

***GAME ON : MOBILE LEGENDS BANG BANG SEBAGAI
PELUANG INSTRUMEN *SOFT POWER* YANG BERDAMPAK
BAGI INDONESIA (2018 – 2026)***

SKRIPSI

Oleh :

EMANUELLA ABELINA MICHELLE

2270750078



**PROGRAM STUDI ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2026**

***GAME ON : MOBILE LEGENDS BANG BANG SEBAGAI
PELUANG INSTRUMEN *SOFT POWER* YANG BERDAMPAK
BAGI INDONESIA (2018 – 2026)***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Fakultas Sosial dan Ilmu Politik Universitas Kristen Indonesia

Oleh :

EMANUELLA ABELINA MICHELLE

2270750078



**PROGRAM STUDI ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2026**



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Emanuella Abelina Michelle
NIM : 2270750078
Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional
Peminatan : Pembangunan Berkelanjutan dalam Ekonomi-Sosio Global
Fakultas : Ilmu Sosial dan Politik

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis tugas akhir yang berjudul ***"GAME ON: MOBILE LEGENDS BANG BANG SEBAGAI PELUANG INSTRUMEN SOFT POWER YANG BERDAMPAK BAGI INDONESIA (2018-2026)"*** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan hasil kuliah, tinjauan lapangan, buku-buku dan jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada karya tugas akhir saya.
2. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi yang dicantumkan dengan cara referensi yang semestinya.
3. Bukan merupakan karya terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada tugas.

Kalau terbukti saya tidak memenuhi apa yang dinyatakan di atas, maka karya tugas akhir ini dianggap batal.

Jakarta, 15 Juni 2026



(Emanuella Abelina)



**UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL ILMU POLITIK**

**PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR
GAME ON : MOBILE LEGENDS BANG BANG SEBAGAI
PELUANG INSTRUMEN SOFT POWER YANG BERDAMPAK
BAGI INDONESIA (2018 – 2026)**

Oleh:

Nama : Emanuella Abelina Michelle
NIM : 2270750078
Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional
Peminatan : Pembangunan Berkelanjutan dalam Ekonomi-Sosio Global

telah dipertahankan dalam Sidang Tugas Akhir dan sudah diperiksa dan disetujui
guna mencapai gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Hubungan
Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Kristen Indonesia,

Jakarta, 15 Juni 2026

Menyetujui:

Pembimbing

Ketua Program Studi

Ilmu Hubungan Internasional

(Darynaufal Mulyaman S.S., M.Si)

NIDN: 0312099302

(Arthur Joverson Maya S.Sos., M.A.)

NIDN/NIDK: 171480/0312018601



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Pada 15 Juni 2026, telah diselenggarakan Sidang Tugas Akhir untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Kristen Indonesia, atas nama:

Nama : Emanuella Abelina Michelle
NIM : 2270750078
Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional
Peminatan : Pembangunan Berkelanjutan dalam Ekonomi-Sosio Global
Fakultas : Ilmu Sosial dan Politik

termasuk ujian Tugas Akhir yang berjudul "GAME ON - MOBILE LEGENDS BANG BANG SEBAGAI PELUANG INSTRUMEN SOFT POWER YANG BERDAMPAK BAGI INDONESIA (2018 - 2026)" OLEH TIM PENGUJI YANG TERDIRI DARI:

Nama Penguji	Jabatan dalam Tim Penguji	Tanda Tangan
1. Risky Oktavian S.IP., M.A	,Sebagai Ketua	
2. Mita Yesyca S.Sos., MSC	,Sebagai Anggota	
3. Darynaufal Mulyaman S.S., M.Si	,Sebagai Anggota	

Jakarta, 15 Juni 2026



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PERSETUJUAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama : Emanuella Abelina Michelle
NIM : 2270750078
Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional
Peminatan : Pembangunan Berkelanjutan dalam Ekonomi-Sosio Global
Judul Skripsi : Ilmu Sosial dan Politik

Telah memperbaiki Skripsi sesuai dengan petunjuk dari Tim Penguji dalam Sidang Ujian Skripsi sebagaimana tertulis dalam "Berita Acara Hasil Ujian Skripsi" pada tanggal 15 Juni 2026

