



**UNIVERSITAS NASIONAL**

**DIPLOMASI BUDAYA ANTARA CHINA DENGAN INDONESIA  
MELALUI *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* (2020-2022)**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Program Studi Hubungan Internasional Strara-1 (S.Sos)

**Sri Handoko Herlambang**

**193507516101**

**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**JAKARTA**

**2023**



**UNIVERSITAS NASIONAL**

**CULTURAL DIPLOMACY BETWEEN CHINA AND INDONESIA  
THROUGH *MOBILE LEGENDS* ONLINE GAME (2020-2022)**

**THESIS**

Submitted as One of the Requirements for Obtaining a Bachelor's Degree  
International Relations Study Program Strara-1 (S.Sos)

**Sri Handoko Herlambang**

**193507516101**

**INTERNATIONAL RELATIONS STUDY PROGRAM  
FACULTY OF SOCIAL SCIENCE AND POLITICAL SCIENCE**

**JAKARTA**

**2023**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Sri Handoko Herlambang

NPM : 193507516101

Program Studi : Hubungan Internasional

Judul Skripsi : Diplomasi Budaya Antara China dengan Indonesia  
Melalui *Game Online Mobile Legends* (2020-2022)

Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk memperoleh  
gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial  
dan Ilmu Politik.

Universitas Nasional

Disetujui untuk diujikan

Jakarta, 31 Juli 2023

Dosen Pembimbing



Dr. Aos Yuli Firdaus, S.IP., M.Si

  
Ketua Prodi Hubungan Internasional  
Dr. Irma Indrayani, S.IP., M.Si



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU  
POLITIK  
UNIVERSITAS NASIONAL

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Sri Handoko Herlambang  
NPM : 193507516101  
Program Studi : Hubungan Internasional  
Judul Skripsi : Diplomasi Budaya antara China dengan Indonesia  
melalui Game online Mobile Legends (2020-2022)  
Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk  
memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.  
Universitas Nasional

Disetujui untuk disahkan

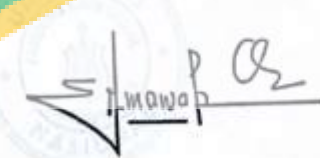
Jakarta, 23-08-2023

UNIVERSITAS NASIONAL

Dosen Pembimbing

Dekan

  
Dr. Aos Yuli Firdaus, S.I.P., M.Si.

  
Dr. Erna Ermawati Chotim, M.Si.



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU  
POLITIK  
UNIVERSITAS NASIONAL

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Sri Handoko Herlambang  
NPM : 193507516101  
Program Studi : Hubungan Internasional  
Judul Skripsi : Diplomasi Budaya antara China dengan Indonesia  
melalui Game online Mobile Legends (2020-2022)

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian  
persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi  
Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), Universitas  
Nasional.

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : Dr. Auli Wahdani, M.Si.

Penguji I : Dr. Hendra Maujana Saragih,  
S.IP.,M.Si

Penguji II : Dr. Aoi Yuli Firdaus, S.IP., M.Si.

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 23 Agustus 2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda-tangan dibawah ini:

Nama : Sri Handoko Herlambang  
NPM : 193507516101  
Judul Skripsi : "Diplomasi Budaya Antara China Dengan Indonesia Melalui *Game Online Mobile Legends* (2020-2022)"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli saya sendiri. Saya tidak mencantumkan tanpa pengakuan bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain, ataupun sebagai bahan yang pernah diajukan untuk gelar atau ijazah pada Universitas Nasional atau perguruan tinggi lainnya. Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nasional. Demikian pernyataan ini saya buat.

Jakarta, 1 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



METERAI  
TEMPER  
E4495AIX433216649

Sri Handoko Herlambang

## ABSTRAK

Nama : Sri Handoko Herlambang  
NPM : 193507516101  
Program Studi : Hubungan Internasional  
Judul : DIPLOMASI BUDAYA ANTARA CHINA  
DENGAN INDONESIA MELALUI *GAME ONLINE*

