

# SKRIPSI

**PENGARUH EKSPANSI PERUSAHAAN *TENCENT*  
TERHADAP PERKEMBANGAN PEREKONOMIAN INDUSTRI  
*GAME ONLINE* DI INDONESIA MELALUI *GAME PUBG*  
*MOBILE* 2018-2022**



**GIVEN HENDARTO**

**1610521019**

**PROGRAM STUDI ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL**

**FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU-ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS FAJAR**

**MAKASSAR**

**2023**

# **SKRIPSI**

## **PENGARUH EKSPANSI PERUSAHAAN *TENCENT* TERHADAP PERKEMBANGAN PEREKONOMIAN INDUSTRI *GAME ONLINE* DI INDONESIA MELALUI *GAME PUBG* *MOBILE* 2018-2022**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Ilmu Hubungan Internasional

**GIVEN HENDARTO**

**1610521019**

**PROGRAM STUDI ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL**

**FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU-ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS FAJAR**

**MAKASSAR**

**2023**

**SKRIPSI**

**PENGARUH EKSPANSI PERUSAHAAN TENCENT TERHADAP  
PERKEMBANGAN PEREKONOMIAN INDUSTRI GAME ONLINE  
DI INDONESIA MELALUI GAME PUBG MOBILE 2018-2022**

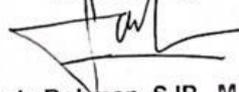
disusun dan diajukan oleh

**GIVEN HENDARTO  
1610521019**

telah diperiksa dan disetujui untuk diseminarkan

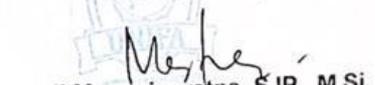
Makassar, 19 Agustus 2023

**Pembimbing,**



**Dede Rohman, S.IP., M.Si.**  
NIDN: 0919057501

**Ketua Program Studi Ilmu Hubungan Internasional  
Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial  
Universitas Fajar**



**Andi Meganingratna, S.IP., M.Si.**  
NIDN: 0931108002

## SKRIPSI

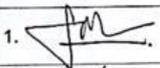
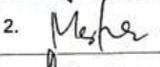
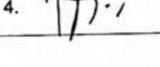
### PENGARUH EKSPANSI PERUSAHAAN TENCENT TERHADAP PERKEMBANGAN PEREKONOMIAN INDUSTRI GAME ONLINE DI INDONESIA MELALUI GAME PUBG MOBILE 2018-2022

disusun dan diajukan oleh

GIVEN HENDARTO  
1610521019

Telah dipertahankan dalam sidang ujian skripsi  
pada tanggal 26 agustus 2023 dan  
dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,  
TIM PENGUJI

No	Nama Dosen	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dede Rohman, S.IP., M.Si. NIDN: 0919057501	Ketua	1. 
2.	Andi Meganingratna, S.IP., M.Si. NIDN: 0931108002	Anggota	2. 
3.	Dr. Syamsul Asri, S.IP., M.Fil.I. NIDN: 0926028502	Anggota	3. 
4.	Kardina, S.IP., M.A. NIDN: 0922068103	Anggota	4. 

Ketua Program Studi Ilmu Hubungan Internasional  
Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial  
Universitas Fajar



Andi Meganingratna, S.IP., M.Si.  
NIDN: 0931108002

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Given Hendarto

NIM : 1610521019

Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional

dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Ekspansi Perusahaan Tencent Terhadap Perkembangan Industri Game Online di Indonesia 2018-2022”** adalah karya ilmiah saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur- unsur plagiasi, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Makassar, 25 September 2023

Yang Membuat Pernyataan

  
  
Given Hendarto

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yesus Kristus atas berkat, rahmat, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini merupakan tugas akhir untuk mencapai gelar Sarjana Hubungan Internasional (S.H.Int.) pada Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Fajar.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penelitian dan juga hingga selesainya skripsi ini. Dengan segala hormat dan kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Orang tua terkasih, bapak Narto kalaba dan ibu Elva hendarsin dan juga dua saudara kandung saya Gilang raman kalaba, Belgina wijayanti kalaba yang telah mendukung dan mendoakan saya selama saya di kampus Universitas Fajar dalam menyelesaikan studi saya.
2. Ibu Andi Meganingratna S.IP., M.SI selaku Ketua Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Fakultas Ekonomi dan Ilmu-ilmu Sosial. Sekaligus selaku pembimbing penelitian Skripsi. Terima kasih atas segala bimbingan, kesabaran, masukan, ajaran serta motivasi yang sudah banyak membantu peneliti baik dalam penelitian dan juga semua yang diberikan kepada peneliti.
3. Seluruh dosen-dosen Hubungan Internasional Universitas Fajar Makassar yang telah banyak memberikan pengajaran dan motivasi kepada penulis serta juga memberikan perhatian kepada penulis selama ini, penulis sangat bersyukur karena Tuhan Yesus Kristus, menempatkan penulis ditengah-

tengah dosen-dosen yang baik hati seperti beliau-beliau kiranya Tuhan Yesus selalu melimpahkan berkat, kesehatan dan juga perlindungan.

4. Terima kasih juga untuk Afika S.H.Int staff Program Studi Ilmu Hubungan Internasional telah membantu penulis mengarahkan dan memberikan informasi yang penulis tidak ketahui.
5. Teman-teman yang telah berkontribusi dalam proses pengerjaan skripsi saya; Opping, Anugerah fahrin, Lucky, Apping, Dian, Ben, Win, Ando dan sederet teman-teman yang selalu ada di kala saya suntuk dalam mengerjakan skripsi ini.
6. Devryanti Novita Sari yang selalu menjadi penyemangat dan motivasi saya untuk segera menyelesaikan skripsi saya, perempuan yang selalu menegur saya di kala saya malas dan tidak mengerjakan skripsi saya, terima kasih atas waktu dan dukungan yang tulus selama saya berjuang menyelesaikan skripsi saya.
7. Last but not least I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive. I wanna thank me for tryna do more right than wrong. I wanna thank me for just being me at all times.

Makassar, 25 September 2023

Given Hendarto

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH EKSPANSI PERUSAHAAN *TENCENT* TERHADAP PERKEMBANGAN PEREKONOMIAN INDUSTRI *GAME ONLINE* DI INDONESIA MELALUI *GAME PUBG MOBILE* 2018-2022**

**Given Hendarto  
Dede Rohman**

Di era digital sekarang game online kian banyak dan menjadi salah satu isu globalisasi, salah satu contohnya game PUBG Mobile yang dapat mempengaruhi perekonomian pada Negara Indonesia. Penelitian ini melihat bagaimana pengaruh PUBG Mobile terhadap perkembangan game online Indonesia. Oleh karena itu, dalam menjawab rumusan masalah di atas menggunakan teori ekspansi bisnis internasional dan konsep perusahaan multinasional. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data metode campuran kualitatif dan kuantitatif. Maka dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan di bidang perekonomian Indonesia berupa bentuk perluasan jenis lapangan pekerjaan baru dan meningkatnya pendapatan per individu dari bidang game online. Dengan adanya PUBG Mobile di Indonesia ini belum signifikan terhadap pendapatan nasional negara namun telah mempengaruhi perekonomian di Indonesia.

**Kata Kunci : *PUBG Mobile, Tencent, Ekspansi Perusahaan, Perusahaan Multinasional, Lapangan Pekerjaan.***

## **ABSTRACT**

### **THE IMPACT OF TENCENT COMPANY'S EXPANSION ON ONLINE GAME INDUSTRY ECONOMY DEVELOPMENT IN INDONESIA THROUGH PUBG MOBILE GAME 2018-2022**

**Given Hendarto  
Dede Rohman**

*PUBG Mobile is a game made by Tencent corp. Tencent is a company from China and has branch in Indonesia by the name of Tencent Games Indonesia. This research sees how the influence of PUBG Mobile towards development of Indonesian economic industry, in this case, in the field of Indonesian online game industry. Therefore, to answer the research question, the researcher uses international business theory as well as multinational corporation concept, and also data mixed methods technique analysis which is combining two forms of research that have been existed before. Those methods are qualitative research method and quantitative research method by showing the quality from a phenomenon (circumstances, processes, events, etc.) which is used in the form of words (descriptive). Based on the result, this research shows that there is an enhancement in Indonesian economy where there are plenteous forms of new job is opened in Indonesia and it is able to reduce the unemployment rate. With the presence of PUBG Mobile in Indonesia, this has not significant yet but gives an impact on Indonesian economy.*

**Keywords: PUBG Mobile, Tencent, Company Expansion, Job**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENILAIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Penelitian dan Rumusan Masalah .....	11
1.2.1 Fokus Penelitian.....	11
1.2.2 Rumusan Masalah.....	12
1.3 Tujuan Penelitian .....	12
1.4 Kegunaan Penelitian.....	12
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>14</b>
2.1 Konsep dan Teori.....	14
2.1.1 Ekspansi Bisnis Internasional .....	14
2.1.2 <i>Multinational Corporation</i> .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>25</b>

3.1 Rancangan Penelitian .....	25
3.2 Kehadiran Peneliti .....	26
3.3 Lokasi Penelitian .....	26
3.4 Jenis dan Sumber Data.....	27
3.5 Teknik Analisis Data.....	28
3.6 Tahap-tahap Penelitian.....	28
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
4.1 Gambaran Umum Perusahaan Tencent dan PUBG Mobile.....	28
4.1.1 Strategi Tencent di Industri Game .....	38
4.1.2 Kontribusi Tencent dalam Perkembangan Perekonomian Indonesia .....	40
4.2 Game PUBG Mobile.....	44
4.2.1 Turnamen PUBG Mobile di Indonesia.....	45
4.2.2 Faktor-faktor Kesuksesan dan Penghambat game PUGB Mobile... ..	50
4.2.3 Pengaruh game online pada sektor perekonomian Indonesia.	53
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>61</b>
5.1 Kesimpulan .....	61
5.2 Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Screenshot chat wawancara Irene store.....	70
Gambar 2 Instagram Irene store.....	71

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Game Mobile Yang di minati di Indonesia.....	33
Tabel 2 Tabel Game Publisher Tencent.....	39
Tabel 3 Turnamen Resmi dan total hadiah dari perusahaan Tencent.....	46
Tabel 4 Harga Penjualan UC PUBGM.....	55

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Game* yang tadinya hanya bisa dimainkan secara *offline* melalui internet, kini bisa dimainkan secara *online* tanpa batasan waktu. *Game online* saat ini telah berkembang seiring dengan kemajuan dan perkembangan teknologi.<sup>1</sup> *Game online* semakin populer di kalangan gamer di seluruh dunia dalam beberapa tahun terakhir. Awalnya, *game internet* hanya bisa dimainkan di komputer dengan kemampuan yang relatif tinggi, seperti komputer desktop atau laptop. Namun berkat kemajuan teknologi, *game online* kini dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk ponsel pintar dan tablet. Hal ini memungkinkan lebih banyak orang menikmati permainan *online* tanpa mengeluarkan uang untuk membeli peralatan komputer yang mahal. Dengan internet, *game* dapat diakses melalui *smartphone* atau game yang sebelumnya hanya dapat dimainkan secara *offline* melalui internet, kini dapat dimainkan secara *online* tanpa batasan waktu. *Game online* saat ini telah berkembang seiring dengan kemajuan dan perkembangan teknologi. *Game online* semakin populer di kalangan gamer di seluruh dunia dalam beberapa tahun terakhir. Awalnya, *game internet* hanya bisa dimainkan di komputer dengan kemampuan yang relatif tinggi, seperti komputer desktop atau laptop.

Namun berkat kemajuan teknologi, *game online* kini dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk ponsel pintar dan *tablet*. Hal ini memungkinkan lebih banyak orang menikmati permainan *online* tanpa

---

<sup>1</sup> Febriana Siska widyastuti. "Kecanduan Siswa terhadap game online". 2012. Hlm 4. Universitas Negeri Yogyakarta.

mengeluarkan uang untuk membeli peralatan komputer yang mahal. Dengan *internet gaming* yang dapat diakses melalui *smartphone* atau *tablet*, pemain dapat mengakses *game* favoritnya di mana saja dan kapan saja, dengan koneksi *internet* yang memadai..

Seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, peralatan teknis kini dituntut untuk melakukan beberapa aktivitas dalam waktu yang bersamaan agar dapat memenuhi kebutuhan manusia. Kebutuhan akan satu gadget dengan beberapa fungsi memotivasi masyarakat untuk berkreasi dalam mengembangkan fitur-fitur tersebut. Penciptaan *internet* merupakan sebuah terobosan besar dalam upaya mengembangkan fungsi teknologi. Internet kini digunakan lebih dari sekedar informasi; itu juga digunakan untuk kesenangan. Permainan adalah salah satu bentuk hiburan internet yang paling populer di kalangan masyarakat umum. *Game* Nexian meluncurkan perkembangan internet *gaming* di Indonesia pada pertengahan tahun 1990an. Ragnarok merupakan salah satu *game online* yang paling populer di kalangan masyarakat umum pada saat itu. Karena pesatnya pertumbuhan *game online*, bermunculanlah bentuk-bentuk *game online* baru, antara lain *Dota Online*, *Atlantica Online*, *Counter Strike*, *Point Blank*, dan *Three Kingdom Online*. Jika dikaji perkembangan *game online* didasarkan pada beberapa keunggulan yang dihadirkan dibandingkan *game offline*. Dengan *game online*, pemain dapat bermain dengan jumlah pemain yang tidak terbatas dan juga berkesempatan untuk bertemu dengan gamer lainnya.<sup>2</sup>

Berdasarkan penelusuran Megan Febry Wibowo, *game* berbasis *web* merupakan salah satu jenis permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain yang terkait dengan organisasi *online*. Menurut Adams dan Rollins, *game*

---

<sup>2</sup> Choirul fajri. "Tantangan Industri Kreatif Game Online di Indonesia". Vol.1, no. 2. hlm.443. Jurnal Komunikasi Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Ahmad Dahlan.

berbasis *web* adalah sebuah inovasi, bukan kelas atau gaya permainan, kerangka kerja untuk menghubungkan individu, bukan contoh spesifik dalam sebuah *game*. Berdasarkan penelusuran Megan Febry Wibowo, *game* berbasis *web* merupakan salah satu jenis permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain yang terkait dengan organisasi *online*. Menurut Adams dan Rollins, *game* berbasis *web* adalah sebuah inovasi, bukan kelas atau gaya permainan, kerangka kerja untuk menghubungkan individu, bukan contoh spesifik dalam sebuah *game*.<sup>3</sup>

Dalam ilmu ekonomi, ekspansi mengacu pada masa peningkatan aktivitas dan pertumbuhan ekonomi di suatu negara atau wilayah. Hal ini sering kali dicapai melalui kebijakan moneter dan fiskal yang bertujuan untuk merangsang pembangunan ekonomi. Ekspansi moneter, khususnya, adalah metode di mana bank sentral meningkatkan jumlah uang beredar dalam perekonomian dengan meningkatkan jumlah uang yang beredar dan menurunkan suku bunga. Hal ini dapat membantu merangsang pertumbuhan ekonomi dengan mendorong investasi dan konsumsi. Ekspansi fiskal, di sisi lain, mengacu pada peningkatan pengeluaran pemerintah melalui langkah-langkah seperti peningkatan belanja atau pemotongan pajak. Hal ini berpotensi meningkatkan pertumbuhan ekonomi dengan meningkatkan belanja konsumen dan investasi.

Menurut Alex S. Nitisemito, ekspansi merupakan upaya perusahaan untuk memperluas penetrasi pasar terhadap kapasitas produksi suatu perusahaan. Menurut Alex, kondisi tersebut dilatarbelakangi oleh peningkatan permintaan terhadap kapasitas produk dan layanan yang dimiliki perseroan.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Megan Febry wibowo. " TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE". Skripsi Universitas Muhamadiyah Surakarta.