Jakarta, 22 Juni 2026

Menyetujui:

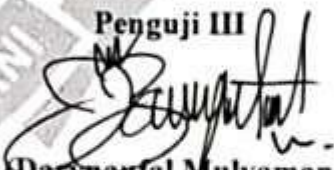
Ketua Sidang/Penguji I


(Risky Oktavian, S.IP., MA)

Penguji II


(Mita Yesyca S.Sos., MSC)

Penguji III


(Darynaufal Mulyaman
S.S., M.Si)

Ketua Program Studi

Ilmu Hubungan Internasional


(Arthuur Jeverson Maya S.Sos.,
M.A.)



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA

Pernyataan dan Persetujuan Publikasi Tugas Akhir

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Emanuella Abelina Michelle

NIM : 2270750078

Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi : Hubungan Internasional

Jenis Tugas Akhir : Skripsi

Judul :

GAME ON: MOBILE LEGENDS BANG BANG SEBAGAI PELUANG INSTRUMEN SOFT POWER YANG BERDAMPAK BAGI INDONESIA (2018-2026)

Menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir tersebut adalah benar karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi manapun;
2. Tugas akhir tersebut bukan merupakan plagiat dari hasil karya pihak lain, dan apabila saya/kami mengutip dari karya orang lain maka akan dicantumkan sebagai referensi sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
3. Saya memberikan Hak Non-eksklusif Tanpa Royalti kepada Universitas Kristen Indonesia yang berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilih hak cipta.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran Hak Cipta dan Kekayaan Intelektual atau Peraturan Perundangan-undangan Republik Indonesia lainnya dan integritas akademik dalam karya saya tersebut, maka saya bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum dan sanksi akademis yang timbul serta membebaskan Universitas Kristen Indonesia dari segala tuntutan hukum yang berlaku.

Dibuat di Jakarta
Pada Tanggal 22 JUNI 2026



Emanuella Abelina Michelle

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan kepada Tuhan yang Mahaesa, karena kasih dan karunia yang diberikan olehNya kepada peneliti, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul ***“GAME ON : MOBILE LEGENDS BANG BANG SEBAGAI PELUANG INSTRUMEN SOFT POWER YANG BERDAMPAK BAGI INDONESIA (2018 – 2026)”*** sebagai syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada Program Studi Ilmu Hubungan Internasional (S.Sos) di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Kristen Indonesia.

Peneliti sadar bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud, berjalan lancar, dan sampai pada tahap penyelesaian tanpa adanya bimbingan, arahan, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak yang dengan tulus meluangkan waktu, tenaga, serta pikirannya. Oleh karena itu, izinkan saya untuk menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Angel Damayanti, S.IP., M.Si., M.Sc., Ph.D. selaku rektor Universitas Kristen Indonesia
2. Bapak Dr. Verdinand Robertua, M.Soc. Sc. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Kristen Indonesia
3. Bapak Arthuur Jeverson Maya S.Sos., M.A. selaku Kepala Program Studi Ilmu Hubungan Internasional sekaligus dosen pembimbing Seminar Proposal yang telah membantu kelancaran dengan memberikan arahan, masukan, serta semangat selama peneliti menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Darynaufal Mulyaman S.S., M.Si. selaku dosen pembimbing yang senantiasa terus bersabar dan meluangkan waktunya untuk mengarahkan, membimbing, serta membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Orang tua peneliti yang terus mendoakan, memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti dari awal menempuh pendidikan sampai akhirnya pada tahap skripsi.
6. Semua teman-teman perkuliahan saya, khususnya teman-teman 'The Onsu Family' yang telah menemani saya dalam hari-hari saya di kampus. Segala dukungan dan kata-kata penyemangat dari kalian sangat berharga bagi peneliti sampai akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada sahabat terdekat saya, Angel dan Joan yang selalu mau untuk diajak bertemu ketika peneliti sedang jenuh, menyemangati, dan meyakinkan peneliti bahwa skripsinya akan lancar dan selesai dalam waktu yang diinginkan.
8. Kepada teman-teman sosial media saya, khususnya anak-anak *Valiant for the World* yang terus memberikan dukungan dan candaan-candaan lucu kepada peneliti agar peneliti selalu semangat menyelesaikan skripsinya.
9. Kepada Raiz selaku teman main *Call of Duty: Mobile* yang senantiasa membantu saya untuk mendapatkan narasumber sebagai data primer saya. Tanpa beliau, mungkin wawancara tidak akan dilakukan disini.

