



Judul Skripsi

**ANALISIS UPAYA DIPLOMASI KORPORAT MOONTON SHANGHAI
TECHNOLOGY DALAM MENGEKSPANSI PASAR INDONESIA MELALUI PRODUK
GAME MOBILE LEGENDS: BANG-BANG**

Tugas Akhir Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Hubungan Internasional



Nama : Ronauli Pardede

NIM : 2010412142

PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
VETERAN JAKARTA

**ANALYSIS OF MOONTON SHANGHAI TECHNOLOGY'S CORPORATE
DIPLOMACY EFFORTS IN EXPANDING THE INDONESIAN MARKET
THROUGH MOBILE LEGENDS GAME PRODUCTS: BANG-BANG**

***ANALYSIS OF MOONTON SHANGHAI TECHNOLOGY'S CORPORATE
DIPLOMACY EFFORTS IN EXPANDING THE INDONESIAN MARKET
THROUGH MOBILE LEGENDS GAME PRODUCTS: BANG-BANG***

Oleh:

Ronauli Pardede

2010412142

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat ujian

**Guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Hubungan
Internasional**

Telah disetujui oleh Tim Pembimbing pada

Tanggal seperti tertera di bawah ini

Jakarta, 17 Juli 2024

Pembimbing Utama



Drs. Asep Kamaluddin N, M.Si



**Program Studi Hubungan Internasional
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
Tahun 2024**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar:

Nama : Ronauli Pardede
NIM : 2010412142
Program Studi : S1 Hubungan Internasional

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 17 Juli 2024

Yang menyatakan,



(Ronauli Pardede)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI / TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ronauli Pardede
NIM : 2010412142
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : S1 Hubungan Internasional

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**ANALISIS UPAYA DIPLOMASI KORPORAT MOONTON SHANGHAI
TECHNOLOGY DALAM MENGEKSPANSI PASAR INDONESIA
MELALUI PRODUK GAME MOBILE LEGENDS: BANG-BANG**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 17 Juli 2024

Yang menyatakan,



(Ronauli Pardede)

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta,
saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Ronauli Pardede
NIM : 2010412142
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : S1 Hubungan Internasional
Judul Skripsi : Analisis Upaya Diplomasi Korporat Moonton Shanghai
Technology Dalam Mengekspansi Pasar Indonesia Melalui
Produk Game Mobile Legends: Bang-Bang

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak saya bebas royalti kepada Perpustakaan UPNVJ atas Penelitian karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengolah pangkalan data (database), mendistribusikan, serta menampilkan dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UPNVJ, tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai Peneliti/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UPNVJ dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan semoga digunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 17 Juli 2024

Yang menyatakan,



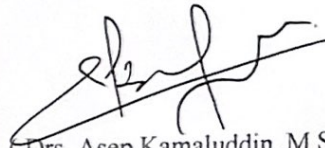
(Ronauli Pardede)

PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : Ronauli Pardede
NIM : 2010412142
PROGRAM STUDI : SI Hubungan Internasional
JUDUL : Upaya Diplomasi Korporat Moonton Shanghai Technology
Dalam Mengekspansi Pasar Indonesia Melalui Produk Game
Mobile Legends: Bang-Bang

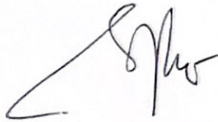
Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Pembimbing



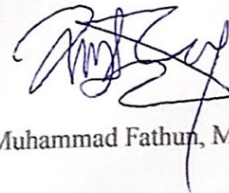
(Drs. Asep Kamaluddin, M.Si)

Penguji 1



(Dr. Sophiana Widiastutie, M.Si)

Penguji 2



(Laode Muhammad Fathur, M.HI)

Ketua Program Studi
Hubungan Internasional



(Wiwiek Rukmi Dwi Astuti, M.Si)