<sup>4</sup> Ananda. Pengertian Ekspansi: Jenis-jenis, Tahapan, dan Contohnya. (online), (<https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-ekspansi/>, di akses pada 4 april 2023).

Ekspansi *game online* merujuk pada upaya pengembang *game* untuk memperluas bisnis mereka ke pasar baru, baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan jumlah pemain dan penghasilan, serta untuk mengembangkan merek *game* mereka secara *global*. Proses ekspansi *game online* dapat melibatkan beberapa tindakan, seperti meluncurkan *game* dalam bahasa dan *platform* baru, melakukan kampanye pemasaran yang agresif untuk menarik perhatian pemain baru, membangun kemitraan strategis dengan perusahaan atau organisasi lokal, dan menyesuaikan *game* dengan kebiasaan dan budaya lokal di negara baru.

Strategi ekspansi *game online* dapat berbeda-beda tergantung pada karakteristik pasar dan negara yang dituju. Beberapa perusahaan *game online* bahkan mengembangkan *game* baru yang dirancang khusus untuk pasar tertentu. Misalnya, Tencent mengembangkan versi lokal dari *game Honour of Kings* untuk pasar India dengan nama *Arena of Valor*. Pengembang *game online* juga dapat memanfaatkan *platform* distribusi *game online* yang sudah ada di negara-negara tujuan, seperti *Steam*, *Google Play*, atau *Apple App Store*, untuk mempercepat proses ekspansi mereka. Dalam beberapa kasus, pengembang *game online* juga dapat mempertimbangkan untuk mengakuisisi perusahaan *game* lokal untuk memperkuat kehadiran mereka di pasar baru.

Sensor Tower melaporkan banyak *game* seluler dengan penghasilan terbaik di dunia untuk jangka waktu April 2022. *Game* bertema *Multiplayer Online Battle Arena* besutan *Tencent*, *Honor of Kings*, menjadi juaranya. Di Indonesia, *game* dengan nama lain *Arena of Valor* berhasil meraup pendapatan hingga USD 274,5 juta atau sekitar Rp 3,9 triliun atau meningkat sebesar 6,2% pada bisnis ini selama bulan keempat tahun 2022. Statistik ini menunjukkan peningkatan sebesar 6,2%. di bulan keempat tahun 2022 dalam bisnis ini. tidak lepas dari fungsi esensial para *gamers* di China yang merupakan fans paling antusias

dengan dukungan 96,4%. Thailand dan Taiwan berada di urutan kedua dan ketiga, masing-masing dengan 1,4%, menurut detikINET The Sensor Tower. PUBG Mobile besutan Tencent menjadi *game battle royale* terpopuler kedua. Pendapatan kotornya sekitar USD 218 juta atau sekitar Rp 3,1 triliun. Uang tunai tersebut dihasilkan oleh 61,7% *gamer* Tiongkok yang memainkan judul lain bernama *Game For Peace*. Di posisi kedua ada 8,8% *gamer* di Amerika Serikat.<sup>5</sup>

Tencent Holdings Ltd., biasanya dikenal sebagai Tencent, adalah perusahaan induk konglomerat teknologi multinasional Tiongkok. Didirikan pada tahun 1998, perusahaan-perusahaannya menyediakan berbagai layanan dan barang terkait Internet di seluruh dunia, termasuk hiburan, kecerdasan buatan, dan teknologi lainnya. Tencent didirikan pada November 1998 sebagai Tencent Inc. oleh Pony Ma, Zhang Zhidong, Xu Chenye, Chen Yidan, dan Zeng Liqing. Grup yang berbasis di Kepulauan Cayman. Sebuah perusahaan investasi menyediakan uang awal. Layanan pesan Tencent, OICQ, diluncurkan pada bulan Februari 1999.

Tencent segera mengubah namanya menjadi QQ karena adanya bahaya hukum dari ICQ dan AOL. Tencent adalah vendor permainan komputer terbesar di dunia dan mungkin salah satu perusahaan terbesar. Tencent mungkin merupakan salah satu organisasi utama yang terlibat dalam interaksi antarpribadi, pendanaan, dan spekulasi. Organisasi informal, musik, antarmuka online, bisnis berbasis *web*, permainan serbaguna, penyedia *internet*, sistem cicilan, telepon seluler, dan permainan berbasis *web* multipemain adalah sebagian dari kontribusinya. Administrasinya di Tiongkok juga mencakup kurir instan Tencent QQ dan WeChat, serta salah satu situs berbasis *web* utamanya,

---

<sup>5</sup> Panji Saputro, "Honor of Kings Jadi Game Mobile Paling laku di Dunia". detikInet, 8 april 2023, <https://inet.detik.com/games-news/d-6105627/honor-of-kings-jadi-game-mobile-paling-laku-di-dunia>.

QQ.com. *Tencent Music Diversion*, yang memiliki lebih dari 700 juta klien aktif dan 120 juta pendukung, juga sebagian besar diklaim oleh Tencent.<sup>6</sup>

PUBG adalah *game* multipemain kompetitif dengan "*Battle-Royale*" sebagai genre utamanya. *Game* ini adalah Penembak Orang Pertama dan Penembak Orang Ketiga. *Game* ini juga menjadi salah satu versi PC yang paling populer di kalangan pemain. Pengembang ini baru saja merilis *game* PUBG di mobile pada tanggal 9 Februari 2018. Karena ini adalah gaya permainan baru di *platform mobile*, maka berpotensi menarik pemain baru.<sup>7</sup> Industri aplikasi seluler kini cukup kompetitif, khususnya untuk jenis aplikasi baru. Konsumen suka menggunakan aplikasi yang tidak memerlukan pelatihan ekstensif agar dapat dengan mudah memaksimalkan fungsi yang ada, dan setiap aplikasi harus merangkul cara berpikir pengguna agar dapat memberikan pengalaman pengguna pertama kali..<sup>8</sup>

*Game* PUBG Mobile dikembangkan oleh "*Tencent Games*" dan diterbitkan pada tanggal 9 Februari 2018. Genre *game* ini adalah *Battle Royale*, dan pemain dapat bermain dengan hingga 100 orang lainnya secara online pada waktu yang bersamaan. Seratus peserta akan terjun payung ke pulau berukuran 8x8 kilometer untuk berkompetisi dalam perang pemenang mengambil semua. Pemain harus menemukan dan mendapatkan kembali senjata, kendaraan, dan perbekalan mereka sendiri, serta mengalahkan semua pemain lain yang terlihat dan medan pertempuran yang membawa pemain ke dalam Zona Bermain yang semakin berkurang. Dalam permainan ini, pemain dapat bermain sendiri, dalam kelompok yang terdiri dari dua orang, atau dalam kelompok yang terdiri dari

---

<sup>6</sup> Universitas Sains dan Teknologi Komputer, "Tencent", diakses dari (<https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Tencent>), tanggal 19 maret 2023, jam 02.14.

<sup>7</sup> Revianda Amrullah Akbar, Hanifah Muslimah Az-Zahra , Komang Candra Brata. "Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough". Vol. 3, No. 2. Hlm 1661. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer.

<sup>8</sup> *ibid*

empat orang, dan mereka dapat meminta teman untuk bergabung sebagai satu tim.<sup>9</sup>

Menurut artikel Revival TV, pencipta PUBG PC, PUBG Corp, awalnya kesulitan dalam membangun *game* berbasis seluler. Hanya saja, karena menjalin hubungan dengan bisnis asal Tiongkok, Tencent Games, mereka akhirnya bisa langsung menciptakan *game* PUBG Mobile. Setahun kemudian, Lightspeed dan Quantum Studio Group milik Tencent Games berhasil menerbitkan PUBG Mobile untuk pertama kalinya. PUBG Mobile tepatnya mulai dapat diakses di Google PlayStore pada bulan Maret 2018, di mana semua *gamer* dari seluruh dunia dapat mengunduh *game* tersebut secara gratis.<sup>10</sup> Bahkan sejak awal rilis, PUBG Mobile telah memecahkan rekor pemain dan unduhan terbanyak di Google PlayStore pada tahun 2018, rekor tersebut dipecahkan. Popularitas PUBG Mobile semakin berkembang sejak debutnya. Penggemar *game mobile* ini tersebar di seluruh dunia, termasuk Indonesia, hal ini tidak mengherankan. Bisa dibayangkan pertumbuhan PUBG Mobile di Indonesia juga semakin meningkat, terutama dari segi popularitas.

Meski bersaing dengan *game* bergaya *battle royale* lainnya, PUBG Mobile masih mengungguli mereka dalam hal rating Google PlayStore. Berdasarkan Esports Charts, PUBG Mobile bahkan menjadi *game battle royale* terpopuler di tahun 2020. Menurut laporan Esports Charts, PUBG Mobile menjadi *game* yang paling banyak ditonton dengan total waktu tonton kumulatif sebesar 134,5 juta jam. Sebagai perbandingan, *rival game battle royale* lainnya seperti Free Fire hanya berhasil mencatatkan total waktu menonton sebanyak 132,2 juta jam.

---

<sup>9</sup> Megan Febry wibowo. " TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE". Skripsi Universitas Muhamadiyah Surakarta.

<sup>10</sup> Bennartha Denys, "Rekam Jejak dan Penyebab Popularitas PUBG Mobile di Indonesia," Revival tv, 21 maret ,2023, <https://revivaltv.id/news/others/rekam-jejak-dan-penyebab-popularitas-pubg-mobile-di-indonesia>.

Namun hal ini mungkin bisa menjadi bukti bahwa PUBG Mobile masih menjadi game mobile terpopuler dengan premis battle royale.<sup>11</sup>

Perusahaan pengembang *game* PUBG Mobile mendapatkan keuntungan dari popularitasnya dan banyaknya pemain aktif. Tencent Games telah menghasilkan total USD 3 miliar atau setara dengan 43 triliun rupiah sejak debut PUBG Mobile pada tahun 2018. Menurut statistik NDTV, PUBG Mobile di semua variannya menghasilkan USD 1,3 miliar atau sekitar 18,8 triliun rupiah, pada tahun 2020.<sup>12</sup>

Tencent secara resmi memfasilitasi kompetisi esports PUBG Portable utama di Indonesia pada tahun 2018. PUBG Indonesia Nation Champion (PINC) menjadi title otoritas utama untuk *game battle royale* ini. Tencent menyebut gelaran ini sebagai rangkaian kompetisi di 12 kota besar di Indonesia. Jakarta, Bekasi, Tangerang, Bogor, Semarang, Jogja, Surabaya, Bali, Medan, Palembang, Pekanbaru, dan Bandung akan menjadi dua belas kota yang akan mengikuti babak kualifikasi PINC. " Kami dimeriahkan dengan jiwa "Joined in Variety" ujar Gagali, Country Administrator PUBG Portable Indonesia, pada sesi tanya jawab PINC, Minggu (12/8) di pusat perbelanjaan Neo Soho, Jakarta Barat. Energi dimulai pada tanggal 12 Agustus 2018 di Jakarta. Bekasi, Tangerang dan Bogor akan dilanjutkan dengan rangkaian kemampuan yang telah dimulai pada bulan Agustus. Sementara rangkaian kemampuan PINC akan dimulai pada bulan September di Semarang. Bandung akan menjadi ajang objektif terakhir yang akan digantung pada 29 September 2018.

Tencent menyiapkan total hadiah hingga Rp 700 juta. Berkat kolaborasi dengan OPPO, pemain dengan predikat "Terminator" (capaian kill terbanyak) ini akan mendapatkan hadiah berupa smartphone terbaru dari OPPO yaitu OPPO

---

<sup>11</sup> ibid

<sup>12</sup> ibid

F9. Dari total hadiah yang disebutkan di atas, besarnya akan dibagi berdasarkan pemenang di setiap kualifikasi. Juara pertama mendapat uang sebesar Rp4,2 juta, juara ke-2 Rp2,1 juta, juara ke-3 Rp1,4 juta, dan juara ke-4 Rp700 ribu.<sup>13</sup>

Salah satu faktor yang menunjang kesuksesan PUBG Mobile di Indonesia adalah cara penerbit *game battle royale* PUBG Mobile Indonesia mempromosikan pariwisata melalui *gaming*. Hal ini dilakukan bekerja sama dengan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf). PUBG Mobile Indonesia mengunjungi kantor Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif sebagai bagian dari kemitraan sebelumnya di mana *game* ini menghadirkan peta Nusa yang terinspirasi dari Pulau Bali. Map Nusa PUBG Mobile merupakan tambahan terbaru pada game PUBG Mobile yang terinspirasi dari Bali. Nama Nusa berasal dari istilah Indonesia Nusantara. Peta terkecil yang tersedia di game PUBG Mobile adalah 1x1 dan dapat dimainkan dalam 5 menit. Country Manager PUBG Mobile Indonesia Elvarica Noviyanti mengatakan, kolaborasi dengan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif merupakan wujud komitmen PUBG Mobile dalam mempromosikan destinasi wisata Indonesia dan mengangkat ekonomi kreatif Indonesia.<sup>14</sup>

Saking besarnya animo masyarakat terhadap *e-sport*, berbagai pihak mulai berlomba-lomba untuk mengadakan acara. Tak hanya penyelenggara swasta saja yang beberapa kali aktif dan sukses menggelar turnamen *e-sports* khususnya PUBG Mobile di Indonesia. Semua itu dilakukan pemerintah Indonesia guna menggali potensi, kemampuan, dan inovasi generasi muda

---

<sup>13</sup> Tanri Raafani, "Tencent Resmi Gelar PINC, Turnamen Resmi Pertama PUBG Mobile di Indonesia". Kincir.com, 8 april 2023, <https://kincir.com/game/mobile-game/tencent-resmi-gelar-pinc-mfbCNAqOoSj>.

<sup>14</sup> Agustin setyo wardani. "Pubg mobile ingin promosikan Wisata Indonesia Lewat game". Liputan6.com. 12 juli 2023. (<https://www.liputan6.com/citizen6/read/5105469/pubg-mobile-ingin-promosikan-wisata-indonesia-lewat-game>).

