruksi sosial seputar maskulinitas di Amerika Latin.

Untuk memperingati akhir Idulfitri, hari terakhir perayaan Ramadan, tim VALORANT di seluruh kantor MENA berkolaborasi dalam video musik untuk lagu [Anta Al Batal](#). Mereka memastikan lagu ini mencakup banyak bahasa dan menampilkan artis populer lokal dari tiga subregional utama: Afrika Utara, Levant, dan negara-negara di Teluk Persia. Dengan mengajak berbagai seniman dari wilayah yang berbeda, bahkan dari dalam regional yang sama, tim ini mengekspresikan luasnya budaya kepada sebanyak mungkin pemain dengan cara yang paling lokal.

“

D&I telah menjadi bagian penting dari keterwakilan dan inklusi EMEA dalam organisasi ini. Dari menyediakan platform untuk berbagi dengan Rioter pengalaman budaya kami hingga memiliki ruang ibadah untuk melangsungkan ibadahku, momen-momen ini sangat berdampak pada pengalamanku di sini dan membuatku merasa optimis tentang masa depan kami sebagai perusahaan global. Lebih penting lagi, ini diwujudkan ke dalam cara kami bekerja untuk menciptakan pengalaman yang luar biasa dan selaras dengan pemain dari berbagai macam latar belakang dan budaya.”



**Ali M.**  
COUNTRY MANAGER MENA DAN INDIA



Karena pandemi, aku belum sempat bertemu dengan banyak Rioter di kantor. Event Women@Riot telah memberiku kesempatan untuk terhubung dengan Rioter, tidak hanya di kantorku, tetapi di semua kantor dan mendapatkan inspirasi dari mereka. Di sini, di Singapura, kami telah melalui beberapa tahap lockdown dan mudah untuk merasa terputus dari orang lain. Senang rasanya memiliki komunitas untuk mengobrol dengan wanita lainnya yang mengalami hal serupa. Aku merasa telah menemukan rasa memiliki melalui program ini.”



**Mei X.**  
MANAGER  
GAME PRODUCTION

## Mendukung Rioter wanita

Women@Riot, program pengembangan profesional dan pribadi untuk Rioter wanita, berfokus pada bimbingan, pelatihan, dan menjalin jaringan. Kami menyelenggarakan lokakarya global tiap kuartal dan mengadakan acara minum kopi virtual tiap bulan dengan para pemimpin senior, yang memberikan kesempatan kepada Rioter untuk terlibat dalam bincang santai dan informatif, untuk mengajukan pertanyaan, menerima bimbingan, serta menemukan mentor. Acara minum kopi virtual ini membantu menumbuhkan rasa kebersamaan yang sesungguhnya di antara para peserta di seluruh dunia. Selama satu jam tiap bulan, acara bincang santai ini memberi kesempatan kepada peserta untuk sekadar berada di satu tempat bersama dengan yang lainnya dan merasa diterima. Kami juga menghadirkan pembicara tamu seperti Kim Scott, penulis Radical Candor, untuk membahas tentang cara karyawan dapat menerapkan filosofi manajemen ini di tempat kerja.



Kim Scott (kanan), penulis Radical Candor



# INDUSTRI DAN PRODUK

# 03





Aku sangat senang karena Riot Unidos bisa terlibat dengan organisasi hebat seperti Latinx In Gaming. Aku adalah moderator untuk dua panel saat Rioter benar-benar memamerkan cinta dan energi yang ada untuk esports di wilayah LatAm. Orang-orang juga meluangkan waktu untuk memberi tahu kami bahwa mereka merasa terhubung dengan salah satu kisah Rioter tentang datang dari pusat kota di Los Angeles. Memiliki kesempatan untuk berbagi dengan komunitas Latinx tentang semua hal luar biasa yang dicapai dalam esports dan komunitas Riot oleh orang-orang yang terlihat seperti mereka, berbicara seperti mereka, dan bermain game seperti mereka, adalah salah satu hal paling berharga yang pernah kulakukan di Riot.”