10. Dan kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga penelitian ini dapat bermanfaat, serta memberikan ilmu baru bagi para pembaca. Akhir kata, dengan segala rasa syukur peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak. Tuhan memberkati kita semua.

Bekasi, 8 Juni 2026

Emanuella Abelina Michelle



DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIANKARYA TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
PERSETUJUAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR SKRIPSI	v
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SINGKATAN.....	xiv
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pertanyaan Penelitian.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Akademis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis	9
1.5 Sistematika Penulisan.....	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN METODE PENELITIAN.....	 11
2.1 Reviu Literatur	11
2.2 Kerangka Konseptual	38
2.2.1 Konsep <i>Soft Power</i>	39
2.2.2 Konsep Globalisasi	43
2.2.3 Teori Ekonomi Kreatif.....	49
2.3 Operasionalisasi Teori.....	51
2.4 Hipotesis.....	54

2.5	Metode Penelitian	54
2.6	Ruang Lingkup Penelitian.....	57
2.7	Bentuk Penelitian	58
2.8	Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	60
2.9	Teknik Validasi Data	61
2.10	Teknik Analisis Data	65
 BAB III ESPORTS SEBAGAI DIPLOMASI BUDAYA DIGITAL DI KAWASAN ASIA TENGGARA 69		
3.1	Diplomasi Budaya Digital dalam Era Globalisasi Budaya	69
3.2	Sejarah <i>Mobile Legends: Bang Bang</i> dan Lanskapnya di Kawasan Asia Tenggara.....	71
3.3	Alasan <i>Mobile Legends : Bang Bang</i> Populer di Kawasan Asia Tenggara	78
 BAB IV DINAMIKA MOBILE LEGENDS SEBAGAI SOFT POWER DAN IMPLIKASINYA TERHADAP CITRA SERTA EKONOMI KREATIF INDONESIA 82		
4.1	Globalisasi Budaya: Ekspansi Komunitas dan Profesionalisme Atlet Esports	82
4.2	Internalisasi Tokoh Mitologi Nusantara Gatotkaca dan Kadita sebagai Manifestasi <i>Soft Power</i>	88
4.3	<i>Mobile Legends</i> sebagai Katalis Ekonomi Digital di Indonesia	94
 BAB V PENUTUP 103		
5.1	Kesimpulan	103
5.2	Rekomendasi	105
5.2.1	Bagi Pemerintah dan Pengambil Kebijakan	105
5.2.2	Bagi Pelaku Industri dan Komunitas Esports	106
5.2.3	Bagi Penelitian Selanjutnya (Akademisi).....	107
 DAFTAR PUSTAKA.....		108
LAMPIRAN		113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Alur Pemikiran.....	51
Gambar 3. 1 Lobby In-Game Mobile Legends: Bang Bang.....	72
Gambar 3. 2 Kemenangan EVOS Legends dalam M1.....	76
Gambar 4. 1 Fans Asal Filipina Mendukung Tim ‘Aurora Gaming’ di M7	84
Gambar 4. 2 Akun Top Global Gatotkaca Asal Filipina.....	92
Gambar 4. 3 Akun Top Global Kadita Asal Filipina	93
Gambar 4. 4 Video YouToube ‘Liquid Sanji’	93
Gambar 4. 5 Video Youtube ‘Jess No Limit’	99
Gambar 4. 6 Peluncuran <i>Esports</i> KAPOLRI Cup di IESPA.....	101



DAFTAR TABEL

Table 2.1 Perbandingan Reviu Literatur.....	29
Table 2.2 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	61