Jumlah Refrensi : 20 Buku + 25 Jurnal + 10 Artikel  
Jumlah Halaman : ix + 134

<p><b>Kata Kunci</b> Hubungan, Diplomasi, China, Indonesia, <i>Game</i>, <i>Mobile Legends</i></p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa Diplomasi Budaya yang dilakukan oleh China melalui <i>Game Mobile Legends</i>. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba menganalisa bagaimana China dengan <i>Mobile Legends</i> menerapkan unsur budaya di China sehingga China bisa menggunakan unsur budaya yang diterapkan kepada <i>Game</i> tersebut sebagai wadah Diplomasi budaya mereka dengan Indonesia. Dan bagaimana masyarakat Indonesia merespon upaya Diplomasi tersebut. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian kualitatif dengan menggunakan metode pendekatan deskriptif. Dalam mengumpulkan data-data, peneliti melakukan studi literatur dan penelusuran online. Sedangkan teknik untuk menganalisis data peneliti menggunakan teknik reduksi data. Hasil penelitian ini menjelaskan daya tarik dan popularitas <i>Mobile Legends</i> di Indonesia, dan bagaimana <i>game</i> tersebut dapat merubah persepsi buruk dari China di masyarakat Indonesia. Peneliti menganalisa bahwa <i>Mobile Legends</i> memiliki daya tarik yang tinggi pada pemain-pemain <i>game</i> di Indonesia. Dan melalui antusias pemain-pemain tersebut, China dapat merealisasikan diplomasi budayanya.</p>
<p>Pembimbing</p>	<p>Dr. Aos Yuli Firdaus, S.IP., M.Si</p>

## ABSTRACT

*Name* : Sri Handoko Herlambang  
*NPM* : 193507516101  
*Department* : *International Relations*  
*Thesis Title* : *CULTURAL DIPLOMACY BETWEEN CHINA AND INDONESIA THROUGH THE ONLINE GAME MOBILE LEGENDS (2020-2022)*  
*Reference Number* : 20 Books + 25 Journals + 10 Articles  
*Number of Pages* : ix + 134

<p><b>Keyword</b></p> <p><i>Diplomacy Relations, China, Indonesian, Games, Mobile Legends</i></p>	<p><i>This research aims to analyze the Cultural Diplomacy carried out by China through the Mobile Legends Game. In this study, researchers try to analyze how China with Mobile Legends applies cultural elements in China so that China can use the cultural elements applied to the game as a forum for their cultural diplomacy with Indonesia. And how the Indonesian people respond to these diplomacy efforts. The research method used in this research is a qualitative research design using a descriptive approach method. In collecting data, researchers conducted literature studies and online searches. While the technique for analyzing data researchers use data reduction techniques. The results of this study explain the appeal and popularity of Mobile Legends in Indonesia, and how the game can change the bad perception of China in Indonesian society. Researchers analyzed that Mobile Legends has a high appeal to game players in Indonesia. And through the enthusiasm of these players, China can realize its cultural diplomacy.</i></p>
<p><b>Mentor</b></p>	<p>Dr. Aos Yuli Firdaus, S.IP., M.Si</p>



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “*Diplomasi Budaya Antara China dengan Indonesia Melalui Game online Mobile Legends (2020-2022)*”. Penelitian ini disusun dan diajukan tidak lain untuk memenuhi syarat gelar sarjana S-1 dari Jurusan Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional Indonesia.

Saya sadar betul dalam proses skripsi ini mengalami berbagai kendala teknis maupun non-teknis, namun kendala-kendala tersebut bisa diatasi dengan berkat datangnya dukungan, bimbingan dan pertolongan dari berbagai pihak. Terutama dari orang tua, saudara-saudara, teman-teman yang selalu menjadi stimulan dan motivasi besar saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang turut serta memberikan bantuan serta dukungan sepenuhnya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada:

1. Bapak Dr. El Amry Bermawi Putera, M.A., selaku Rektor Universitas Nasional, Jakarta.
2. Ibu Dr. Erna Ernawati Chotim, M. Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional, Jakarta.
3. Bapak Dr. Bhakti Nur Avianto, S.I.P., M.Si., selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional, Jakarta.
4. Bapak Dr. Aos Yuli Firdaus, S.I.P., M.Si., selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional, Jakarta dan Dosen Pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
5. Ibu Dr. Irma Indrayani, S.I.P, M.Si., selaku Ketua Program Studi Hubungan Internasional, Universitas Nasional, Jakarta dan Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.