**Carlos H.**  
IT SPECIALIST

## MEMBANGUN GENERASI GAMING BERIKUTNYA

Ketika berpikir tentang inklusi, kita harus memikirkannya luar dalam, dan itu termasuk membantu membentuk industri ini secara luas. Dari mengangkat dan berinvestasi dalam desainer dan pengembang game dari komunitas yang kurang terwakili, hingga menyiapkan generasi mendatang dengan alat yang diperlukan untuk menjadi sukses dalam industri ini, kami harus mendukung komunitas ini secara luas demi membina inklusivitas jangka panjang.

### Esports /ALL

Riot mendirikan koalisi Esports /ALL pada tahun 2020 guna membantu membangun ekosistem esports yang berkembang, beragam, dan inklusif dengan memperjuangkan budaya yang menyambut perspektif baru, menyediakan aksesibilitas industri melalui penjangkauan pendidikan, serta mendorong pengembangan kelompok yang kurang terwakili. Esports /ALL adalah koalisi yang benar-benar bersifat global, terdiri dari semua anggota tim esports yang tertarik pada D&I esports dan inisiatif terkait dampak sosial serta memiliki tujuan bersama untuk membuat esports ini bisa diakses oleh semua orang. Pada tahun 2021, koalisi ini mampu memperkuat fondasinya dengan membentuk struktur kepemimpinan dan meluncurkan program magang perintis.

### Underrepresented Founders (URF)

Pada 2020, kami meluncurkan program Underrepresented Founders (URF). Sejak itu, kami telah menginvestasikan hampir \$7 juta dari komitmen awal kami sebesar \$10 juta.

### Perusahaan-perusahaan yang bergabung

- WICKED SAINTS
- WINGS
- TWIN DRUMS
- DOUBLE LOOP GAMES
- CARRY 1ST
- THE LAST GAMEBOARD
- THE MIX GAMES
- GAMEDEV.WORLD
- THEGAMEHERS
- WILDSEED GAMES
- WABISABI GAMES

## Game Changers di seluruh dunia

Diluncurkan pada tahun 2021, inisiatif Game Changers dibuat dengan tujuan menciptakan peluang dan paparan baru bagi para wanita yang ingin berpartisipasi dalam esports VALORANT melalui perpaduan acara komunitas dan kompetisi papan atas. Selain seri kompetisi, Game Changers menyediakan program pelatihan untuk memberdayakan wanita dan orang lain untuk mengejar karier di industri esports.

Riot juga bermitra dengan **Women in Games France** untuk program inkubator yang pertama kali diluncurkan pada tahun 2019 untuk membantu wanita menjadi pemain profesional dan panutan. Pada tahun 2021, baik pemain League of Legends dan VALORANT menerima pelatihan satu lawan satu dengan para profesional, berpartisipasi dalam kamp pelatihan dengan G2 Esports dan Gamers Origin, dan berkompetisi di turnamen amatir dan semi-pro besar di Eropa.

## VCT Game Changers telah diluncurkan di delapan regional yang memberikan lebih banyak peluang bagi wanita di bidang esports daripada sebelumnya:

### EROPA, TIMUR TENGAH, DAN AFRIKA

**50+**

tim berpartisipasi dalam acara kompetitif

**18**

tim yang terdaftar di organisasi esports mapan

**5**

wanita dipilih untuk tim melalui program pelatihan inkubator kami

### CINA

**50%**

calon penyiar produksi VCT yang mengikuti pelatihan adalah wanita

### ASIA TENGGARA

**120+**

tim unik dan 18 negara berpartisipasi dalam seri turnamen

### AMERIKA UTARA

**PERTAMA**

Menciptakan program Game Changers Caster Training pertama



Menyelenggarakan salah satu event kompetitif wanita yang paling banyak ditonton di Twitch



Memenangkan Women in Games Award

### AMERIKA LATIN

**+**

Nivea hadir sebagai mitra merek untuk mensponsori Turnamen, Masterclass, dan Forum Diskusi Game Changer

### BRASIL

**50+**

tim berkompetisi dalam dua seri Game Changers dan meluncurkan podcast Game Changers Talks

## Terlibat dalam percakapan industri untuk mendorong inklusivitas

Para Rioter sering kali memimpin untuk berbagi wawasan berharga dan pengalaman unik mereka dengan para pemain, profesional, dan rekan mereka dalam upaya membangun industri yang lebih baik untuk generasi sekarang dan mendatang.