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 5 Juli 2024

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis upaya diplomasi korporat *MOONTON Shanghai Technology* dalam mengembangkan pasar di Indonesia melalui *Mobile Legends: Bang-bang (MLBB)*. Fokusnya adalah strategi *MOONTON* menarik minat pemain Indonesia dan menjadikan *MLBB game mobile* terpopuler di sana. Metode deskriptif kualitatif dengan studi kasus digunakan untuk menganalisis strategi *MOONTON*. Data dari analisis dokumen menunjukkan *MOONTON* bekerja sama dengan pemerintah, komunitas pemain, dan penyelenggara turnamen *esports*. *MOONTON* menyesuaikan konten *game* dengan budaya lokal, memasukkan karakter dan tema Indonesia. Media sosial dan seniman lokal digunakan untuk promosi dan membangun komunitas pemain. Turnamen *esports* rutin meningkatkan popularitas *MLBB* di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan diplomasi korporat *MOONTON* berhasil meningkatkan pangsa pasar *MLBB* di Indonesia.

Kata Kunci: Diplomasi korporat, *MOONTON Shanghai Technology*, *Mobile Legends: Bang-bang*, pasar Indonesia, *esports*.

ABSTRACT

This research analyzes the *Corporate Diplomacy* efforts of *MOONTON Shanghai Technology* in expanding the market in Indonesia through *Mobile Legends: Bang-bang (MLBB)*. The focus is on *MOONTON*'s strategies to attract Indonesian *players* and make *MLBB* the most popular *mobile game* in the country. A descriptive qualitative method with a case study *approach* was used to analyze *MOONTON*'s strategies. Data from document analysis shows that *MOONTON* collaborates with the government, *player* communities, and *esports* tournament organizers. *MOONTON* adapts *game* content to local culture, incorporating Indonesian-inspired characters and themes. Social media and local artists are used for promotion and to build a *player* community. Regular *esports* tournaments increase *MLBB*'s popularity in Indonesia. The research findings indicate that *MOONTON*'s *Corporate Diplomacy* has successfully increased *MLBB*'s market share in Indonesia.

Keywords: *Corporate Diplomacy, MOONTON Shanghai Technology, Mobile Legends: Bang-bang, Indonesian Market, esports.*

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa *karena* atas berkat dan karuniaNya yang dilimpahkan kepada Penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ANALISIS UPAYA DIPLOMASI KORPORAT *MOONTON SHANGHAI TECHNOLOGY* DALAM MENGEKSPANSI PASAR INDONESIA MELALUI PRODUK *GAME MOBILE LEGENDS: BANG-BANG*” sebagai pemenuhan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hubungan Internasional di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Penulis menyadari bahwa banyak pihak terkait yang membantu Penulis untuk menyelesaikan penelitian ini. Oleh *karena* itu, Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu memberkati Penulis dalam setiap proses penulisan skripsi ini. Penulis berterima kasih kepadaNya *karena* selalu dikuatkan oleh *karena* firmanNya. (Amsal 23:18) “*Karena* masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang.”
2. Orangtua yang selalu menjadi panutan Penulis dalam menjalani setiap proses kehidupan. Bapak dan Mama, terima kasih atas segala pengorbanan dan perjuangan yang telah tulus diberikan kepada Penulis. Mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan, memberikan perhatian maupun dukungan, dan memfasilitasi kebutuhan yang Penulis perlukan hingga Penulis mampu untuk menyelesaikan studinya hingga meraih gelar sarjana. Kiranya orangtua Penulis selalu sehat, bahagia, dan panjang umur serta dapat berbangga dengan Penulis *karena* telah menyelesaikan Pendidikan Sarjana Penulis.
3. Adik-adik penulis, Rolando Adi Putra Pardede dan Robinsar Satria Alam Pardede yang senantiasa memberikan dukungan dan doa kepada Penulis. Semoga lewat penelitian ini, Para adik Penulis bisa dengan bangga menjadikan Penulis sebagai panutan untuk menyelesaikan setiap proses Pendidikan.
4. Sahabat Penulis semenjak bersekolah di SMPN 211 SSN Jakarta tahun 2015 yang masih berteman dengan baik hingga saat ini, Kezia Eunike Abigail, S.Pd., yang selalu memberikan semangat dan doa untuk Penulis.