Indonesia yang selama ini meminati *esports*. Saking banyaknya penggemar PUBG Mobile di Indonesia, pihak developer Tencent Games memutuskan untuk mengadakan acara komunitas ternama. Salah satunya adalah PUBG Community Cup (PCC) 2021 yang sukses mempertandingkan tim komunitas dari seluruh Indonesia. Seluruh komunitas PUBG Mobile yang mengikuti ajang ini Indonesia juga berkesempatan untuk bertanding di turnamen resmi nasional.<sup>15</sup>

Dalam dekade terakhir, bisnis *E-sports* telah tumbuh dengan kecepatan tercepat dan luar biasa di Republik Indonesia. Hal yang menarik dari *E-sports* bukan hanya angkanya yang luar biasa, namun juga dampak ekonominya terhadap masyarakat. Pada tahun 2021, terdapat 114 *gamers* yang terdaftar di Indonesia dengan total transaksi sebesar US\$ 1,92 miliar. Dengan nilai lebih dari Rp 25 triliun pada tahun 2020, bisnis game juga menjadi penyumbang PDB (Produk Domestik Bruto) terbesar keenam di sektor ekonomi kreatif Indonesia. Angka ini diperkirakan 37% lebih besar dibandingkan negara-negara Asia Tenggara lainnya. Selain itu, Indonesia memiliki pencipta *game* di Steam terbanyak di seluruh Asia Tenggara. *E-Sport* merupakan platform dengan perputaran uang yang sangat besar. *E-Sport* mempunyai kemampuan untuk melahirkan start-up baru, UMKM, dan menyerap tenaga kerja baru, dan pengaruhnya sudah terlihat ketika Indonesia pertama kali menghadapi epidemi ini. Segala aktivitas fisik dan transaksi dibatasi pada tahun 2020, namun *E-Sport*, sebuah *game online*, mampu membantu masyarakat dalam menggerakkan roda perekonomian, karena siklus perekonomian perlu berputar dan tidak boleh dibiarkan mati pada saat itu juga. terhadap ancaman resesi dan lain-lain. Hal ini mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perekonomian lokal. Transaksi lainnya menurun selama periode tersebut, namun ekspansi pasar *game* Indonesia semakin meluas sampai 20%. Dari pemasok, distributor, hingga

---

<sup>15</sup> Ibid

pemain. Terdapat 44,2 juta pemain profesional *E-Sports* di Indonesia, belum termasuk *streamer*, *YouTuber*, dan pengembang konten. Pada tahun 2020, industri game di Indonesia mampu menyerap tenaga kerja sekitar 44.000 orang.<sup>16</sup>

Ada beberapa alasan mengapa game PUBG Mobile sangat di minati di Negara Indonesia, PUBG Mobile banyak diminati di Indonesia di karenakan *game* ini menawarkan *gameplay* yang menarik dan seru, kompatibilitas dengan perangkat mobile yang memungkinkan pemain untuk memainkannya kapan saja dan di mana saja, serta komunitas pemain yang besar dan aktif di Indonesia. Selain itu, dukungan dari perusahaan *game* besar seperti Tencent, yang terus memperbarui *game* dengan fitur-fitur baru dan kualitas grafis yang semakin baik, serta adanya tantangan dan hadiah yang menarik untuk pemain, seperti misi harian, acara khusus, dan item kosmetik yang dapat diperoleh, juga menjadi faktor penting dalam membuat PUBG Mobile populer di Indonesia. Salah satu alasannya juga adalah masyarakat di Negara Indonesia bersifat konsumtif terhadap suatu barang atau pada hal yang di minati dan juga banyaknya jumlah penduduk di Negara Indonesia menjadi faktor mengapa *game* PUBG Mobile banyak peminatnya hingga saat ini.

## **1.2 Fokus Penelitian dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Fokus Penelitian**

Peneliti memutuskan untuk memfokuskan pada fenomena dari ekspansi perusahaan Tencent corp terhadap Perekonomian Indonesia melalui *game* online PUBG Mobile, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana

---

<sup>16</sup> Arya GivaryAssyachdan, "Industri Game dan Dampak Besarnya pada Perekonomian Indonesia", Kompasiana, 5 april 2023, <https://www.kompasiana.com/sychdn/6317262e4addee7e2c1baf82/industri-game-dan-dampak-besarnya-pada-perekonomian-negara>.

pengaruh dari ekspansi perusahaan Tencent terhadap Perekonomian industri *game online* di Negara Indonesia dari tahun 2018-2022.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari hasil paparan latar belakang yang telah penulis uraikan dari judul skripsi “Pengaruh Ekspansi Perusahaan Tencent Terhadap Perkembangan Perekonomian Industri *Game Online* di Indonesia Tahun 2018-2022 Melalui *Game* PUBG Mobile” maka penulis mengangkat rumusan masalah “Bagaimana pengaruh ekspansi perusahaan Tencent pada *game* PUBG Mobile terhadap perkembangan perekonomian industri *game online* di negara Indonesia”?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui apa saja pengaruh yang di timbulkan oleh perusahaan Tencent terhadap perekonomian industri *game online* di negara indonesia melalui *game online* PUBG Mobile.

### **1.4 Kegunaan Penelitan**

#### **1. Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis studi ini dapat memberikan wawasan tentang dampak ekonomi yang dihasilkan oleh ekspansi perusahaan *game* asal Tiongkok, Tencent, melalui *game* PUBG Mobile terhadap perekonomian Indonesia. Dalam hal ini, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai kontribusi *game* PUBG Mobile dalam menciptakan lapangan kerja baru, pertumbuhan ekonomi di sektor *game*, dan juga dampak sosial dan ekonomi yang dihasilkan dari *game*

tersebut. Dengan demikian, studi ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kontribusi perusahaan *game* dalam mendorong pertumbuhan ekonomi Indonesia.

## 2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pemerintah, perusahaan *game*, dan masyarakat Indonesia. Bagi pemerintah, hasil penelitian ini dapat membantu dalam mengambil kebijakan terkait pengembangan industri *game* di Indonesia. Dengan mengetahui dampak positif dan negatif yang dihasilkan oleh *game* PUBG Mobile terhadap perekonomian industri *game online* di Indonesia, pemerintah dapat membuat kebijakan yang lebih tepat sasaran untuk mendukung pertumbuhan industri *game* di Indonesia. Bagi perusahaan *game*, hasil penelitian ini dapat membantu dalam mengembangkan strategi ekspansi bisnis yang lebih baik di Indonesia. Dengan mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat masyarakat Indonesia terhadap *game* PUBG Mobile, perusahaan dapat mengembangkan *game* yang lebih relevan dengan pasar Indonesia dan menyesuaikan strategi pemasaran mereka. Bagi masyarakat Indonesia, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat terkait pengaruh *game* PUBG Mobile terhadap ekonomi dan sosial. Dengan mengetahui dampak *game* PUBG Mobile terhadap perekonomian industri *game online* di Indonesia, masyarakat dapat lebih memahami pentingnya pengembangan industri *game* dan potensi yang dimilikinya dalam menciptakan lapangan kerja baru dan menghasilkan pendapatan bagi negara.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Konsep dan Teori**

Konsep dan teori adalah dua hal yang berkaitan erat dalam ilmu pengetahuan dan sering digunakan untuk menjelaskan fenomena atau kejadian di dunia nyata. Konsep merupakan ide atau pemikiran yang digunakan untuk menggambarkan sesuatu, dan dapat dibentuk melalui pengamatan, percobaan, atau analisis data. Sementara itu, teori adalah kerangka kerja yang terstruktur yang berisi prinsip-prinsip, konsep, dan proposisi-proposisi yang digunakan untuk menjelaskan dan meramalkan fenomena atau kejadian tertentu dalam dunia nyata. Secara umum, konsep dan teori digunakan dalam ilmu pengetahuan untuk membantu para ilmuwan memahami dan menjelaskan fenomena dan kejadian tertentu, serta memprediksi bagaimana mereka akan bertindak di masa depan.

Dalam menjelaskan fenomena sebagaimana tergambar di latar belakang masalah dan juga rumusan masalah di atas, penulis menggunakan Ekspansi bisnis internasional dan juga konsep *Multinational corporation* sebagai instrumen analisis untuk menjelaskan dan menjawab pertanyaan dari penelitian.

##### **2.1.1 Ekspansi Bisnis Internasional**

Ekspansi bisnis internasional merupakan pengalaman pembelajaran yang memerlukan kemampuan beradaptasi, fleksibilitas, dan ketangkasan. Untuk mencapai kesuksesan dalam skala apa pun, pengalaman dan kemajuan baru harus diterima dengan segera dan tanpa rasa takut. Bisnis harus melakukan riset

pasar agar dapat berkembang di geografi baru. Sebaliknya, konsep yang bersifat *universal* tidak akan berhasil bagi perusahaan-perusahaan *global* yang bercita-cita tinggi. Memahami variasi bahasa lokal, kebutuhan dan preferensi konsumen, perbedaan budaya, kerangka hukum, dan operasi industri akan membantu Anda dalam mengembangkan rencana optimal untuk kesuksesan, pengembangan, dan skalabilitas perusahaan dalam jangka panjang di pasar baru.<sup>17</sup>

Enny Pudjiastuti dan Suad Husnan menggambarkan ekspansi sebagai aktivitas pertumbuhan perusahaan yang melibatkan peningkatan modal dan kapasitas produksi, penambahan unit untuk permintaan produksi yang beragam, dan akuisisi (penggabungan) perusahaan lain. Ekspansi mengacu pada upaya meningkatkan kegiatan perekonomian dan menumbuhkan sektor usaha. Tren ekonomi ini sering kali ditandai dengan kenaikan harga barang dan jasa, peningkatan jumlah uang yang beredar, peningkatan output, dan peningkatan pengeluaran konsumen.<sup>18</sup>

Menurut Alex S. Nitisemito, ekspansi perusahaan merupakan cara yang digunakan untuk meningkatkan kapasitas produksi dan jangkauan pasar. Alex berpendapat skenario ini didorong oleh kemampuan barang dan jasa perusahaan. Ekspansi *global* suatu perusahaan juga merupakan proses yang melaluinya perusahaan tersebut mengembangkan aktivitasnya ke pasar baru di luar negara asalnya. Hal ini dapat dicapai dengan berbagai cara, termasuk pendirian kantor penjualan baru, lokasi produksi, atau pusat distribusi di negara lain. Pertumbuhan *global* mungkin merupakan usaha yang berbahaya, namun

---

<sup>17</sup> <sup>17</sup> Warta Ekonomi .co.id. "5 Cara Sukses Ekspansi Bisnis Internasional".(online). (<https://wartaekonomi.co.id/read213628/5-cara-sukses-ekspansi-bisnis-internasional>). Di akses pada 31 agustus 2023).

<sup>18</sup> Afriani Manullang, Dinda Cinta Nainggolan, Karin Aurani, Nichollin, Stiffanny, Sherina Alim, Hafiza Adlina "Strategi Ekspansi Global Pada Perusahaan Starbucks Dalam Bisnis Internasional". Jurnal Manajemen, Bisnis dan Akuntansi: Vol. 2 No. 3. Hlm 25. Tahun 2023.

juga bisa sangat menguntungkan. Perusahaan yang melakukan ekspansi ke wilayah baru dapat menghasilkan pendapatan tambahan, meningkatkan pengenalan merek, dan mendapatkan keunggulan kompetitif. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, termasuk membuka kantor penjualan, fasilitas produksi, atau pusat distribusi baru di luar negeri.<sup>19</sup>

Menurut Cullen dan Praveen, ada empat prosedur *mode* bagian yang potensial untuk memasuki sektor bisnis asing. Keputusan penting yang pertama adalah perdagangan yang dibagi menjadi dua jenis, yaitu produk langsung dan produk berputar-putar. Organisasi mengirimkan secara langsung tanpa menggunakan perantara. Sementara itu, untuk komoditas bundaran, perusahaan menggunakan mediator untuk mendapatkan bantuan dan kontak yang mereka perlukan untuk menjual produk ke negara lain. Pilihan sistem kedua adalah *Authorizing* dan *Diversifying*. Izin *global* adalah pemahaman yang mengikat secara hukum antara pemberi lisensi di suatu negara dan penerima lisensi di negara lain yang memberikan salah satu sistem termudah, paling murah, dan paling tidak berbahaya sebagai paten, nama merek, keterampilan mekanik, atau nama organisasi. Sementara itu, pendirian global merupakan suatu pemahaman yang lengkap dan memungkinkan pemanfaatan seluruh rencana tindakan, termasuk nama merek, desain hierarki organisasi, inovasi dan keterampilan, serta persiapan, antara pemberi waralaba (*licensor*) dan penerima waralaba (*licensee*). Pilihan penting ketiga adalah *Global Key Union*, yang merupakan perjanjian antara setidaknya dua organisasi dari berbagai negara untuk bekerja

---

<sup>19</sup> *ibid*

sama di berbagai bidang mulai dari pekerjaan inovatif hingga pameran dan kesepakatan kooperatif. <sup>20</sup>

Berdasarkan tesis R. Maisa Yudono yang berjudul “Ekspansi MNC China di Asia Tenggara.” "PetroChina di Indonesia: Sebuah Studi Kasus." Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa kehadiran PetroChina sebagai BUMN berkarakter MNC menghilangkan mitos bahwa BUMN tidak mampu bersaing dengan perusahaan energi multinasional. PetroChina juga menggambarkan bahwa perusahaan-perusahaan yang berasal dari negara-negara yang sedang dalam masa transisi, seperti Tiongkok, mempunyai keunggulan dibandingkan perusahaan-perusahaan multinasional yang berasal dari negara-negara dengan ekonomi pasar. Kembali ke teori Murtha dan Lenway yang menyatakan bahwa perusahaan/MNC berbentuk BUMN akan terobsesi dengan kepentingan politik dan pemenuhan kebutuhan publik, PetroChina mendapati situasi sebaliknya. Karena statusnya sebagai BUMN, konsep MNC harus dikaji ulang untuk bisa menjelaskan fenomena PetroChina. Penjelasan yang dapat dikemukakan hingga muncul konsep yang dapat menjelaskan PetroChina adalah PetroChina merupakan variasi dari MNC yang ada di dunia.<sup>21</sup>

Bacaan lebih lanjut dari publikasi ilmiah Hartanto “Strategi Perusahaan Multinasional di Era Globalisasi (Studi Kasus Glokalisasi dalam Perluasan “Indomie” ke Pasar Timur Tengah dan Afrika” Menurut majalah ini, globalisasi berimplikasi pada peningkatan peluang komersial, yang mempunyai pengaruh terhadap komponen sosio-kultural. Globalisasi yang diasosiasikan dengan homogenitas nampaknya tidak terlalu memperhatikan keadaan tertentu disetiap

---

<sup>20</sup> Nicholas Exel Anvito, A.Y. Agung Nugroho. “ANALISIS STRATEGI EKSPANSI INTERNASIONAL LION PARCEL”. Jurnal Transaksi Vol. 14, No. 2. Hlm 28. Tahun 2022.

<sup>21</sup> R. Maisa Yudono. Ekspansi MNC China di Asia Tenggara Studi kasus : PetroChina di Indonesia (2002-2008). Skripsi Universitas Indonesia Jakarta.

daerah. Hal ini memunculkan apa yang disebut dengan komunitarianisme yang berpendapat bahwa walaupun terkena globalisasi, setiap individu akan selalu identik dengan cita-cita masyarakatnya. Sebagai salah satu produk industri Indonesia, Indomie, penulis sadar betul bahwa globalisasi tidak boleh mengalahkan nilai-nilai lokal, terbukti dengan proses glokalisasi yang dilakukan melalui heterogenitas selera menurut Berdasarkan hal tersebut kita dapat memahami bahwa globalisasi sangat erat kaitannya dan tidak dapat dipisahkan dari Glokalisasi yang ibarat dua sisi mata uang.<sup>22</sup>

Menurut makalah Ruri Rizaldi "Starbucks Coffee MNC Expansion in Asia (Studi Kasus: China)," ada empat elemen yang menentukan strategi perusahaan serta keberhasilannya menjadi salah satu merek yang paling sering dianggap sebagai contoh MNC terbaik dalam skala dunia. Ini adalah tujuan semua MNC di dunia, khususnya di Tiongkok, yang memiliki pertumbuhan populasi terpadat dan tercepat, namun hanya Starbucks yang berhasil menyusup ke dalamnya. Michael E Porter mengutip empat elemen penentu dalam teori Keunggulan Kompetitif yang ia dirikan, serta gagasan Diamond. Teori ini merupakan salah satu teori referensi untuk mempelajari permasalahan politik dan ekonomi internasional, namun terkait dengan pertanyaan mengapa harus melakukan hal tersebut. Satu negara lebih unggul dari negara lain, dan industri satu negara (MNC) lebih unggul dari industri negara lain. Studi ini juga menunjukkan keterkaitan lain antara MNC dengan hubungan internasional, terbukti dengan adanya pengaruh kehadiran perusahaan Starbucks di Tiongkok terhadap kepentingan nasional Tiongkok. Seperti yang telah dikatakan sebelumnya, MNC mempunyai kekuatan yang lebih besar dibandingkan suatu negara, namun mereka tidak dapat

---

<sup>22</sup> Hartanto, Tahun 2018. "Strategi Perusahaan Multinasional di Era Globalisasi (Studi kasus Glokalisasi dalam ekspansi "Indomie" ke pasar Timur tengah dan Afrika", Jurnal Sosial dan Humanoria Universitas Respati Yogyakarta Vol 3 no 01.hlm 688.

dipisahkan dari negaranya. Akibatnya, MNC mempunyai hubungan dan pengaruh yang signifikan terhadap negara, baik tuan rumah maupun negara asal. Selain itu, tindakan MNC tidak bisa lepas dari peran dan batasan negara.<sup>23</sup>

### **2.1.2 Multinational Corporation**

*Multinational Corporation* (MNC) merupakan sebuah perusahaan yang memiliki kantor pusat di suatu negara dan melakukan kegiatan-kegiatan atau berinvestasi diberbagai Negara.<sup>24</sup> Perusahaan multinasional tentunya dapat bervariasi dalam tingkat kegiatan multinasional mereka di dalam hal jumlah negara di mana mereka beroperasi. Sebuah perusahaan multinasional besar dapat beroperasi di 100 negara, dengan ratusan ribu karyawan terletak di luar negara asalnya.<sup>25</sup> Namun MNC kali ini menjadi sebuah konsep yang di gunakan penulis dalam landasan penelitian guna untuk menjawab pertanyaan yang penulis angkat dalam penulisan skripsi.