### → San Diego Comic-Con

Percakapan apa adanya dengan Rioter dan Erin Ashley Simon, seorang penyiar dan produser, tentang wanita yang mematahkan hambatan dalam karier mereka di seluruh industri.

### → Gaming While Black

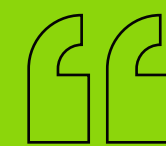
Anggota Riot Noir berpartisipasi dalam percakapan berjudul “The Skin We’re In” untuk membahas tentang karakter Afro-Amerika dalam game, saat mereka diwakili dengan baik, dan saat keterwakilan itu gagal.

### → Latinx in Gaming

Para Rioter dari Los Angeles dan Mexico City berpartisipasi dalam diskusi panel yang ditampilkan di saluran Twitch Latinx in Gaming untuk membahas tentang keterwakilan dalam esports.

### → Afrotech

Panel virtual “Your Hobby Could Make for the Perfect Career” menampilkan Rioter yang membahas tentang pengalaman mereka sebagai kreator Afro-Amerika dalam industri game.



“Riot Noir memberdayakan Riot dengan memberi kami semua ruang saat perbedaan tidak menjadikan kami peniru, tetapi menjadikan kami ahli. Kami memberi komunitas ini kesempatan untuk menjelajahi persimpangan kehidupan budaya dan profesional mereka dan berbagi hal-hal yang kami pelajari kepada komunitas Riot yang lebih luas. Riot Noir dengan cepat menjadi kaya akan pengetahuan dan pengalaman yang difasilitasi oleh karyawan Afro-Amerika kami demi kepentingan tidak hanya perusahaan kami tetapi juga komunitas game yang lebih luas. Keterlibatan pribadiku dengan Noir telah memungkinkanku untuk bertukar keahlian dengan orang-orang dari berbagai disiplin ilmu dan tingkat perusahaan, serta dengan orang-orang di luar perusahaan.

Aku senang berbagi cerita tentang pesaing dan penulis esports Afro-Amerika ketika aku memandu event D&I pertama di halaman Twitch utama Riot “[Celebrating Black Excellence in Esports.](#)” Aku dan anggota Noir lainnya juga bisa menyampaikan cara Noir memungkinkan Riot membuat beragam konten di saluran YouTube Gaming While Black. Melalui event ini dan lainnya, Noir mendorong karyawan kami untuk berkontribusi sepenuhnya pada pekerjaan mereka sehingga pemain dapat melihat diri mereka sepenuhnya dalam produk kami!”



**George O.**  
TECHNICAL GAME DESIGNER



**Pada tahun 2021, kami memberikan dana tersebut kepada beberapa lembaga nonprofit 501c**

**\$95.000**

COLORSTACK

**\$95.000**

GAMEHEADS

**\$50.000**

BLACK COLLEGIATE  
GAMING ASSOCIATION

**\$15.000**

IT GETS BETTER  
PROJECT

**\$10.000**

TEC LEIMERT

**\$5.000**

GAME DEV OF  
COLOR EXPO

## Memberikan dukungan melalui program dan inisiatif yang ditargetkan

Ketika kejahatan rasial Asia melonjak di seluruh Amerika Serikat pada tahun 2021, kami berfokus untuk memberikan dukungan bagi Rioter dan mengedukasi sekutu di dalam organisasi. Dr. Helen Hsu, seorang staf psikolog dan dosen di Universitas Stanford yang bertindak sebagai penghubung ke Asian American Activities Center di lembaga tersebut, mengedukasi para Rioter tentang sejarah kekerasan terhadap orang Asia serta taktik kesehatan mental dan kebugaran. Kami juga membawa organisasi Hollaback! untuk menyediakan pelatihan intervensi pengamat kepada Rioter dengan tujuan memberi mereka alat untuk mendukung teman, keluarga, dan rekan kerja mereka. Akhirnya, Riot memberikan donasi untuk mendukung 400 keluarga yang mengalami kesulitan keuangan melalui Orange County Asian Pacific Islander Community Alliance (OCAPICA).