5. Sahabat Penulis sejak kecil dari Sekolah Minggu HKBP Srengseng Sawah hingga saat ini. Velin Manik Amd, Keb., Monica Febriani Sihite, Luci Egina Pangaribuan, dan Zefanya Gabriella Samosir Amd, I. Kom., yang telah mendoakan dan mendukung Penulis untuk tetap semangat menyelesaikan Penelitian ini dengan baik.
6. Teman – teman Penulis dari SMKN 10 Jakarta yang masih berteman baik sampai saat ini. Gita, Almira, Rina, Putri, Aulia, Nadien, Rafi, Fahmi, Hafidz, Yudha, dan Ammar yang telah memberikan dukungan dan semangat untuk Penulis.
7. Teman – teman Penulis sejak di bangku perkuliahan. Ana Setianingsih, Nadira Refiana, Fira Najwah, dan Nada Aida Hidayati yang telah membantu dan memberikan dukungan untuk Penulis dalam menyelesaikan penelitian ini serta menemani kehidupan perkuliahan yang telah Penulis lalui.
8. Teman – teman Penulis dari pungan Naposo Bulung HKBP Srengseng Sawah yang tidak bisa Penulis sebutkan satu-persatu namanya namun telah mendukung dan mendoakan Penulis.
9. Ibu Wiwiek Rukmi Dwi Astuti, M.Si., selaku Kepala Program Studi Hubungan Internasional Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
10. Bapak Drs. Muhadjir, MA., selaku Dosen Pembimbing Akademik Penulis semenjak semester 1 sampai dengan semester 8 yang telah memberikan doa, dukungan, dan bantuan terkait akademik kepada Penulis.
11. Bapak Drs. Asep Kamaluddin N, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi Penulis yang telah sabar membantu , mengarahkan, dan mendorong proses penelitian skripsi ini.
12. Ibu Dr. Sophiana Widiastutie, M.Si., selaku Dosen Penguji 1 yang telah memberikan masukan selama sidang pengujian berlangsung serta telah memberikan semangat kepada Penulis agar tetap optimis dalam menyelesaikan penelitian ini.
13. Bapak Laode Muhammad Fathun, M.HI., selaku Dosen Penguji 2 yang telah memberikan kritik dan saran pada saat sidang pengujian serta membimbing dalam masa revisi Penulis sehingga penelitian ini dapat disusun dengan baik.
14. Pihak – pihak lain yang tidak dapat Penulis sebutkan satu – persatu, untuk bantuan dan kontribusi yang telah diberikan kepada Penulis.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Penelitian Terdahulu	15
I.3 Rumusan Masalah	20
I.4 Batasan Masalah Penelitian	20
I.5 Tujuan Penelitian	21
I.6 Manfaat Penelitian	22
I.7 Sistematika Penulisan	23
BAB II	25
TINJAUAN PUSTAKA	25
II.1 Teori dan Konsep Penelitian	25
II.1.1 Diplomasi Korporat	25
II.1.2 Multinational Corporations	29
II.2 Kerangka Pemikiran	32
BAB III	35
METODE PENELITIAN	35
III.1 Objek Penelitian	35
III.2 Jenis Penelitian	35
III.3 Teknik Pengumpulan Data	36
III. 4 Sumber Data	37
III.5 Teknik Analisis Data	37
III.6 Tabel Rencana Waktu	39
BAB IV	40
DINAMIKA PERKEMBANGAN VIDEO GAME DI INDONESIA	40
IV.1 Perkembangan Industri <i>Game</i> di Indonesia	40
IV.2 Regulasi dan Kebijakan Pemerintah dalam mendukung Industri <i>Game</i>	49
IV.3 Pengaruh Budaya dan Sosial dalam Perkembangan Industri <i>Game</i>	56