Perusahaan multinasional juga dapat memberikan keuntungan ekonomi yang besar bagi negara tempat mereka beroperasi, seperti penciptaan lapangan kerja, investasi, dan perpajakan. Namun hal ini dapat menimbulkan sejumlah masalah, seperti eksploitasi tenaga kerja murah di negara-negara berkembang, perolehan keuntungan yang tidak adil di negara tertentu, dan terlalu besarnya kekuatan ekonomi di suatu negara. Akibatnya, akademisi, aktivis, dan pemerintah sering membahas perusahaan multinasional. Mereka yang menentang perusahaan multinasional berpendapat bahwa ini adalah metode

---

<sup>23</sup> Ruri Rizaldi. "EKSPANSI MNC STARBUCKS COFFEE DI ASIA (STUDI KASUS: CINA)", JOM FISIP VOL 2 NO 1-FEBRUARI 2015, Program Studi Hubungan Internasional, Universitas Riau.

<sup>24</sup> Boer Mauna, Hukum Internasional Pengertian Peranan dan Fungsi dalam Era Dinamika Global, PT Alumni, Bandung, 2011, hlm .55.

<sup>25</sup> Lazarus A A 1997 Brief but Comprehensive Psychotherapy: The Multimodal Way. Springer, New York.

bagi perusahaan untuk melakukan aktivitas monopoli dengan menaikkan biaya konsumen. Mereka juga diklaim mempunyai dampak negatif terhadap lingkungan karena pengoperasiannya dapat menyebabkan perluasan lahan dan penipisan sumber daya alam. Penggabungan perusahaan-perusahaan multinasional ke dalam perekonomian negara tuan rumah juga dapat menyebabkan jatuhnya bisnis-bisnis lokal yang lebih kecil. Aktivis juga mengklaim bahwa perusahaan multinasional melanggar standar etika, menuduh mereka mengabaikan undang-undang etika dan memanfaatkan agenda bisnis mereka.<sup>26</sup>

Menurut Cardoso, perusahaan multinasional dengan jumlah uang yang besar memandang tenaga kerja hanya sebagai alat produksi. Pemilik modal yang kuat mengeksploitasi karyawan yang tidak berdaya. Pertumbuhan teknologi juga menjadi ancaman bagi pekerja di perusahaan multinasional, karena penggunaan teknologi canggih membuat masyarakat berisiko terkena PHK. Calon pekerja di perusahaan multinasional tidak bebas memilih pekerjaannya sehingga tidak bisa menjadi dirinya sendiri. Pekerja yang menghadapi pasar tenaga kerja di Indonesia saat ini terkadang tidak mempunyai banyak pilihan dan harus terpaksa menerima persyaratan yang diminta oleh perusahaan.<sup>27</sup> Nasib pekerja sedemikian rupa sehingga semakin keras dia bekerja, semakin banyak pula keuntungan yang diperoleh bosnya. Memang benar pekerja mendapat kompensasi, tapi karena nilai lebihnya, sebagian besar keuntungan masuk ke pemilik modal. Beberapa personel yang bekerja di MNC, karena posisinya

---

<sup>26</sup>“MultinationalCorporation-MNC”

<https://www.investopedia.com/terms/m/multinationalcorporation.asp> , di akses pada 23 maret 2023 pukul 15:12.

<sup>27</sup> J. Heryanto, “Peranan Multinational Corporations Dalam Industrialisasi Di Indonesia Pada Era Orde Baru”, Jurnal Manajemen & Kewirausahaan Vol. 5, No. 1, Maret 2003: 17 – 24, hlm 20, Jurusan Ekonomi Manajemen, Fakultas Ekonomi – Universitas Kristen Petra

sebagai staf atau manajer, mempunyai peluang untuk memperoleh status dan gaji yang besar.<sup>28</sup>

Aliber adalah salah satu spesialis yang menganalisis perusahaan multinasional melalui lensa keterkaitan pasar keuangan, yaitu risiko nilai tukar dan preferensi pasar untuk menyimpan aset dalam mata uang tertentu. Aliber berhipotesis bahwa pasar keuangan memberi korporasi keunggulan dibandingkan perusahaan negara tuan rumah, dan ini berlaku untuk semua perusahaan yang aset dan liabilitasnya didenominasi dalam mata uang tertentu. Aliber menyatakan bahwa perusahaan multinasional cenderung berpindah dari negara dengan mata uang kuat ke negara dengan mata uang lemah. Meskipun konsep ini cocok dengan supremasi Amerika Serikat pada awal pasca Perang Dunia II, para kritikus menyatakan bahwa konsep tersebut tidak menjelaskan munculnya bisnis multinasional Eropa dan Jepang.<sup>29</sup>

Penulis berpendapat bahwa Indonesia merupakan salah satu negara penerima MNC, terbukti dari penjelasan istilah di atas, karena MNC menanamkan modalnya di berbagai industri di Indonesia, antara lain fashion, otomotif, makanan cepat saji, ekonomi kreatif, dan lain sebagainya. Keterbukaan Indonesia sebagai negara yang mengundang MNC (*host country*) yang ingin membangun bisnis di negaranya juga turut membantu berkembangnya MNC tersebut. Ketika perusahaan multinasional ini membangun cabang di Indonesia, keuntungan yang diperoleh negara mungkin akan meningkat, khususnya dalam hal investasi asing, pendapatan pajak, dan penciptaan lapangan kerja bagi masyarakat Indonesia. Namun dampaknya bagi Indonesia, masyarakat menjadi tergantung pada barang luar negeri.

---

<sup>28</sup> *ibid*

<sup>29</sup> Prof. Tatang Ary Gumanti, M.Bus.Acc., Ph.D. "Globalisasi dan Keuangan Perusahaan Multinasional". Modul Manajemen Keuangan Internasional dan Treasury.

Dalam tulisan Ahmad Saufi yang berjudul “Peran Perusahaan Multinasional Toyota dalam Pembangunan Perekonomian Indonesia”, Menurut penelitian Ahmad Saufi, peningkatan investasi perusahaan Toyota di Indonesia dalam bentuk pengembangan industri otomotif harus dibarengi dengan kemudahan birokrasi agar perkembangan tersebut dapat berjalan dengan baik. industri otomotif di Indonesia dapat terfasilitasi yang berdampak pada peningkatan pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Mempertahankan perkembangan ekonomi Indonesia akan membantu meningkatkan perekonomian. Menurut tesis Ahmad Saufi, upaya pemerintah Indonesia untuk meningkatkan investasi Toyota *Multinational Company* di Indonesia adalah melalui penerapan undang-undang yang bertujuan untuk mendorong iklim investasi asing.<sup>30</sup>

Berikut karya Amilia Kartika Rini, “Analisis Ekstensif Pengungkapan Tata Kelola Perusahaan dalam Laporan Tahunan Perusahaan Publik Indonesia.” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang menentukan tingkat pengungkapan tata kelola perusahaan dalam laporan tahunan perusahaan publik di Indonesia pada tahun 2007 dan 2008. Dalam satu era, sampel penelitian mencakup 126 perusahaan publik yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia. Sampel perusahaan berjumlah 252 karena sampel tahun 2007 dan 2008. Penelitian ini menggunakan indeks pengungkapan tata kelola perusahaan sebanyak 105 item. Indeks ini dibuat berdasarkan Keputusan Ketua

---

<sup>30</sup> Ahmad Saufi. “Peran Perusahaan Multinasional Toyota dalam Pembangunan Ekonomi di Indonesia”. Skripsi Universitas Pasundan. Tahun 2013.

BAPEPAM dan Lembaga Keuangan No. KEP-134/BL/2006 Peraturan X.K.6 dan Pedoman Umum Good Governance.<sup>31</sup>

Penelitian Fijria Putri Hadane berjudul “Strategi Perusahaan Starbucks dalam Membawa Pengaruh Gelombang Budaya Kopi di Jepang Tahun 2005.” Penelitian ini akan menunjukkan kemampuan Starbucks dalam mempengaruhi Gelombang Budaya Kopi di Jepang. Pengertian budaya minum kopi dalam konteks ini mengacu pada bagaimana Starbucks memperkenalkan metode barat dalam menikmati kopi dan perubahan-perubahan yang terjadi dalam pelayanan kopi. Kopi telah lama menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Jepang sebelum Starbucks hadir. Namun, hal tersebut tidak bisa menggantikan Sake dan teh dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Kedai kopi tradisional yang dikenal dengan nama Kissaten menyediakan kopi.<sup>32</sup>

Kerjasama ekonomi yang dilakukan Jepang dan Amerika mencakup stabilitas perekonomian kedua negara. Karena Jepang memproduksi teknologi yang dibutuhkan Amerika, hubungan kedua negara ini saling menguntungkan. Amerika mengembangkan kebijakan ekonomi terhadap Jepang dengan tujuan meningkatkan akses pasar Jepang, investasi dua arah, pertumbuhan ekonomi domestik, dan standar hidup di kedua negara. Kemitraan ekonomi bilateral ini dibangun untuk mendorong perdagangan, investasi, dan arus keuangan yang kuat, sehingga menghasilkan perekonomian yang saling bergantung.<sup>33</sup> Starbucks memilih Jepang sebagai pasar pengembangan pertama di Asia karena Jepang dan Amerika memiliki nilai keseimbangan kehidupan kerja dan kehidupan yang

---

<sup>31</sup> Amilia Kartika Rini. “Analisis Luas Pengungkapan Corporate Governance Dalam Laporan Tahunan Perusahaan Publik Indonesia”. Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro Semarang. Tahun 2010.

<sup>32</sup> Fijria Putri Hadane. “Strategi Starbucks Corporations Dalam Membawa Pengaruh Waves of Coffee Culture di Jepang Tahun 2005”. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau.

<sup>33</sup> Ibid

sebanding. Alasan kedua adalah masyarakat Jepang yang terbuka terhadap ide-ide budaya baru, khususnya budaya barat, sehingga memudahkan Starbucks memasuki pasar Jepang.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Ibid

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah proses pengumpulan dan analisis data penelitian. Dalam arti luas rancangan penelitian meliputi proses perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Pada dasarnya rancangan penelitian merupakan “*blueprint*” yang menjelaskan setiap prosedur penelitian mulai dari tujuan penelitian sampai dengan analisis data. Menurut David de Vaus, fungsi rancangan penelitian memungkinkan untuk menjawab *research question* se jelas mungkin. Untuk memperoleh bukti yang relevan perlu lebih dulu menentukan jenis bukti yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan penelitian, menguji teori, mengevaluasi program atau untuk secara akurat menjelaskan beberapa fenomena.<sup>35</sup>

Dalam Rancangan penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami pengalaman subjek penelitian dalam konteks yang spesifik. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang diamati dengan cara yang detail, mendalam, dan holistik, serta mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari data yang dikumpulkan. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan wawasan baru tentang pengalaman subjek penelitian dan konsep yang terkait, serta memberikan kontribusi pada pemahaman teoritis dan praktis dalam bidang yang terkait dengan penelitian ini.

---

<sup>35</sup> Umar Suryadi Bakry 2016, Metode Penelitian Hubungan Internasional, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Hlm 107.

Dalam penelitian ini juga menggunakan rancangan dari metodologi *mixed methods* sebagai panduan untuk penulisan skripsi dan perpaduan data yang di butuhkan guna menjawab pertanyaan pada rumusan masalah. Data kualitatif yang di gunakan seperti penjelasan fenomena *game online* PUBG Mobile dapat mempengaruhi perekonomian sebuah Negara seiring masuknya pada tahun 2018 dan data kuantitatif menggambarkan berapa banyak jasa top up, jual beli akun, dan pembuatan jersey PUBG Mobile di indonesia.

### **3.2 Kehadiran Peneliti**

Penelitian ini akan dilakukan dengan kehadiran peneliti selama proses pengumpulan data. Peneliti akan hadir pada saat wawancara dengan narasumber dan melakukan observasi langsung pada pelaku dari *game* PUBG Mobile yang menjadi subjek pembahasan dari penelitian ini. Kehadiran peneliti ini bertujuan untuk menggali dan memahami secara mendalam dan detail pengalaman subjek penelitian serta situasi dan kondisi yang terkait dengan pengaruh ekspansi perusahaan Tencent terhadap perekonomian Indonesia dari game PUBG Mobile. Dalam hal ini, kehadiran peneliti sangat penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh akurat dan dapat diandalkan, serta memastikan bahwa analisis dan temuan penelitian yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

### **3.3 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian dalam penelitian ini tidak terbatas pada satu lokasi geografis yang spesifik, karena penelitian ini akan dilakukan secara *online*. Dalam penelitian ini, partisipan dapat diakses melalui berbagai *platform online*,

sehingga memungkinkan untuk mencakup partisipan dari berbagai daerah atau negara yang memiliki akses ke *internet*. Hal ini memungkinkan untuk mengumpulkan data dari partisipan yang memiliki latar belakang, pengalaman, dan perspektif yang berbeda secara efektif dan efisien, serta memperluas jangkauan penelitian ini secara signifikan.

Untuk kebutuhan literatur dan informasi, peneliti memanfaatkan teknologi yang ada untuk mengakses media dan juga beberapa tempat dan sumber informasi sebagai berikut:

1. Perpustakaan Universitas Fajar
2. Perpustakaan *Online*
3. *Website* resmi tencent holdings ltd
4. Wawancara Narasumber
5. Berbagai sumber lainnya yang diperoleh secara online.

### **3.4 Jenis dan Sumber Data**

Untuk membantu mencapai tujuan penelitian, pencipta menggunakan berbagai data atau nilai yang diperoleh dari pengamatan terhadap suatu benda. Informasi juga dapat dicirikan sebagai sesuatu yang diketahui atau diharapkan berarti sesuatu yang telah terjadi atau merupakan kenyataan. Informasi dapat memberikan gambaran tentang suatu keadaan atau permasalahan. Informasi yang hebat adalah informasi yang dapat diandalkan realitasnya (*solid*), dan bersifat signifikan atau mencakup cakupan yang luas atau dapat memberikan gambaran yang utuh mengenai suatu permasalahan.

Penulis menggunakan sumber data sekunder dimana data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sebelumnya telah ada. Salah satu pertimbangan dalam memilih masalah penelitian adalah ketersediaan sumber data, jadi penulis menggunakan sumber data sekunder sebagai data utama dalam penelitian ini.