Saat undang-undang anti-trans diperkenalkan dan disahkan di seluruh AS, Riot berupaya meningkatkan manfaat dan kebijakan mobilitas global kami sambil mengedukasi Rioter tentang masalah yang dihadapi komunitas trans melalui Trans Equity Initiative kami.

## Berfokus pada kesetaraan ras melalui investasi dan sumber daya

Pada tahun 2021, tim Social Impact bekerja dengan Riot Noir RIG untuk mendistribusikan Racial Equity Grants kepada lembaga nonprofit yang membina generasi profesional gaming berikutnya. Gameheads adalah program pelatihan teknologi yang membekali kaum muda kulit berwarna dengan teknologi dan keterampilan hidup yang mereka butuhkan untuk meraih kesuksesan. Demikian pula, misi ColorStack adalah meningkatkan jumlah lulusan Ilmu Komputer Afro-Amerika dan Latinx yang kemudian melesatkan karier yang bermanfaat di bidang teknologi. Gameheads dan ColorStack mendukung tujuan kami untuk membuka jalur karier ke dalam video game dan teknologi untuk komunitas yang kurang terwakili, dan kami senang membagikan progres mereka di tahun-tahun mendatang. Untuk membaca lebih lanjut tentang pekerjaan Social Impact kami, [lihat laporan 2021](#).

## Kami sangat yakin bahwa game yang dibuat hari ini akan terasa relevan dan autentik bertahun-tahun dari sekarang

D&I telah menjadi pusat atas cara kami mengembangkan game dan pengalaman untuk pemain di seluruh dunia. Baik bermitra dengan RIG untuk memberikan perspektif dalam pengembangan champion League baru dan agen VALORANT, maupun bermitra dengan wilayah tertentu untuk menciptakan pengalaman yang bergema secara budaya dalam penerbitan, kami tahu pentingnya keterwakilan.

Sementara keterwakilan dapat bermanifestasi secara berbeda di tiap game, tim D&I telah bekerja dalam kemitraan yang erat dengan tim produk di seluruh organisasi untuk menciptakan serta menyempurnakan karakter yang sangat selaras dengan pemain. Kami berharap setiap pemain di luar sana dapat merasa terhubung dengan beragam karakter yang kami kembangkan, terutama yang berfokus pada pengalaman lokal atau regional tertentu. Karena itu, kami juga menyadari bahwa kami tidak akan selalu melakukannya dengan benar, dan seiring dengan berlanjutnya tugas D&I, kami juga harus mengerjakan ulang hal-hal yang menurut kami tidak berjalan dengan baik selama ini. Baik itu champion di semesta League, agen VALORANT yang mewakili orang-orang dari dunia nyata, maupun konten kosmetik dalam game yang merayakan momen budaya, kami ingin para pemain bisa mengekspresikan diri serta merayakan komunitas mereka dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

2021 menyaksikan langkah besar untuk portofolio dan keterwakilan Riot di dalamnya. Di semesta Runeterra, kami memperkenalkan Akshan yang merupakan orang Asia Selatan, Watcher on the Isles yang mewakili veteran militer, dan banyak lagi. Dengan VALORANT berlatar di Bumi, tim sejauh ini telah menciptakan agen yang mewakili budaya lokal dari 14+ negara, termasuk orang asli Jepang, Yoru, yang membuat lubang menembus ruang-waktu untuk menyusup ke belakang garis musuh, juga Raze yang berasal dari Salvador, Brasil, dan terkenal karena membersihkan ruang sempit dengan ledakan yang cukup banyak. Tim VALORANT menciptakan agen yang mereka tahu tidak hanya akan disukai pemain tetapi juga bisa terhubung secara pribadi.