IV.4 Ekosistem Industri <i>Game</i> di Indonesia.....	60
IV.5 Tantangan dan Peluang Industri <i>Game</i> di Indonesia.....	68
BAB V	73
GAMBARAN UMUM DAN STRATEGI EKSPANSI MOONTON SHANGHAI TECHNOLOGY DI INDONESIA	73
V.1 Deskripsi dan perjalanan Moonton Shanghai.....	73
V.2 Upaya MNC Moonton dalam mengekspansi pasar Indonesia melalui <i>Mobile Legends: Bang- Bang</i>	82
V.3 Daya Tarik <i>Mobile Legends: Bang-Bang</i> di kalangan masyarakat Indonesia	98
BAB VI.....	101
KESIMPULAN DAN SARAN	101
VI.1 Kesimpulan	101
VI.2 Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Grafik Pengguna Mobile Legends dari tahun 2016 – 2019	2
Gambar 1.2	Grafik Perkembangan Permainan Video Berdasarkan Perangkat	7
Gambar 1.3	Persentase Distribusi Mobile Esports di Asia periode Jan – Sep 2021	8
Gambar 1.4	Jumlah Pemain Aktif Bulanan Mobile Legends	9
Gambar 1.5	Data Persentase Pengguna Mobile Legends di Setiap Daerah di Indonesia	10
Gambar 1.6	Potongan Dokumen Gugatan Riot kepada Moonton 7 Juni 2017	12
Gambar IV.1.1	Produk Video Game Pertama di Indonesia	40
Gambar IV.1.2	Persentase Jumlah Konsumen Game di Indonesia	43
Gambar IV.1.3	Persentase Jumlah Konsumen Game di Indonesia	44
Gambar IV.1.4	Logo Baparekraf For Start Up (BEKUP)	45
Gambar IV.1.5	Menteri Kominfo Rudiantara jumpa pers PILPRES Esports 2019	47
Gambar IV.1.6	Pendiri IESPL menginginkan kemajuan ekosistem esports di Indonesia.	49
Gambar IV.2.1	Peraturan Presiden No.19 Tahun 2024	51
Gambar IV.2.2	Pengukuhan dan Pelantikan pengurus IeSPA 2014-2019	54
Gambar IV.2.3	Tim Nasional Esports Indonesia divisi MLBB untuk SEA Games 2023	56
Gambar IV.3.1	Perkembangan teknologi game Virtual Reality	59
Gambar IV.3.2	Contoh Game Mobile, Mobile Legends; Bang – Bang	60
Gambar IV.3.4	Event MLBB Cosplay fest 2022 karakter ML Kadita dan Gatotkaca	61
Gambar IV.3.5	Moonton Cares MDL CSR Program mentorship, scholarship, internship	62
Gambar IV.4.1	Komunitas Boom Esports	65
Gambar IV.4.2	Komunitas Diponegoro Esports	65
Gambar IV.4.3	Komunitas Gamers Cibusah	66
Gambar IV.4.4	Komunitas Gamers Singosari Malang	66
Gambar IV.4.5	Komunitas Gamers Dumai	67
Gambar IV.4.6	Program esports SMA 1 PSKD	68
Gambar IV.4.7	Bina Bangsa School Esports Bootcamp collaboration	68

Gambar IV.4.8	Kolaborasi UDINUS dengan IeSPA Jawa Tengah	69
Gambar IV.4.9	Sekolah Esports pertama di Indonesia	70
Gambar IV.5.1	Diagram persebaran pengembang game lokal 2012	73
Gambar V.1.1	Perilisan pertama Mobile Legends: Bang-Bang di 2016	77
Gambar V.1.2	Turnamen esports MLBB pertama di Indonesia	78
Gambar V.I.3	Turnamen Pertama MLBB Worldwide Championship	79
Gambar V.I.4	Penonton terbanyak game Mobile di 2021	81
Gambar V.I.5	Mobile Legends: Bang-Bang Women’s Invitational	82
Gambar V.I.6	M4 World Championship Indonesia	82
Gambar V.I.7	Penonton terbanyak game Mobile di 2023	84
Gambar V.2.1.1	Karakter Gatotkaca sebagai lokalisasi konten budaya Indonesia	87
Gambar V.2.1.2	Karakter Kadita sebagai representasi Nyi Roro Kidul	89
Gambar V.2.1.3	Konferensi di Indonesia Peluncuran Karakter Kadita	89
Gambar V.2.1.4	Justin Yuan di WCCE, Bali, Indonesia 2018.	91
Gambar V.2.2.1	Mahasiswa penerima Moonton Cares Scholarship	92
Gambar V.2.2.1	Kolaborasi Moonton Cares, PBESI, dan Garudaku Academy	94
Gambar V.3.1	Keterangan Rutin Update Patch MLBB	104