### **3.5 Teknik Analisis Data**

Prosedur pemeriksaan informasi yang akan digunakan dalam eksplorasi ini merupakan strategi blended strategi penyelidikan informasi yang menggabungkan dua jenis eksplorasi yang sudah ada, yaitu teknik pemeriksaan subyektif dan selanjutnya teknik eksplorasi kuantitatif dengan menunjukkan sifat suatu keanehan (kondisi, proses, peristiwa, dan lain sebagainya) yang digunakan sebagai kata-kata (ekspresif). Pemeriksaan subjektif juga sering disebut verstehen (pemahaman dari atas ke bawah) karena mempertanyakan makna suatu artikel luar-dalam dan menyeluruh. Meskipun demikian, eksplorasi ini melibatkan metode pemeriksaan informasi yang lebih subjektif untuk pengumpulan dan penanganan informasi.

### **3.6 Tahap-tahap Penelitian**

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab ini merupakan gambaran umum mengenai apa saja yang akan di bahas pada bab-bab selanjutnya. Dimana akan di jelaskan mengenai Ekspansi yang di lakukan Perusahaan Tencent holdings ltd yang dimana pengaruhnya pada tingkat perekonomian industri *game* di Negara Indonesia dari tahun 2018-2022.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan mengenai konsep dan teori dalam penelitian ini yang digunakan untuk melihat fenomena yang diteliti. Selain konsep dan teori, dalam bab ini juga terdapat tinjauan pustaka, yaitu gambaran mengenai penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini, penulis menggunakan teori dan konsep Bisnis Internasional dan *Multinational Corporation* sebagai landasan teori.

## BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini, membahas uraian tentang metode penelitian yang digunakan oleh penulis, mulai dari rancangan penelitian, teknik pengumpulan data, dan tahap-tahap penelitian yang akan digunakan penulis sebagai penunjang dari penelitian.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penulis akan memaparkan mengenai rumusan masalah dari judul penelitian ini dan juga akan membahas lebih lanjut tentang judul yang penulis pilih yaitu “Pengaruh Ekspansi Perusahaan Tencent Terhadap Perekonomian industri game online di Indonesia melalui Game PUBG Mobile 2018-2022”. Pemaparan mengenai jawaban dari rumusan masalah dan hasil yang didapatkan dari proses penelitian menjadikan isi dari bab ini. Dapat dikatakan bahwa bab ini merupakan inti dari penulisan karya ilmiah dan merupakan hasil dari pengolahan data yang didapatkan dari berbagai sumber.

## BAB V PENUTUP

Bagian ini memberikan klarifikasi tentang tujuan dan gagasan. Keputusan tersebut memuat sinopsis atau perwujudan akibat pembicaraan sehubungan dengan ujian ini, sedangkan gagasannya sebagai sumbangan untuk membantu penulis esai agar berkembang mulai sekarang. Sebagai bagian terakhir akan memberikan ide-ide dan akhir dari setiap bagian dalam proposal ini, penulis akan memberikan ide-ide positif yang dapat dibaca dan dipahami oleh para pembaca dan akademisi, baik pembicara maupun mahasiswa lain yang ingin memimpin ujian seperti judul terkait.

## BAB IV

### PEMBAHASAN

#### 4.1 Gambaran Umum Perusahaan Tencent dan PUBG Mobile

Selama beberapa tahun terakhir, sektor *game* di Indonesia telah berkembang pesat dan stabil. Meningkatnya jumlah pemain yang sebagian besar adalah remaja menunjukkan kebangkitan bisnis *game*. Menurut CEO Interim Agate Cipto Adiguno, sektor *game* di Indonesia akan mengalami peningkatan pada tahun 2023, meskipun ada tantangan berupa kerapuhan ekonomi hingga resesi. Karena individu lebih suka menghabiskan lebih sedikit uang dan menghabiskan lebih banyak waktu di rumah untuk bermain *video game*.<sup>36</sup>

Tiongkok, Amerika Serikat, Jepang, Korea Selatan, dan Inggris adalah lima negara industri *game* terbesar di dunia. Indonesia baru saja mulai mengembangkan pasar ini, yaitu pada era digital pada tahun 2010. Meski demikian, sektor *game* di Indonesia memiliki pendapatan sebesar \$52,7 miliar, melampaui industri film dan musik. Sebagai negara ASEAN terbesar, Indonesia merupakan pasar industri *game* terbesar ke-17 di dunia..<sup>37</sup>

Di Indonesia, kreasi *mobile game* sedang naik daun. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya *gamer* aktif dari seluruh tanah air. PlayerUnknown's Battleground Mobile, atau disingkat PUBG MOBILE, adalah *game* yang populer. Game ini terinspirasi dari *game* PC yang populer pada edisi pertamanya.

---

<sup>36</sup> Bima baskara, "Mengintip peluang industri *game* Indonesia tahun 2023", (online). (<https://www.detik.com/jabar/berita/d-6548030/mengintip-peluang-industri-game-indonesia-tahun-2023>). Di akses pada 5 agustus 2023).

<sup>37</sup> Anshari dwi wibowo, "Pengaruh industry *game* pada ekonomi dan investasi".(online).(<https://katadata.co.id/anshar/digital/643f5a1ea2de9/pengaruh-industri-game-pada-ekonomi-dan-investasi>). Di akses pada 7 agustus 2023).

Sejak diperkenalkan pada tahun 2016, *game* ini telah mendapatkan popularitas baik di kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Terakhir, PUBG PC dinobatkan sebagai *Game of the Year* pada tahun 2017. Lightspeed dan Quantum Studio Group dari Tencent Games menerbitkan PUBG MOBILE di versi Android dan iOS setahun kemudian pada tahun 2018. Faktanya, PUBG MOBILE telah memecahkan rekor sejak dirilis pertama kali dengan jumlah unduhan terbanyak di Google PlayStore pada tahun 2018.<sup>38</sup>

Perkembangan *game* berbasis *web* tidak dapat dipisahkan dari kemajuan inovasi PC dan organisasi PC. Pesatnya perkembangan organisasi-organisasi PC, yang pada mulanya lingkungannya terbatas (organisasi lingkungan kecil) berubah menjadi *web* dan terus berkembang hingga saat ini, tercermin dalam ledakan permainan berbasis *web*. *Game internet* tidak sama dengan saat pertama kali diperkenalkan. Ketika PC pertama kali muncul dalam beberapa waktu, harus digunakan oleh dua orang untuk bermain-main. Kemudian PC dengan kemampuan berbagi peluang ikut hadir, memungkinkan lebih banyak orang untuk mengambil bagian dalam permainan tanpa harus berada di ruangan yang sama (*Game Multipemain*). Ketika jaringan PC berbasis bundel pertama kali muncul pada tahun 1970, jaringan PC dibatasi pada LAN serta termasuk WAN dan diubah menjadi *Web. Game* berbasis *web* pertama yang muncul pada umumnya adalah game perang atau rekreasi pesawat yang digunakan untuk keperluan militer yang akhirnya dikirimkan dan kemudian dipasarkan. Permainan-permainan inilah yang kemudian meramaikan berbagai permainan untuk muncul dan berkreasi. Tahun 2001 merupakan puncak demam dotcom, sehingga penyebaran data tentang *game* berbasis *web* semakin cepat.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Geri Ganisa Akhmal Hendarto, "Perkembangan game Pubg Mobile di Indonesia", fokuscampus.com, 3 juni 2023, <https://fokuscampus.com/2022/10/28/perkembangan-pubg-mobile-di-indonesia/>.

Menurut Ligagame Indonesia, *game* berbasis *web* pertama kali diluncurkan di Indonesia pada tahun 2001, dengan nama Nexia Online. *Web game* Indonesia sangat luas mulai dari kategori aktivitas, olah raga, dan RPG. Di Indonesia, ada lebih dari 20 judul *game* berbasis *web* yang tersedia. Hal ini menunjukkan betapa energiknya para *gamer* di Indonesia, serta besarnya pasar *gaming* Indonesia. Berikutnya adalah *game* berbasis *web* yang dapat diakses di Indonesia. Selain itu, ada juga *game* seperti *Free Fire*, *Mobile Legend*, *Among Us*, dan *Genshin Impact* yang cukup menonjol di kalangan *gamer* Indonesia, namun tidak kalah dengan judul-judul yang digambarkan sebelumnya. Counter-Strike misalnya, berjalan lebih lancar melalui mode LAN dibandingkan melalui web karena tingginya idleness dan pelayan yang kurang cepat sehingga saat bermain game terjadi slack yang membuat *gamer* minder, begitu pula seperti halnya Warcraft.<sup>39</sup>

**Tabel 4.1 Game Mobile Yang di minati di Indonesia**

No	Nama Game	Tahun Rilis	Publisher game	Total Pengunduhan
1	Free Fire	2017	Garena(Singapura)	500 juta
2	Pubg Mobile	2018	Tencent(China)	+100 juta
3	Mobile Legend	2016	Moonton(Tiongkok)	+100 juta
4	Among Us	2018	InnerSloth(Amerika)	+54 juta
5	Genshin Impact	2020	miHoyo(Tiongkok)	+10 juta

Sumber : Balitteknologikaret.co.id

Dari tabel di atas dapat di lihat dari tahun 2017 hingga tahun 2020 selalu ada game mobile yang ramai dan di sukai di Negara indonesia, ini menandakan selera dari konsumen *game* mobile di Negara Indonesia besar adanya.

<sup>39</sup> ibid

Kebanyakan *gamer* Indonesia banyak yang bermain-main dengan ponsel, khususnya *Android*. Dengan ponsel yang terjangkau dan mudah dimainkan dimana saja dan kapan saja, tak disangka jika daftar *game* terpopuler dipenuhi oleh *game Android* dan *iOS*. *PUBG Mobile* juga menjadi *game* yang mana ramai peminatnya di Negara Indonesia dengan total pengunduhan lebih dari 100jt kali hingga saat ini.

Ekspansi *game online* merujuk pada upaya pengembang *game* untuk memperluas bisnis mereka ke pasar baru, baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan jumlah pemain dan penghasilan, serta untuk mengembangkan merek *game* mereka secara global. Proses ekspansi *game online* dapat melibatkan beberapa tindakan, seperti meluncurkan *game* dalam bahasa dan *platform* baru, melakukan kampanye pemasaran yang agresif untuk menarik perhatian pemain baru, membangun kemitraan strategis dengan perusahaan atau organisasi lokal, dan menyesuaikan *game* dengan kebiasaan dan budaya lokal di negara baru. Strategi ekspansi *game online* dapat berbeda-beda tergantung pada karakteristik pasar dan negara yang dituju. Beberapa perusahaan *game online* bahkan mengembangkan *game* baru yang dirancang khusus untuk pasar tertentu. Dalam pengaplikasiannya dengan Teori Bisnis internasional menggambarkan bagaimana proses bisnis antar Negara yang terjadi melalui *game online* *pubg mobile* dan juga strategi ekspansi sebuah perusahaan yang mengakibatkan adanya dampak ekonomi dalam suatu Negara.

Tencent Property Ltd., biasa dikenal sebagai Tencent, adalah organisasi induk dari kombinasi inovasi internasional Tiongkok. Didirikan pada tahun 1998, organisasi ini menyediakan berbagai layanan dan produk terkait Web di seluruh dunia, termasuk pengalihan, pemikiran buatan, dan berbagai inovasi. Tencent didirikan pada November 1998 sebagai Tencent Inc. oleh Horse Ma, Zhang Zhidong, Xu Chenye, Chen Yidan, dan Zeng Liqing. Band terletak di Kepulauan Cayman. Sebuah organisasi ventura memberikan dana awal. Administrasi informasi Tencent, OICQ, dikeluarkan pada bulan Februari 1999. Tencent segera mengubah namanya menjadi QQ karena ancaman hukum dari ICQ dan AOL. Tencent adalah vendor permainan komputer terbesar di dunia dan mungkin merupakan organisasi terpenting.

Tencent adalah salah satu organisasi hiburan berbasis web, perusahaan pendanaan, dan perusahaan ventura terbesar di dunia. Komunitas informal, musik, antarmuka berbasis web, bisnis berbasis web, permainan serbaguna, penyedia internet, sistem cicilan, telepon seluler, dan permainan berbasis web multipemain adalah sebagian dari kontribusinya. Administrasinya di Tiongkok juga mencakup kurir instan Tencent QQ dan WeChat, serta salah satu tujuan berbasis web utamanya, QQ.com. Tencent Music Amusement, yang memiliki lebih dari 700 juta klien dinamis dan 120 juta keanggotaan, juga sebagian besar dimiliki oleh Tencent .<sup>40</sup>

Tencent memiliki kehadiran di Indonesia melalui PT. Tencent Indonesia, yang merupakan anak perusahaan dari Tencent Holdings Ltd. PT. Tencent Indonesia didirikan pada tahun 2012 dan beroperasi sebagai entitas lokal dari Tencent di Indonesia. PT. Tencent Indonesia terlibat dalam berbagai sektor bisnis di Indonesia, termasuk industri *game*, media digital, dan teknologi.

Perusahaan ini memiliki peran penting dalam mengembangkan dan menerbitkan game Tencent di Indonesia, termasuk PUBG Mobile. Selain itu, Tencent juga memiliki sejumlah investasi di perusahaan teknologi dan *e-commerce* di Indonesia. Misalnya, mereka memiliki kepemilikan di perusahaan *e-commerce* terkemuka di Indonesia, seperti Tokopedia. Tencent juga telah melakukan investasi dalam beberapa startup teknologi di Indonesia, seperti Gojek dan Traveloka.<sup>40</sup> Kehadiran Perusahaan Tencent di Negara Indonesia menjadi acuan penulis dalam menggunakan konsep *Multinational corporation* yang dimana Perusahaan yang berasal dari Negara Cina ini menghadirkan anak perusahaan dengan nama Tencent Indonesia untuk melakukan bentuk ekspansinya di Negara Indonesia.

Sedangkan *game* PUBG Mobile merupakan *game* "Tencent games" yang dirilis pada tanggal 9 Februari 2018. Genre *game* ini adalah Battle Royale, dan pemain dapat bermain dengan hingga 100 orang lainnya secara online dalam waktu yang bersamaan. Seratus peserta akan terjun payung ke pulau berukuran 8x8 kilometer untuk berkompetisi dalam perang pemenang mengambil semua. Pemain harus menemukan dan mendapatkan kembali senjata, kendaraan, dan perbekalan mereka sendiri, serta mengalahkan semua pemain lain yang terlihat dan medan pertempuran yang membawa pemain ke dalam Zona Bermain yang semakin berkurang. Dalam permainan ini, pemain dapat bermain sendiri, dalam kelompok yang terdiri dari dua orang, atau dalam kelompok yang terdiri dari

---

<sup>40</sup> PT Tencent Technology Indonesia, <https://glints.com/id/companies/pt-tencent-technology-indonesia/4815920e-50ac-4de8-a6b0-2bd7bc4d5757>, di akses pada 7 juni 2023 pukul 20:07.

empat orang, dan mereka dapat meminta teman untuk bergabung sebagai satu tim.<sup>41</sup>

Tencent memiliki peran yang signifikan dalam perkembangan perekonomian industri *game online* secara *global*. Sebagai salah satu perusahaan teknologi terbesar di dunia, Tencent memiliki portofolio game yang luas dan beragam, termasuk beberapa game yang sangat populer seperti PUBG Mobile, Honor of Kings, dan League of Legends. Peran Tencent dalam perkembangan perekonomian industri *game online* dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama Investasi dan Akuisisi, Tencent telah melakukan investasi dan akuisisi terhadap berbagai perusahaan *game* di seluruh dunia. Dengan melakukan investasi pada pengembang *game* yang potensial, Tencent membantu meningkatkan kualitas dan keberlanjutan industri *game online*. Kedua adalah Pengembangan *Game*, Tencent juga secara aktif terlibat dalam pengembangan game. Mereka memiliki studio pengembangan game internal dan bekerja sama dengan pengembang *game* independen untuk menciptakan *game-game* baru yang inovatif dan menarik. Yang ketiga distribusi dan Pemasaran: Melalui platform distribusi game online seperti WeGame dan WeChat, Tencent memudahkan akses bagi pengguna untuk mendapatkan dan memainkan *game*. Selain itu, Tencent juga memiliki kemampuan pemasaran yang kuat untuk mempromosikan game-game mereka kepada pengguna potensial. Selanjutnya Ekosistem *Game*, Tencent tidak hanya fokus pada pengembangan *game*, tetapi juga membangun ekosistem yang mendukung pertumbuhan industri *game*. Mereka menyediakan layanan infrastruktur seperti *cloud gaming*, pembayaran *online*, dan layanan keamanan untuk mendukung operasional *game online*.