DAFTAR SINGKATAN

<i>Esports</i>	<i>Electronic Sports</i>
IESPA	<i>International Esports Association</i>
KEMENPAREKRAF	Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
KEMENPORA	Kementrian Pemuda dan Olahraga
KOI	Komite Olimpiade Indonesia
KONI	Komite Olahraga Nasional Indonesia
MLBB	<i>Mobile Legends Bang Bang</i>
MPL	<i>Mobile Legends Bang Bang Professional League</i>
M-Series	<i>Mobile Legends: Bang Bang World Championship</i>
PBESI	Pengurus Besar <i>Esports</i> Seluruh Indonesia

ABSTRAK

Perkembangan *esports* di era globalisasi digital telah mentransformasi *game online* dari sekadar hiburan menjadi instrumen strategis dalam kajian Hubungan Internasional. *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) berkembang pesat menjadi fenomena transnasional di kawasan Asia Tenggara yang memproduksi simbol, identitas, dan representasi budaya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana *esports* MLBB dapat menjadi peluang instrumen *soft power* dan memberikan dampak signifikan bagi citra nasional (*nation branding*) serta ekonomi kreatif Indonesia dalam kurun waktu 2018–2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan metode pengumpulan data melalui studi pustaka, analisis dokumen sekunder, serta teknik triangulasi data. Kerangka konseptual yang digunakan bersandar pada teori *soft power* Joseph S. Nye, teori ekonomi kreatif John Howkins, serta konsep globalisasi Anthony Giddens. Hasil penelitian menunjukkan bahwa MLBB mempunyai peluang untuk menjadi instrumen *soft power* melalui aspek daya tarik budaya, dibuktikan dengan integrasi karakter mitologi Nusantara seperti Gatotkaca dan Kadita yang dikonsumsi secara sukarela oleh komunitas regional. Dari dimensi diplomasi publik, pencapaian tim profesional turnamen internasional dikelola secara strategis melalui kebijakan aktor negara termasuk PBESI, IESPA, dan Kemenparekraf guna membangun citra Indonesia yang maju secara digital. Secara ekonomi, ekosistem MLBB bertindak sebagai katalis ekonomi kreatif nasional yang membuka lapangan kerja baru (atlet profesional, *caster*, kreator konten, dan penyelenggara acara) serta mendorong pertumbuhan industri digital pendukung. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *esports* telah bertransformasi menjadi instrumen diplomasi budaya digital yang proaktif dalam memperluas pengaruh regional sekaligus memperkuat perekonomian nasional di era kontemporer.

Kata kunci: *esports*, *Mobile Legends*, *soft power*, diplomasi publik, ekonomi kreatif, Indonesia, Asia Tenggara.

ABSTRACT

The advancement of esports in the era of digital globalization has transformed online gaming from mere entertainment into a strategic instrument within International Relations studies. Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) has rapidly grown into a transnational phenomenon in Southeast Asia, producing cultural symbols, identities, and representations. This study aims to analyze how MLBB esports serves as a soft power instrument and impacts Indonesia's nation branding and creative economy during the 2018–2026 period. This research employs a qualitative-descriptive approach, with data gathered through literature reviews, secondary document analysis, and data triangulation techniques. The conceptual framework is built upon Joseph S. Nye's soft power theory, John Howkins' creative economy theory, and Anthony Giddens' concept of globalization. The findings indicate that MLBB effectively operates as a soft power mechanism through cultural attraction, as evidenced by the integration of Indonesian mythological characters like Gatotkaca and Kadita, which are actively consumed by the regional community. In terms of public diplomacy, the achievements of professional teams in international tournaments are strategically managed through state actor policies—including PBESI, IESPA, and Kemenparekraf to foster a digitally advanced image of Indonesia. Economically, the MLBB ecosystem acts as a catalyst for the national creative economy by generating new employment opportunities (professional athletes, casters, content creators, and event organizers) and driving supporting digital industries. This study concludes that esports has transformed into a proactive digital cultural diplomacy instrument that expands regional influence while strengthening the national economy in the contemporary era.

Keywords: *esports, Mobile Legends, soft power, public diplomacy, creative economy, Indonesia, Southeast Asia.*