Untuk melengkapi tahun ini, tim D&I menerapkan proses baru untuk memastikan keterwakilan budaya yang autentik dalam game kami. Proses ini akan memastikan game kami, dari yang sudah rilis hingga yang masih dalam tahap R&D, memiliki sumber daya operasi dan orang-orang yang tepat guna memastikan cerita dan karakter kami akan selalu sangat selaras dengan pemain.



Salah satu pencapaian terbesar dalam karierku adalah melanjutkan upaya D&I di Riot. Baik itu memastikan bahwa kami memiliki titik kontak untuk pertimbangan budaya di dunia atau mencoba mengangkat suara-suara baru, aku telah berkomitmen untuk menghadirkan pengalaman autentik ke game kami. Riot sangat terbuka, memahami, dan menerima visi tersebut untuk produk-produknya dan bekerja keras untuk mendapatkan sumber daya yang kami perlukan untuk terus berjuang demi keterwakilan yang lebih baik.”



**Rowan W.**

SUPERVISING NARRATIVE WRITER  
LEGENDS OF RUNETERRA



Meninjau konten game dan pemasaran adalah bagian terbesar dari pekerjaanku di Riot, dan D&I adalah bagian penting yang jadi pembahasan. Fokusku adalah menghubungkan para ahli dengan tim regional seefisien mungkin, dan selalu berusaha memahami sudut pandang orang lain—apakah itu keputusan spesifik dari ide kreatif dalam konteks permainan, atau pembahasan budaya yang lebih luas yang dapat memengaruhi cara seni dipersepsikan secara global. Makin sadar kami akan budaya selama proses peninjauan ini, makin baik (dan lebih mudah) tugas kami untuk melakukan yang nantinya akan menjadikan ini lebih baik bagi para pemain.”



**Marty M.**  
PRODUCER  
PERINGKAT USIA



### → Akshan

Dalam konsep awal untuk Akshan, the Rogue Sentinel, tim game memutuskan ingin menciptakan champion yang mewakili komunitas Asia Selatan. Untuk memastikan ini tercipta dengan cara yang bermakna, tim menunjuk Rioter di tim desain untuk membantu membentuk karakter. Salah satu Rioter, yang merupakan orang Asia Selatan, mampu menarik dari pengalaman pribadi dan budaya sekaligus bekerja sama dengan Rioter Asia Selatan lainnya untuk mendapatkan umpan balik, perspektif, serta menemukan hal penting bagi mereka yang perlu ditampilkan dalam game.



### → Watcher on the Isles

Ketika tim Legends of Runeterra mulai mengerjakan pengikut Watcher on the Isles, mereka ingin memastikan bahwa karakter ini memiliki karakteristik yang benar-benar mewakili seorang veteran militer. Tim bekerja dengan Veterans@Riot selama proses pembuatan untuk membuat pengikut yang mereka kenal sebagai pemain yang diidentifikasi sebagai veteran atau mengenal seseorang yang akan mereka sambut.



### → Astra

Demi memastikan Astra mewakili budaya Ghana di dunia nyata secara autentik, tim VALORANT membawa konsultan pihak ketiga yang berbasis di Ghana untuk membantu pembuatan karakter. Upaya ini dilakukan untuk memastikan penampilannya, naskah sulih suara, dan cerita latarnya terasa benar-benar berkaitan dan unik dengan budaya Ghana yang mengilhami penciptaannya.



Tim Cosmetics Initiative di Teamfight Tactics (TFT) tersebar di berbagai zona waktu dengan orang-orang dari seluruh dunia. Jadi, jelas merupakan prioritas bagi kami untuk memastikan bahwa kami memiliki ruang yang aman bagi semua orang untuk berkumpul dan membuat konten paling keren untuk TFT! Penting bagi kami untuk menciptakan lingkungan yang sehat dan aman bagi orang-orang dari semua latar belakang, budaya, dan keahlian untuk bekerja sehingga kami bisa mengembangkan forum terbuka untuk kolaborasi yang lebih baik antara tim dan disiplin, sekaligus membangun tim menyeluruh yang lebih kuat dan mendukung satu sama lain.”