---

<sup>41</sup> Megan Febry wibowo. " TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE". Skripsi Universitas Muhamadiyah Surakarta.

Dalam konteks Indonesia, Tencent juga memiliki peran penting dalam perkembangan industri *game online*. Melalui game-game populer seperti PUBG Mobile, Tencent telah berhasil menarik minat jutaan pemain di Indonesia dan berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi sektor *game online* di negara ini.<sup>42</sup>

#### **4.1.1 Strategi Tencent di Industri Game**

Tencent Games, anak perusahaan khusus *game*, didirikan pada tahun 2003. Mereka merilis game untuk jaringan pesan instan mereka sendiri, QQ, setahun kemudian. Sejak itu, mereka telah merilis sejumlah game baru untuk QQ, termasuk Dungeon Fighter Online, game beat 'em up side-scrolling, dan QQ Sanguo, RPG yang berbasis di Tiga Kerajaan Tiongkok. Selain mengembangkan gamenya sendiri, Tencent juga merupakan perusahaan yang menghubungkan para kreator luar negeri yang ingin menjangkau Tiongkok, negara dengan populasi terbesar di dunia. Misalnya, ketika Activision Blizzard (sebuah perusahaan AS) berupaya meluncurkan game Call of Duty di Tiongkok, mereka perlu bekerja sama dengan perusahaan Tiongkok sebagai mitra. Tencent memainkan fungsi ini. Demikian pula ketika bisnis pengembangan game lainnya - seperti Riot Games, EA, Sony, dan Ubisoft -- ingin memasuki pasar Tiongkok, mereka harus bekerja sama dengan perusahaan lokal Tiongkok. Biasanya perusahaan itu adalah Tencent.

---

<sup>42</sup> Hery Ardianto. "Motif Perempuan Bermain Game Online PUBG MOBILE". Skripsi Universitas Islam Riau.

#### 4.2 Tabel Game Publisher Tencent

No	Nama Game	Tahun Rilis	Genre Game
1	Path Of Exile	2013	Action RolePlay
2	Smite	2016	Moba
3	Pubg Mobile	2018	Battle Royale
4	Arena Of Valor	2015	Moba
5	Cross Fire	2007	FPS
6	League of Legends	2015	Moba
7	Clash of Clans	2016	Strategy and simulation

Sumber: Ilmupedia.co.id

Upaya Tencent untuk memperluas industri gamenya belum berakhir. Mereka pun mulai mengakuisisi atau membeli saham dari sejumlah kreator *game* ternama. Tencent menginvestasikan \$400 juta pada tahun 2011 untuk mengakuisisi 93 persen saham Riot Games, pencipta League of Legends. Tencent membeli sisa 7 persen saham Riot empat tahun kemudian. Oleh karena itu, Riot Games akan sepenuhnya dimiliki oleh Tencent. Akuisisi Tencent terhadap Riot bukanlah hal yang mengejutkan mengingat League of Legends adalah salah satu *game* PC terpopuler di dunia. League of Legends menghasilkan pendapatan \$1,5 miliar pada tahun 2019, sepuluh tahun setelah dimulainya. *Game MOBA* ini juga dianggap sebagai salah satu yang terpenting di lingkungan esports.

Menurut artikel PC Gamer, meskipun Tencent menguasai seluruh saham Riot, Riot memiliki pengaruh penuh terhadap perkembangan League of Legends. Sebaliknya, hubungan Riot dengan Tencent tidak selalu menyenangkan. Tencent menugaskan Riot untuk memproduksi League of Legends versi ponsel pintar pada tahun 2015. Alasan di balik hal ini adalah karena *game* seluler sedang berkembang pada saat itu, dan Tencent berusaha memanfaatkan momentum ini.

Tencent, di sisi lain, bertahan dan menciptakan Honor of Kings, sebuah game seluler MOBA. Hal inilah yang memperparah hubungan mereka dengan Riot. *Game* Honor of Kings pertama kali dapat diakses secara eksklusif di Tiongkok. Tencent merilis Honor of Kings ke pasar dunia pada tahun 2017. Namun kini Tencent sudah tidak lagi mencoba memasarkan Arena of Valor di negara-negara Barat dan Riot telah setuju untuk membuat League of Legends versi *mobile*. Dan kini, hubungan Tencent dan Riot kembali membaik.<sup>43</sup>

#### 4.1.2 Kontribusi Tencent Dalam Perkembangan Perekonomian Indonesia

Tencent Holdings Limited, juga dikenal sebagai Tencent, adalah perusahaan teknologi *global* Tiongkok. Perusahaan-perusahaannya, yang didirikan pada tahun 1998, mempromosikan berbagai layanan dan barang terkait internet di seluruh dunia, termasuk hiburan, kecerdasan buatan, dan teknologi lainnya. Menurut Fortune *Global* 500, Tencent adalah salah satu perusahaan terkaya dalam hal pendapatan. Tencent menduduki peringkat 197 pada tahun 2020, dengan pendapatan tahunan sebesar 54,61 miliar dolar AS.

Tencent ada di Indonesia pada tahun 2013. Tencent bermitra dengan *MNC Group* pada saat itu untuk membuat WeChat sebagai aplikasi resmi di bawah kendali MNC dan untuk mengembangkan teknologi dan aplikasi internet seluler. Tencent kemudian menginvestasikan US\$1,2 miliar pada Go-Jek pada tahun 2017. Tencent dan Warburg Pincus menginvestasikan \$1 miliar pada Go-Jek tahun ini untuk mendanai pengembangannya di Asia Tenggara. Go-Jek adalah perusahaan aplikasi ride-hailing. Tencent juga masuk ke Indonesia

---

<sup>43</sup> Ellavie Ichlasa Amalia. "Strategi tencent menjadi perusahaan terbesar di industry game dunia". (<https://hybrid.co.id/post/strategi-tencent-di-dunia-game>, di akses pada 2 juli 2023).

melalui aplikasi JOOX. Program ini menyediakan fitur-fitur seperti mendengarkan musik, percakapan dengan artis, dan karaoke dengan pendengar lain. Yang terbaru adalah niat WeChat Pay untuk berekspansi ke Indonesia. Tencent kini sedang menyelesaikan kemitraan dengan Bank BNI agar pengunjung Tiongkok di Indonesia dapat menggunakan WeChat Pay. Tencent, selain suntikan langsung, juga demikian Melalui JD.com, perusahaan juga melakukan ekspansi secara tidak langsung. Tencent adalah pemegang saham utama di perusahaan tersebut, yang merupakan perusahaan e-commerce Tiongkok. JD.com mengoperasikan anak perusahaan e-commerce di Indonesia bernama JD.ID. JD.com telah melakukan investasi di Traveloka. Ini adalah layanan tiket online. JD.com mengumpulkan \$500 juta dalam putaran pembiayaan pada tahun 2017.

Dalam beberapa tahun terakhir, bisnis *e-sports global* telah berkembang pesat, termasuk di Indonesia. Pertumbuhan industri esports memberikan banyak manfaat bagi banyak orang, termasuk terciptanya lapangan kerja baru di sektor kreatif. Selain menghasilkan uang sebagai atlet *e-sports*, *gamer* yang tidak memiliki bakat sebagai pemain tetapi memiliki minat terhadap bisnis mungkin masih memiliki pekerjaan. *Gamer* dapat bekerja di bisnis *e-sports* sebagai penyelenggara, *shoutcaster*, pengembang konten, dan pekerjaan lainnya berdasarkan kemampuan mereka, sehingga memungkinkan mereka untuk bersaing dalam turnamen *e-sports* yang diselenggarakan di seluruh negeri. *Game* PUBG Mobile merupakan salah satu contoh industri esports. Sebagai salah satu *game battle royale* terpopuler di dunia dan Indonesia, PUBG Mobile telah membuka banyak peluang karir di industri *e-sports*.<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> Yuslianson. "Esport Makin ngetren, Lapangan pekerjaan baru terbuka lebar". Liputan6.com, 9 juli 2023, <https://www.liputan6.com/tekno/read/4299533/esports-makin-ngetren-lapangan-pekerjaan-baru-terbuka-lebar>.

Usaha *gaming* Tencent di Indonesia meliputi *game* PUBG Mobile. Popularitas PUBG Mobile di Indonesia memang tidak bisa diganggu gugat. Sebab, terdapat lebih dari 82 juta pengguna *smartphone* di Indonesia. Berdasarkan statistik Newzoo tahun 2019, jumlah pemain aktif *mobile gaming* di Indonesia berjumlah sekitar 52 juta. Jumlah tersebut cukup besar sehingga Indonesia masuk dalam daftar 17 negara besar dengan pengguna *mobile gaming* terbanyak. Angka tersebut juga menunjukkan bahwa pendapatan dari sektor *mobile gaming* mencapai USD 624 juta pada tahun 2019 atau setara dengan 8,7 triliun rupiah. Statistik ini menunjukkan popularitas PUBG Mobile sebagai sebuah *game*. Bisnis *game* Tencent di Indonesia meliputi *game* PUBG Mobile. Popularitas PUBG Mobile di Indonesia memang tidak bisa dipungkiri lagi. Sebab Indonesia memiliki lebih dari 82 juta pengguna *smartphone*. Menurut perkiraan Newzoo pada tahun 2019, terdapat sekitar 52 juta pemain aktif *mobile gaming* di Indonesia. Jumlah tersebut cukup signifikan untuk menempatkan Indonesia pada 17 negara terbesar dalam hal pengguna *mobile gaming*. Berdasarkan perkiraan tersebut, pendapatan dari sektor *mobile gaming* mencapai USD 624 juta pada tahun 2019 atau setara dengan 8,7 triliun rupiah. Statistik ini menunjukkan betapa populernya *game* PUBG Mobile.<sup>45</sup>

Beberapa contoh pekerjaan yang bisa di lakukan di bidang *game online* atau pun *e-sport* sebagai berikut:

1. Pemain *e-sports*. Karakter dasar dari *e-sports* tentu saja adalah kompetitor atau bisa juga kita sebut dengan *gamer*. Merekalah yang akan bersaing dalam kompetisi . Umumnya dalam sebuah kompetisi akan dibentuk sebuah kelompok dan rekan-rekan akan bekerja sama untuk memenangkan kompetisi.

---

<sup>45</sup> Bennartha Denys, "Rekam Jejak dan Penyebab Popularitas PUBG Mobile di Indonesia," Revival tv, 21 maret ,2023, <https://revivaltv.id/news/others/rekam-jejak-dan-penyebab-popularitas-pubg-mobile-di-indonesia>.

2. Mentor, tanggung jawab mentor adalah mengembangkan kelompoknya secara kolektif dan mandiri. Umumnya para mentor akan mengkoordinasikan kelompok pada saat kompetisi dan persiapan agar bisa menang. Selain itu, ketika suatu kelompok mempunyai penilaian yang berbeda, mentor adalah orang tengah sehingga ia harus memahami apa yang terjadi menurut sudut pandangnya dan mencari pengaturan yang terbaik.

3. Direktur Grup, Administrator umumnya dipercaya untuk mewajibkan dan mengurus hal-hal di luar interaksi yang berkelanjutan. Mulai dari pengorganisasian dan pendaftaran kompetisi, rencana kompetisi, pengawasan kualitas makanan dan persiapan adegan, dll. Dengan begitu, pemain dapat fokus pada interaktivitas dan tampil lebih baik sebagai sebuah tim.

4. *Content Maker*, *Content Maker* adalah orang yang membuat konten dalam bidang tertentu dengan menggunakan media komputerisasi. Saat ini banyak sekali orang yang membuat konten tentang *e-sports* di YouTube atau hiburan berbasis web. Anda hanya memerlukan informasi tentang *e-sports*.

5. Rencana Realistis dan Video, Anda yang bisa mengubah rencana dan rekaman bisa terjun ke jagat *e-sports*. Jadi bagi para videografer, mereka harus memiliki opsi untuk menangkap cuplikan para pemain ahli saat bertanding. Karena biasanya akan ada momen-momen menghibur atau cuplikan-cuplikan kemenangan sebuah tim. Arsitek realistis dan video juga diharapkan membuat konten atau rencana video yang berhubungan dengan bisnis *e-ports*.<sup>46</sup>

## 4.2 Game PUBG Mobile

PUBG adalah *game* multipemain kompetitif dengan "Battle-Royale" sebagai *genre* utamanya. *Game* ini adalah Penembak Orang Pertama dan Penembak Orang Ketiga. *Game* ini juga menjadi salah satu versi PC yang paling populer di kalangan pemain. Pengembang ini baru saja merilis *game* PUBG di mobile pada tanggal 9 Februari 2018. Karena ini adalah gaya permainan baru di platform mobile, maka berpotensi menarik pemain baru. Konsumen ingin memanfaatkan aplikasi tanpa harus melalui proses pembelajaran yang panjang agar dapat memaksimalkan fungsionalitas yang ada, dan setiap aplikasi harus merangkul cara berpikir pengguna untuk merangsang pengalaman pengguna pertama kali.

Menurut artikel Revival TV, pencipta PUBG PC, PUBG Corp, awalnya kesulitan dalam membangun game berbasis seluler. Hanya saja, karena menjalin hubungan dengan bisnis asal Tiongkok, Tencent Games, mereka akhirnya bisa langsung menciptakan game PUBG Mobile. Setahun kemudian, Lightspeed dan Quantum Studio Group milik Tencent Games berhasil menerbitkan PUBG Mobile untuk pertama kalinya. PUBG Mobile tepatnya mulai dapat diakses di Google PlayStore pada bulan Maret 2018, di mana semua gamer dari seluruh dunia dapat mengunduh game tersebut secara gratis. Bahkan sejak pertama kali dirilis, PUBG Mobile telah memecahkan rekor pemain dan unduhan terbanyak dalam catatan Google PlayStore pada tahun 2018. Sekitar 240 juta total unduhan berhasil diperoleh PUBG Mobile pada awal perilisannya pada tahun 2018..<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> Irgi Naufal, "Rekam jejak dan penyebab popularitas PUBG Mobile di indonesia", (online). (<https://www.redbull.com/id-id/rekam-jejak-dan-penyebab-popularitas-pubg-mobile--di-indonesia>, di akses pada 14 agustus 2023).

#### 4.2.1 Turnamen PUBG Mobile di Indonesia

PUBG Mobile telah menjadi fenomena *global* di dunia *e-sports*, dan Indonesia tidak terkecuali. Negara Indonesia telah menjadi tuan rumah untuk sejumlah turnamen resmi yang menampilkan aksi kompetitif yang luar biasa dari pemain-pemain terbaik di tanah air. Dari tahun 2018 hingga 2022, berbagai turnamen berkelas tinggi telah digelar, menghadirkan persaingan yang sengit dan hadiah-hadiah besar bagi para peserta yang berbakat.