6. Bapak Dr. Hendra Maujana Saragih, S.I.P., M.Si, selaku Sekretaris Prodi Hubungan Internasional, Universitas Nasional, Jakarta.
7. Segenap dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional yang telah memberikan ilmu dan meluangkan waktunya untuk mengajar selama penulis belajar di Universitas Nasional, Jakarta.
8. Seluruh staf Sekretariat Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional, yang telah membantu penulis selama masa perkuliahan. Terutama Mas Sugi yang telah sabar dalam membantu persuratan dan bantuan akademik sejak semester awal hingga akhir.
9. Kepada orang tuaku tercinta Mama Nur Umi Khusna dan Ayah Sugiyanto yang telah memberikan support kepada penulis baik secara doa, moril, maupun materil. Terimakasih juga kepada kedua kaka ku, Mba Tika dan Mba Dita serta seluruh keluarga besar yang mendoakan serta memberikan support kepada penulis.
10. Untuk para teman-teman seperjuangan ku Rizky Putro, Jessica, Daffa Qori, Lutfi Zumar, Radit, Caramell serta anak-anak Gardu lainnya yang sering memberi semangat dan Motivasi kepada penulis.
11. Untuk para sahabat SMA kepada Bherly, Riki Triyanto, Pande Gede, Risqi Ristarto, Nizar Rafly, Kiki, Bayu Kurnian yaitu anak-anak OXY yang dimana kalian semua telah membantu dalam support kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan Skripsi ini dengan dukungan kalian semua penulis mengucapkan terimakasih.
12. Untuk para teman-teman ku dalam *game Mobile Legends*, Ipul, Raffi, Aal, Nikol, Maskur, Tonga, yang sering memberi masukan dan semangat kepada penulis.
13. Untuk orang spesial ku yaitu Syafani Rahmah Rustiyani, yang sering memberi semangat dan motivasi kepada penulis
14. Terimakasih kepada pengembang *Game Moonton*, yang sudah mengembangkan *game Mobile Legends* yang sangat menarik dan menyenangkan, sehingga menjadi inspirasi dalam pemilihan judul skripsi saya.

Rasa syukur terima kasih mendalam kepada seluruh pihak diatas dan apabila ada yang tidak disebutkan, mohon maaf, dengan harapan semoga skripsi yang ditulis oleh saya ini dapat bermanfaat bagi saya dan umumnya bagi pembaca. Bagi para pihak yang telah membantu dalam penulisan penelitian ini semoga segala kebaikannya mendapatkan balasan berlimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.



Jakarta, 25 Juni 2023

Sri Handoko Herlambang

# DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.2 Pokok Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian .....	10
1.4 Kegunaan Penelitian .....	10
1.5 Sistematika Penulisan .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	13
2.1 Penelitian Terdahulu.....	13
2.2 Kerangka Teori.....	15
2.3 Kerangka Pemikiran.....	22
2.4 Model Kerangka Pemikiran Penelitian .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	24
3.1 Pendekatan Penelitian .....	24
3.2 Jenis Penelitian.....	25
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.4 Teknik Analisa Penelitian.....	26
3.5 Formulasi, Aspek, Dimensi dan Parameter .....	29
<b>BAB IV HASIL HUBUNGAN DIPLOMASI CHINA-INDONESIA</b> .....	30
4.1 Diplomasi Budaya <i>Mobile Legends</i> .....	30
4.1.1 Developer <i>Game Mobile Legends</i> .....	37
4.1.2 Tinjauan Video <i>Game</i> Sebagai Diplomasi China .....	40
4.1.3 Strategi Diplomasi Budaya Terhadap <i>Game online Mobile Legends</i> di China 50	
4.1.4 Hubungan Diplomasi China - Indonesia .....	53
4.2 Respon Masyarakat Internasional Terhadap Diplomasi Budaya China melalui <i>E-sports</i> .....	61
4.2.1 Gambaran Umum Perkembangan Video <i>Game</i> di Indonesia.....	72
4.2.2 Eksistensi <i>Mobile Legends</i> di Indonesia .....	85.
4.3 Strategi Diplomasi Budaya Indonesia dalam <i>Game Mobile Legends</i> dari China 108	

4.3.1	Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan .....	110
4.3.2	Budaya Indonesia yang diterapkan di <i>game Mobile Legends</i> .....	113
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>123</b>
5.1	Kesimpulan .....	123
5.2	Saran .....	127
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>128</b>