**Christine L.**  
PRODUCER  
TFT

## Kompetensi D&I dalam produk

Pada tahun 2021, pelatihan dasar-dasar D&I 101 dibuat, dan program perintis ini memberikan delapan kelas ke Player Platform dan tim VALORANT, dengan lebih dari 150 peserta. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk menciptakan pemahaman bersama tentang “apa” dan “mengapa” keragaman dan inklusi, memahami dampak potensial dari bias yang tidak disadari dalam keputusan kita, serta berkomitmen pada serangkaian tindakan untuk menumbuhkan budaya dari “kita”.

# 88%

dari peserta pelatihan dasar-dasar D&I 101 akan merekomendasikannya kepada Rioter lainnya





## Merayakan keragaman di seluruh dunia

Di Riot, penerbitan adalah cara kami terhubung dengan pemain di seluruh dunia. Karena Riot terus menghadirkan pengalaman baru di seluruh game, musik, TV, dan banyak lagi, Publishing Pillar bercita-cita untuk menjadi pelayan komunitas pemain global kami. Tim kami bekerja untuk membangun hubungan autentik dengan para pemain, memberi mereka pengalaman Riot yang menyatu serta menghormati dan merayakan keragaman budaya dari wilayah yang kami layani. Pada tahun 2021, kami menemukan cara untuk menciptakan pengalaman yang sangat selaras dengan komunitas lokal, di samping menarik dan menyenangkan bagi pemain di seluruh dunia.



### → VALORANT Carnaval Brasil

Sebagai bagian dari perayaan ulang tahun pertama VALORANT, tim Brasil melibatkan Daniela Mercury, ikon Carnaval dan musik, untuk menyanyikan lagu marquee serta membawa D&I sebagai topik utama diskusi.



### → “Hanarifu” Jepang di Rift

Sejak 2017, “Hanarifu” telah menjadi event tahunan League of Legends di Jepang. Event ini berlangsung bersamaan dengan musim Hanami (“melihat keindahan bunga”), tradisi Jepang untuk merayakan mekarnya bunga sakura antara akhir bulan Maret dan April. Pemain memperoleh poin bermain sebagai individu dan sebagai bagian dari komunitas untuk membuka hadiah. Kontes fan art yang ditampilkan juga menginspirasi beberapa karya menakjubkan.



Aku memainkan Raze sebagai agen utama dan sangat suka bermain VALORANT. Bagiku, bisa bermain dengan karakter orang Brasil, Afro-Amerika, berbicara seperti cara dia berbicara dan bergerak seperti cara dia bergerak, itu sangat bermakna. Ini membuatku bersemangat sebagai pemain dan sebagai Rioter karena aku bisa bekerja dengan timku di Brasil untuk membuat kampanye Raze yang benar-benar mewakili serta mewujudkan komunitas dan negara kami.”



**Vitória L.**  
PRODUCT LEAD  
STRATEGY GAMES & ENTERTAINMENT



Sebagai kantor Publishing di EMEA, tujuan kami adalah untuk terhubung dengan komunitas kami. Kami berusaha keras untuk menciptakan inisiatif yang membuat para pemain merasa terwakili. Kami juga ingin mempromosikan ruang aman tempat mereka merasa bisa berpartisipasi dan mengeluarkan potensi terbaik, apa pun latar belakang sosial dan etnis mereka. Kami mendengarkan pemain di komunitas setempat untuk mempelajari cara terbaik mewakili mereka di depan tim Global kami. Kami ingin tahu perasaan mereka tentang game, karakter, event dalam game, cara kami bekerja, dan jika ada penyesuaian yang belum pas (dan tentu saja, kami sering begitu), itu merupakan tugas kami untuk menandainya dengan baik dan menemukan solusi bagi mereka untuk memastikan kami menciptakan pengalaman terbaik bagi para pemain.”