Selama beberapa tahun terakhir, para pemain PUBG Mobile di Indonesia telah bersaing di turnamen seperti PUBG Mobile Pro League, PUBG Mobile National Championship, dan PUBG Mobile Club Open. Setiap turnamen ini memberikan panggung yang layak bagi tim dan individu untuk menunjukkan keahlian mereka dalam pertempuran serba cepat, strategi taktis, dan kerjasama tim yang diperlukan untuk meraih kemenangan.<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup> Rien. "Ini Dia Urutan Semua Turnamen PUBG Mobile Tahun 2021, Catat! Biar Enggak Ketinggalan". (online). (<https://ggwp.id/media/esports/pubg-mobile/turnamen-pubg-mobile-2021>, di akses pada 11 agustus 2023).

Berikut tabel daftar turnamen resmi dari tahun 2018 sampai 2022 yang pernah di adakan di Negara Indonesia:

**Tabel 4.3 Turnamen Resmi dan total hadiah dari perusahaan Tencent**

No	Nama Turnamen	Tahun Pelaksanaan	PrizePool Pertandingan	Total TIM
1	PINC Indonesia	2018	46.098 USD	32 tim
2	PINC Indonesia	2019	70.803 USD	32 tim
3	PINC Indonesia	2020	37.000 USD	32 tim
4	PMPL ID S1	2020	150.000 USD	16 tim
5	PMPL ID S2	2020	165.000 USD	16 tim
6	PMPL ID S3	2021	148.660 USD	16 tim
7	PMPL ID S4	2021	150.000 USD	16 tim
8	PMPL ID SPRING	2022	150.000 USD	16 tim
9	PMPL ID FALL	2022	150.000 USD	16 tim

Sumber : Liquipedia.net

Dari data tabel di atas dapat di lihat turnamen resmi pertama kali yang di adakan tencent di Negara Indonesia adalah PINC Indonesia dengan total hadiah 46 ribu USD, jumlah tim yang ikut serta juga berjumlah 32 tim dikarenakan ada seleksi yang di lakukan terlebih dahulu sebelum memasuki babak grandfinal, untuk turnamen PINC ini di adakan sekali dalam setahun dengan format turnamen yang sama setiap tahunnya. Di tahun 2020 tencent kemudian membuat jenis liga teratas yang di peruntukkan kepada pro player PUBG Mobile di tanah air, untuk format timnya di ikuti dengan jumlah 16 tim saja dan juga untuk liga pertamanya memiliki jumlah hadiah 150ribu USD. Pada tahun 2021 di PMPL ID Season ke 3 ada penurunan jumlah hadiah di karenakan adanya kendala Covid-19 pada tahun itu, namun setelah berakhirnya Covid-19 pada tahun 2022 jumlah hadiah kembali pada jumlah awal liga PMPL ID ini di laksanakan.

PINC 2018 merupakan ajang resmi PUBG Mobile pertama yang diselenggarakan di 12 lokasi di seluruh Indonesia sebagai babak kualifikasi untuk

menentukan skuad terkuat dari seluruh tanah air. Juara masing-masing kota akan menghadiri *Grand Final* yang diadakan di Jakarta. Skuat-skuat ini akan kembali bersaing untuk menentukan siapa skuad terbaik di Indonesia. Salah satu tujuan PINC 2018 adalah membantu komunitas yang merupakan fondasi ekosistem eSports. Selain itu, faktor sponsor Oppo, Nimo, dan Torabika Cappuccino juga menjadi bagian penting dari ekologi PINC 2018.

Kejuaraan Nasional PUBG Indonesia (PINC) merupakan kejuaraan resmi pertama untuk game battle royale ini. Tencent pun tak segan-segan menyelenggarakan kompetisi ini sebagai rangkaian turnamen di 12 kota besar Indonesia.

Jakarta, Bekasi, Tangerang, Bogor, Semarang, Jogja, Surabaya, Bali, Medan, Palembang, Pekanbaru, dan Bandung akan menjadi dua belas kota yang akan mengikuti babak kualifikasi PINC. “Kami tergugah oleh jiwa ‘Joined in Variety.’” “Oleh karena itu, kami percaya PINC dapat menghadirkan panggung esports yang ahli dengan rasa keberagaman yang dapat menyambut investasi dari para penggiat esports,” kata Gagali, Country Chief PUBG Portable Indonesia, dalam wawancara publik PINC, Minggu (12/8) di pusat perbelanjaan Neo Soho, Jakarta Barat. Rangkaian latihan tersebut dimulai pada tanggal 12 Agustus di Jakarta, Indonesia, pada tahun 2018. Bekasi, Tangerang, dan Bogor akan dilanjutkan dengan rangkaian latihan yang dimulai pada bulan Agustus. Sementara itu, rangkaian kemampuan PINC akan dimulai pada bulan September di Semarang. Bandung akan mengadakan acara penutup pada tanggal 29 September 2018. Tencent telah menetapkan hadiah hingga Rp 700 juta. Palsnya, sebagai satu tim dengan OPPO, pemain bergelar "Eliminator" (umumnya terbunuh) tersebut akan mendapatkan penghargaan sebagai ponsel

terbaru OPPO, khususnya OPPO F9. Seluruh kumpulan penghargaan yang disebutkan di atas akan disebarluaskan berdasarkan pemenang dari setiap kemampuan. Penghargaan pokok sebesar Rp4,2 juta, penghargaan berikutnya sebesar Rp2,1 juta, dan penghargaan ketiga sebesar Rp1,4 juta, dan penghargaan keempat sebesar Rp700 ribu.<sup>48</sup>

PUBG Mobile Pro League Indonesia adalah turnamen *e-sports* resmi yang diselenggarakan di Indonesia oleh PUBG Corporation. Turnamen ini merupakan salah satu kompetisi paling bergengsi dalam skena PUBG Mobile di Indonesia. PUBG Mobile Pro League Indonesia menampilkan para pemain profesional terbaik dari seluruh negara yang bersaing untuk meraih gelar juara. PUBG Mobile Pro League Indonesia biasanya terdiri dari beberapa musim dalam setahun. Setiap musim, tim-tim terbaik di Indonesia berpartisipasi dalam serangkaian pertandingan yang intens dan strategis, menggunakan keterampilan dan keahlian mereka untuk menghadapi tantangan dari lawan-lawan kuat. Pertandingan ini biasanya disiarkan secara langsung dan ditonton oleh ribuan penggemar yang antusias.<sup>49</sup>

Selain memberikan pengalaman kompetitif yang tak tertandingi, PUBG Mobile Pro League Indonesia juga memberikan hadiah yang menggiurkan bagi para pemenang. Hadiah tersebut dapat mencakup uang tunai, hadiah dalam permainan, dan pengakuan sebagai salah satu tim terbaik di Indonesia. Maka dari itu tidak sedikit para pemuda yang sangat antusias dalam mengikuti berbagai gelaran turnamen yang di adakan oleh Tencent Games di Indonesia.

---

<sup>48</sup> Tanri Raafani, "Tencent Resmi Gelar PINC, Turnamen Resmi Pertama PUBG Mobile di Indonesia". Kincir.com, 8 april 2023, <https://kincir.com/game/mobile-game/tencent-resmi-gelar-pinc-mfbCNAqOoSSj>.

<sup>49</sup> Akbar Priono, "PUBG Mobile Pro League, Langkah Baru Menuju Internasional".(online).( <https://hybrid.co.id/post/pubg-mobile-pro-league>, diakses pada 10 agustus 2023).

Selain itu, turnamen yang di adakan oleh Tencent games ini juga memberikan kesempatan bagi tim-tim yang berprestasi untuk berkompetisi dalam kompetisi internasional, seperti PUBG Mobile World League (PMWL) dan PUBG Mobile Global Championship (PMGC). Ini adalah kesempatan bagi pemain Indonesia untuk membuktikan kemampuan mereka dan bersaing dengan pemain-pemain terbaik dari seluruh dunia. PUBG Mobile Pro League Indonesia tidak hanya mempertemukan para pemain profesional, tetapi juga menjadi ajang untuk mempererat komunitas PUBG Mobile di Indonesia. Turnamen ini menginspirasi dan membangkitkan semangat persaingan di antara pemain serta menarik minat penggemar untuk terlibat dalam aksi kompetitif.

Secara keseluruhan, PUBG Mobile Pro League Indonesia adalah platform yang penting bagi para pemain PUBG Mobile di Indonesia untuk berkompetisi, mengasah keterampilan mereka, dan memperoleh pengakuan dalam skena esports yang berkembang pesat. Melalui turnamen ini, Indonesia terus menunjukkan kekuatan dan bakatnya dalam komunitas PUBG Mobile global.<sup>50</sup>

Dari analisis yang penulis temukan dari Pro liga pubg mobile dan juga turnamen resmi seperti PINC yang di adakan oleh perusahaan Tencent sekali dalam setahun di Indonesia, ini menandakan ada perubahan yang terjadi di industri perekonomian game online indonesia yang awalnya belum ada sama sekali pendapatan dari game online, kini ada perubahan semenjak masuknya PUBG Mobile ke Indonesia. Tidak hanya itu, jumlah total hadiah yang di berikan juga tidak sedikit jumlahnya dan sangat mempengaruhi sektor ekonomi dari industri ini. Hal ini menandakan adanya pengaruh positif yang di bawa oleh

---

<sup>50</sup> Michael, "PUBG Mobile Pro League ID Hadirkan Format Turnamen Baru".(online).( <https://esports.id/pubg-m/news/2022/03/97737a7937a18cf131d9e21eda811113/pubg-mobile-pro-league-id-hadirkan-format-turnamen-baru>, di akses pada 10 agustus 2023).

sebuah perusahaan MNC ke Negara Indonesia yang secara langsung ikut menaikkan perekonomian Negara. Selain dari segi perekonomian adapun tim-tim yang berasal dari Indonesia dan ikut bertanding di kancah dunia menjadi nilai plus untuk memperkenalkan Negara Indonesia di kancah dunia, Hal ini menandakan sebuah peningkatan yang positif untuk citra Negara Indonesia dalam segi industri permainan game online.

#### **4.2.2 Faktor-faktor Kesuksesan dan penghambat game PUBG Mobile**

Salah satu kemajuan *game* PUBG Versatile web based di Indonesia adalah industri *E-Game (Electronic Game)* di Indonesia yang berkembang pesat di kancah dunia. Pemain *game multiplayer* juga cukup banyak, tepatnya 60 juta mulai sekitar tahun 2018, dan banyak sekali grup *esports* di Indonesia yang ikut meramaikan kompetisi di kancah dunia, dan banyak yang sudah berhasil meraih kemenangan di hadapan para pemain. berkemas dan mendapatkan sejumlah besar dolar AS. Dengan pesatnya perkembangan *e-sport* di Indonesia, *e-sports* ditumbuhkan secara intensif oleh otoritas publik dengan alasan otoritas publik melihat hal tersebut sebagai sebuah pintu terbuka, E-Game kini telah diakui secara resmi oleh Panel Publik Games Indonesia (KONI) di Tahun 2018 dan saat ini sudah banyak sekali kompetisi Esports yang telah resmi dibuat. oleh otoritas publik.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Praswanda, Yusrizal Bagoes . 2021. "Hubungan Antara Intensitas Bermain Game online PUBG Mobile dan Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif pada Remaja". Skripsi. Universitas Diponegoro Semarang. Hal 26.

Adapun faktor yang dapat menghambat *game* PUBG Mobile di Indonesia adalah sebagai berikut :

1. **Regulasi dan Larangan:** Pada beberapa periode sebelum September 2021, *game* PUBG Mobile telah menghadapi larangan atau pembatasan di beberapa daerah di Indonesia. Beberapa pemerintah daerah menganggap *game* ini mengganggu konsentrasi siswa dan pemain muda serta berpotensi menyebabkan ketergantungan. Larangan semacam ini dapat mempengaruhi popularitas dan aksesibilitas *game*.
2. **Kontroversi Terkait Kekerasan:** Beberapa pihak menganggap PUBG Mobile memiliki elemen kekerasan dan konten yang tidak sesuai bagi pemain yang lebih muda. Kontroversi semacam ini dapat memicu reaksi negatif dan mendapatkan perhatian dari masyarakat dan pemerintah, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi adopsi *game* ini.
3. **Ketersediaan Internet dan Perangkat:** Meskipun penggunaan internet di Indonesia semakin meningkat, masih ada daerah-daerah di mana konektivitas internet mungkin tidak sebaik di kota-kota besar. Selain itu, akses ke perangkat *mobile* yang canggih mungkin juga menjadi kendala bagi beberapa potensial pemain PUBG Mobile.
4. **Kebijakan Pembayaran dan Mikrotransaksi:** Bagi sebagian pemain, pembayaran dalam *game* melalui mikrotransaksi bisa menjadi kendala, terutama jika mata uang lokal memiliki nilai tukar yang rendah terhadap mata uang dalam *game*.

5. **Persaingan dengan Game Lain:** Industri *game mobile* sangat kompetitif, dan PUBG Mobile bersaing dengan berbagai game lainnya dalam upaya menarik pemain. Perkembangan game baru atau adanya game-game yang lebih populer bisa memengaruhi jumlah pemain dan popularitas PUBG Mobile.

6. **Masalah Teknis dan Kinerja:** Beberapa pemain mungkin mengalami masalah teknis, lag, atau kinerja yang buruk saat bermain PUBG Mobile, terutama jika perangkat mereka tidak cukup kuat untuk menjalankan game ini dengan lancar.

Salah satu variabel kemajuan PUBG Mobile di Indonesia adalah cara distributor *game battle royale* PUBG Mobile Indonesia membawa kemajuan industri perjalanan melalui game. Hal ini dilakukan bersama dengan Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf). PUBG Mobile Indonesia mengunjungi Kantor Industri Perjalanan dan Ekonomi Inovatif yang merupakan kelanjutan dari upaya terkoordinasi di masa lalu, dimana game ini menghadirkan panduan Nusa yang termotivasi oleh pulau Bali. Sekadar informasi, guide Nusa PUBG Mobile merupakan *guide* permainan paling *fresh* di *game* PUBG Mobile bermotif Bali. Nusa sendiri diambil dari kata Nusantara yang ditujukan kepada Indonesia. Panduan terkecil dalam game PUBG Mobile berukuran 1x1 dan dapat dimainkan dengan cepat. *Country Director* PUBG Mobile Indonesia Elvarica Noviyanti mengungkapkan, upaya bersama dengan Dinas Pariwisata dan Ekonomi Inventif merupakan bentuk komitmen PUBG Mobile untuk memajukan tujuan wisata Indonesia dan mengangkat perekonomian kreatif Indonesia.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Agustin setyo wardani. "Pubg mobile ingin promosikan Wisata Indonesia Lewat game". Liputan6.com. 12 juli 2023. (<https://www.liputan6.com/citizen6/read/5105469/pubg-mobile-ingin-promosikan-wisata-indonesia-lewat-game>).