**Maye S.**  
MARKETING AND  
COMMUNICATIONS MANAGER



### → Berkontribusi dengan “Chuseok” Korea

Tim di Korea membuat animasi pendek yang menggemaskan untuk merayakan Chuseok, hari libur tradisional Korea. Event ini memberi pemain setempat peluang unik untuk mendapatkan hadiah dalam game. Ini adalah perayaan yang memungkinkan tim untuk berterima kasih dan berkontribusi kepada komunitas LoL atas dukungan mereka. Jangkauan video ini meluas hingga ke luar Korea, dengan pemain dari seluruh dunia bergabung dalam perayaan ini.



### → Tahun Kerbau: Perayaan Tahun Baru Imlek SEA

Untuk merayakan hari libur regional terbesar tahun ini, tim SEA meluncurkan aktivasi Tahun Baru Imlek di berbagai pasar, termasuk pertandingan influencer, tempat para streamer papan atas saling berhadapan di Wild Rift. Ada juga banyak konten pemain dan influencer yang dibuat untuk Lunar Beast, termasuk fan art, komik, cosplay, dan panduan animasi di LoR dan Wild Rift di seluruh wilayah ini.

# MEMANDANG KE DEPAN

D&I tetap menjadi bagian penting dalam membentuk cara kami tampil sebagai perusahaan bagi para pemain di seluruh dunia. Penyampaian progres terbaru ini adalah salah satu cara bagi kami untuk terus mendorong diri kami sendiri untuk menciptakan tempat kerja yang membuat para Rioter, apa pun pekerjaan atau keahlian mereka, tahu bahwa mereka memiliki tempat di sini.

Dengan mengingat hal itu, kami juga menyadari bahwa laporan ini tidak sepenuhnya mencakup ribuan orang dari berbagai pengalaman, budaya, dan latar belakang yang masuk setiap hari kerja untuk mengaktifkan dan mendukung satu sama lain sehingga kami bisa menciptakan pengalaman yang luar biasa bagi para pemain. Tiap Rioter, bagaimanapun, berpartisipasi dalam membentuk budaya kami. Jadi, bahkan setelah kami mengetik periode terakhir dan mengirimkan laporan ini sebagai "final", kami akan selalu merasa masih ada lebih banyak lagi yang bisa kami tambahkan.

Saat kami melihat segala hal yang sudah berlangsung selama 2022, kami ingin mengakui bahwa pekerjaan ini sangat penting, bukan hanya karena ini penting bagi bisnis kami, tetapi karena ini penting pula bagi para pemain. Dari champion dan agen yang kaya dan beragam, yang kami harap mampu terhubung secara mendalam dengan para pemain, hingga program yang akan mendorong komunitas secara global, di seluruh kantor kami, D&I membantu agar kami bisa mencapai misi untuk menjadi perusahaan game yang paling memprioritaskan pemain di dunia. Setiap hari adalah kesempatan baru untuk mencapai tujuan yang lebih tinggi, dan kami akan melakukannya dengan tiap kesempatan yang kami dapatkan.



Pada tahun 2021, Riot menghabiskan waktu untuk meletakkan dasar bagi apa yang akan hadir pada tahun 2022. Aku sangat antusias tentang masa depan keragaman dan inklusi di sini. Secara khusus, kami akan mengambil pendekatan yang intensional dan proaktif dengan upaya D&I kami secara global, termasuk menerapkan Riot Inclusion Groups (RIGs) di EMEA, APAC, dan LatAm; memperluas produk dan strategi kemitraan kami; dan mendukung upaya untuk memperoleh, mempertahankan, serta mengembangkan sumber daya manusia. Kami juga akan secara intensional bermitra dengan pusat keunggulan kami, seperti Learning and Development (L&D), tempat kami akan membuat kurikulum yang relevan secara global dan budaya agar membantu kami mendorong pola pikir kesetaraan dan inklusivitas. Masih ada banyak lagi yang akan kami bagikan tahun depan."



**Patty Dingle**

GLOBAL HEAD OF DIVERSITY & INCLUSION



LAPORAN  
DIVERSITY &  
INCLUSION  
TAHUNAN  
2021