Ketenaran PUBG Mobile telah menyebar lebih jauh setelah peluncurannya. Tidak disangka peminat *game mobile* ini tersebar dari berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia. Bisa dibayangkan perkembangan PUBG Mobile di Indonesia juga semakin meningkat, terutama dari segi keunggulan. Meskipun PUBG Mobile juga memiliki persaingan dengan game-game bergenre battle royale lainnya, namun menurut penilaian Google PlayStore, PUBG Mobile masih belum ada tandingannya. Berdasarkan informasi *E-sports Diagrams*, PUBG Mobile bahkan menjadi game battle royale paling terkenal di tahun 2020. Bahkan, berdasarkan laporan *Esports Graphs*, PUBG Mobile menjadi *game* yang paling banyak ditonton dengan *all out watch season* sebanyak 134,5 juta jam. . Berbeda dengan pesaing *game battle royale* lainnya, yaitu Freefire khusus yang hanya mampu mendapatkan total tontonan musim sebanyak 132,2 juta jam. Namun hal ini bisa menjadi bukti bahwa PUBG Mobile memang memiliki prevalensi paling tinggi di game portabel dengan konsep battle royale<sup>52</sup>

#### **4.2.3 Pengaruh game online pada sektor perekonomian Indonesia**

Memasuki masa era digital, bisnis game tidak sekadar menyediakan peralatan. Mereka terus melakukan pengembangan dengan menyampaikan program. Hal ini berdampak pada bisnis game terhadap peningkatan perkembangan finansial dari tahun ke tahun. Ketika inklusi web menjadi lebih luas, kecepatan akses lebih tinggi dan biaya lebih rendah, jangkauan pembuat game hingga pelanggan juga semakin terbatas. Kemajuan ini memudahkan klien untuk membuka organisasi game, mempromosikan, dan membuat jaringan yang serius dan tidak kejam melalui game. Dari sinilah muncul sebuah peristiwa besar, khususnya e-sports. Saat ini, e-sports bahkan sudah menjelma menjadi pertandingan olimpiade. Hal ini tentunya dapat meningkatkan pertumbuhan

ekonomi di negara masing-masing. Sesuai informasi Statista, perkembangan rata-rata pendapatan game di "Around the world" terus meningkat dari tahun ke tahun. Yang mendominasi adalah game seluler dengan sebagian besar bayaran dari game internasional.<sup>53</sup>

Pasar game menduduki posisi ketujuh sebagai penopang terbesar Produk Domestik Bruto (PDB) di kawasan ekonomi kreatif Indonesia dengan nilai hampir mencapai Rp 25 triliun pada tahun 2020. Selain itu, angka ini diperkirakan mencapai 37% lebih tinggi dibandingkan Tenggara lainnya. negara-negara Asia. . Indonesia juga menjadi negara dengan jumlah desainer game di Steam terbanyak di seluruh Asia Tenggara. E-Game merupakan sebuah panggung dengan arus kas yang luar biasa besarnya, E-Game dapat melahirkan usaha-usaha baru, UMKM baru dan menyerap tenaga kerja baru dan dampaknya sangat terasa ketika Indonesia pertama kali menghadapi Pandemi.

Pada tahun 2020, sekitar waktu itu semua aktivitas dan pertukaran proaktif dibatasi, namun E-Game, game berbasis web ini mampu membantu masyarakat dalam menggerakkan roda perekonomian, karena siklus keuangan perlu berputar dan tidak bisa dibiarkan mati-matian pada saat itu karena ada bahaya kemerosotan dan hal-hal lain. Hal ini sangat mempengaruhi perekonomian daerah setempat. Secara operasional, berbagai bursa mengalami keterpurukan, namun pertumbuhan pasar game di Indonesia justru meningkat hingga 20%. Mulai dari Penyedia, Merchant hingga Pemain. Di Indonesia, terdapat 44,2 juta pemain ahli E-Game, tidak termasuk dekorasi, YouTuber, dan

---

<sup>53</sup> Anshari dwi wibowo, "Pengaruh industry game pada ekonomi dan investasi".(online).(<https://katadata.co.id/anshar/digital/643f5a1ea2de9/pengaruh-industri-game-pada-ekonomi-dan-investasi>). Di akses pada 7 agustus 2023).

pembuat konten. Selain itu, sektor perjudian di Indonesia mampu menyerap lebih dari 44.000 pekerja.<sup>54</sup>

Game PUBG Serbaguna merupakan game yang cukup terkenal, dimana game ini selalu menempati posisi tiga besar pada tahun 2018 hingga Oktober 2021, sebagai game berbasis web dengan jumlah download terbanyak di Indonesia. Terlebih lagi, game ini sudah masuk ke ranah e-sports. Game ini memiliki hal-hal menarik yang muncul di setiap peristiwa dan musim baru atau setelah pembaruan. Yang dimaksud adalah skin, karakter pemain, pakaian, senjata, bom, kendaraan, dll. Hal-hal tersebut bisa didapatkan secara gratis dan juga bisa dibeli menggunakan UC (Obscure Money). UC (Obscure Money) adalah uang virtual dalam game PUBG Portable. UC dapat dibeli di berbagai pusat komersial seperti Shoppe, Codashop, Unipin, Blibli, Bukalapak, Tokopedia dan lain-lain, ada berbagai toko berbasis web yang ada mengingat hadirnya game internet seperti PUBG Portable di Indonesia. Harga yang ditawarkan berfluktuasi sesuai dengan jumlah bundel UC yang terjual. Berikutnya adalah ilustrasi daftar biaya UC yang didapat dari pusat komersial Blibli.<sup>55</sup>

**Tabel 4.4 Harga Penjualan UC PUBGM**

No	Top Up UC PUBGM	Harga UC PUBGM
1	PUBG Early Key	Rp. 34.600
2	PUBG Steam Game Key	Rp. 216.000
3	PUBGM Voucher 60 UC	Rp. 14.500
4	PUBGM Voucher 325 UC	Rp. 72.500
5	PUBGM Voucher 660 UC	Rp. 145.000
6	PUBGM Voucher 1.800 UC	Rp. 362.500
7	PUBGM Voucher 3.850 UC	Rp. 725.000
8	PUBGM Voucher 8.100 UC	Rp. 1.450.000

Sumber : Jurnal Ekonomi dan Bisnis

<sup>54</sup> ibid

<sup>55</sup> Rusliaman Siahaan, Romindo pasaribu, bonifasius H. Tambunan, Yosua M. Sitorus. (2022). Journal of Economy and Business: PENGARUH PERSEPSI HARGA DAN PROMOSI TERHADAP MINAT BELI UNKNOWN CASH (UC) DALAM GAMES PLAYER UNKNOWN BATTLE GROUND (PUBG) MOBILE DI MEDAN BARU. Hlm 50.

Harga yang telah ditawarkan, maka konsumen akan melakukan pertimbangan, yaitu dengan mempersepsikan harga yang telah ditawarkan apakah harganya mahal atau tidak. Selain persepsi harga konsumen, promosi juga diperlukan dalam meningkatkan penjualan perusahaan.

Adapun jenis usaha mikro yang ada di Indonesia karena adanya game Pubg mobile sebagai berikut:

1. Jasa top up

Studi kasus yang penulis temukan adalah banyaknya jasa top up di era sekarang yang menjadi salah satu sumber pendapatan bagi masyarakat Indonesia, hal ini juga tren positif di karenakan telah membuka lowongan pekerjaan baru di Negara Indonesia. Salah satu store toko jasa top up yang penulis wawancarai sebagai narasumber adalah Irene Store, Irene store adalah toko jasa top up yang metode penjualannya secara via online menggunakan instagram dalam promosinya, toko ini telah ada dari tahun 2022 sampai saat ini. Irene store adalah toko jasa top up yang menjual beragam top up game tetapi lebih berfokus pada penjualan UC PUBGM dikarenakan menurut Irene store untuk UC PUBGM lebih banyak peminatnya untuk region Indonesia di banding game lain. Irene store mengatakan bahwa bisnis penjualan dari jasa top up ini adalah bisnis yang sangat menjanjikan untuk jangka panjang kedepannya. Adapun kendala dan hambatan yang di rasakan Irene store lebih ke pada stock UC yang tidak menentu dan juga persaingan harga pasar yang tidak menentu dan tidak jelas. Bentuk peningkatan yang terjadi selama penjualan Irene store selama setahun belakang ini ialah omzet dari awal buka perbulannya hanya berkisar 10jt(bulan pertama) dan bulan kedua

naik sekitar 15jt, kemudian di bulan ke 3 naik drastis sekitar 50jt, di tahun 2023 omzet perbulan naik dan berkisar 700jt yang di katakan oleh Irene store. Irene store menuturkan bahwa dalam industri game online dan juga adanya game PUBG Mobile, jasa top up menjadi salah satu bisnis yang dapat mempengaruhi perekonomian di Negara Indonesia dan juga dapat membuka lowongan pekerjaan baru demi mengurangi angka pengangguran di Negara Indonesia.<sup>56</sup>

## 2. Transaksi jual beli akun

Selain maraknya jasa top up yang menjadi usaha mikro di Negara Indonesia, kini juga sedang ramai transaksi jual beli akun game di Negara Indonesia. Menurut Wulan Nur Latifah dari judul skripsi “Analisis jual beli akun game online PlayerUnknown Battlegrounds Mobile dalam Perspektif Hukum Islam” mengatakan, Proses transaksi jual beli Akun PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile layaknya jual beli rumah atau mobil. Ketika sudah terjadi kesepakatan harga dan melakukan pembayaran maka email dan password akan diserahkan. Yang membedakan jual beli akun game online ini pada umumnya selain objek ialah bentuk transaksi baik tempat dan ruang yang digunakan untuk melakukan proses penjualan ini, jual beli ini bersifat maya atau semu (tidak nyata) pertemuan antara penjual dan pembeli dimediasi oleh keberadaan perangkat komunikasi dan informasi modern, perangkat ini berupa Handphone, Tablet, dan PC yang terhubung dengan jaringan nirkabel ataupun data internet (kuota).<sup>57</sup> Menurut pengalaman penulis

<sup>56</sup> Instagram Irenelvrstore. (<https://www.instagram.com/irenelvrstore/>). Di akses pada 15 september 2023.

<sup>57</sup> Wulan Nur Latifah. “ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN’S

sebagai penggiat game PUBG Mobile bahwa penjualan akun hanya bisa dilakukan oleh orang mempunyai akses masuk ke akun game tersebut. Sarana penjualan akun biasa menggelar lapaknya pada media sosial seperti Facebook atau Instagram yang menawarkan jual beli akun PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile. Tidak ada syarat khusus untuk menjual ataupun membeli akun PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile tersebut hanya apabila ada yang tertarik untuk membeli akun tersebut kedua belah pihak sepakat dengan harga yang ditawarkan pihak penjual. Jika kesepakatan harga sesuai maka penjual memberikan akunnya dan pembeli membayar sesuai dengan harga kesepakatannya. Jual beli yang terjadi disini adalah Jual Beli Akun Game untuk mendapatkan berbagai macam item yang sudah terdapat di dalam akun tersebut tanpa harus melakukan top up unknown cash untuk mendapatkan berbagai macam item barang yang ada di dalam game PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile.

### 3. Pembuatan baju dan jersey

Adapun usaha mikro lainnya seperti jasa pembuatan jersey tim untuk PUBG Mobile, Seperti yang sudah diketahui, ada begitu banyak game online yang begitu populer dan memiliki ajang turnamen yang bahkan bertaraf internasional. Salah satunya adalah PUBG, baik itu PUBG Mobile maupun versi desktop sekalipun. Oleh karena itu, tak heran pula kalau ada banyak tim esport PUBG yang dibentuk tak hanya di Indonesia, tapi juga di dunia. Dan apabila Anda juga merupakan salah satu pemain PUBG yang bergabung ke dalam tim esport – amatir maupun pro – jersey

gaming PUBG jelas merupakan sebuah kebutuhan bagi tim Anda. Pasalnya, jersey gaming atau esport punya fungsi yang sama dengan fungsi jersey pada olahraga konvensional atau olahraga yang menekankan kemampuan fisik, yaitu sebagai bentuk identitas sebuah tim, kelengkapan untuk pertandingan atau turnamen, hingga membantu meningkatkan konsentrasi dan kepercayaan diri pemain<sup>58</sup>.

Potensi pertumbuhan penggunaan internet di Indonesia dapat terlihat dari publikasi We Are Social dan Hootsuite pada bulan Januari 2021 berjudul Digital 2021 Local Country Headlines. Pada publikasi itu disebutkan bahwa dari estimasi 274,9 juta penduduk Indonesia, sebesar 73,7 persen atau 202,6 juta orang merupakan pengguna internet. Angka ini tumbuh sebesar 15,5 persen jika dibandingkan dengan periode Januari 2020. Bahkan rata – rata pengguna yang berusia 16 – 64 tahun menghabiskan waktu untuk menggunakan internet sebanyak 8 jam 52 menit per hari. Berdasarkan Sakernas Februari 2021 yang diolah Pusdatik Kemnaker diketahui bahwa jumlah penduduk bekerja yang menggunakan internet pada pekerjaan utama sebanyak 46,62 juta orang atau sekitar 35,57 persen dari total PYB sebanyak 131,06 juta orang per Februari 2021. Berdasarkan jenis kelamin, mereka yang menggunakan internet pada pekerjaan utama sebagian besar berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 28,72 juta orang atau sekitar 61,60 persen. Sedangkan mereka yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 17,9 juta orang atau sekitar 38,40 persen.<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup> Jualjerseykeren, "Tips Memilih Kain dan Sablon Terbaik untuk Jersey Gaming PUBG". Maestrojerry.com, <https://maestrojerry.com/jersey-gaming-pubg/>.

<sup>59</sup> Bambang Satrio Lelono. KETENAGAKERJAAN DALAM DATA EDISI 4 TAHUN 2021. (Kota Jakarta Selatan, 2021) hlm 218.

Di era sekarang jasa top up, jual beli akun game, dan juga pembuatan kaos atau pun jersey untuk PUBG Mobile tidak sedikit jumlahnya ini menandakan adanya perubahan di sektor perekonomian kian berkembang. Sudah banyak store-store online yang menyediakan jasa seperti top up game, jual beli akun, pembuatan jersey dari PUBG Mobile dan penjualan baju-baju bertema PUBG Mobile di Negara Indonesia. Dari rata-rata jenis pekerjaan mikro di Indonesia jasa top up lebih banyak 5% dari jenis usaha mikro lainnya seperti jual beli akun sebanyak 2% dan pembuatan baju jersey 3%, ini di karenakan lebih mudanya penjualan dan promosi yang di lakukan sehingga sudah banyak usaha toko store online dalam penjualan top up game.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan dan interpretasi data pada bab sebelumnya, mengenai pengaruh yang di timbulkan oleh perusahaan Tencent terhadap perekonomian industri game online di Negara Indonesia melalui game online pubg mobile, maka hasil penelitian menunjukkan bahwa ekspansi perusahaan MNC, seperti Tencent melalui permainan PUBG Mobile, telah mempengaruhi perkembangan perekonomian industri game online di Indonesia. Ekspansi ini mendorong pertumbuhan jumlah pemain, pendapatan, dan lapangan kerja dalam industri ini. Dampak ini membantu mendiversifikasi sumber pendapatan negara dan menciptakan peluang ekonomi baru, Ekspansi perusahaan MNC membawa teknologi dan inovasi baru ke dalam industri game online di Indonesia. Hal ini mendorong peningkatan kualitas permainan, pengalaman pengguna, dan kesempatan bagi para pengembang lokal untuk meningkatkan kreativitas mereka.

Meskipun ekspansi perusahaan MNC membawa manfaat ekonomi, juga perlu diperhatikan dampak sosial dan budaya. Permainan seperti PUBG Mobile dapat memengaruhi pola perilaku, kesehatan mental, dan interaksi social pemain, yang perlu diatasi dengan langkah-langkah yang tepat, melalui ekspansi Perusahaan Tencent, telah membuka peluang kemitraan dan kolaborasi dengan pengembang lokal. Hal ini memungkinkan pertukaran pengetahuan dan pengalaman, serta pengembangan proyek bersama yang dapat memajukan industri game Indonesia secara keseluruhan. Kesimpulan ini menggarisbawahi

pentingnya mengelola dampak ekspansi perusahaan MNC dengan bijak, sambil memaksimalkan manfaat ekonomi dan sosial yang dihasilkan. Dengan perhatian yang tepat terhadap aspek-aspek ini, diharapkan industri game online di Indonesia dapat terus tumbuh dan berkembang secara positif dalam era digital ini.

Pada pemaparan kesimpulan ini penulis terkendala dari data riset yang ada pada bagian pembahasan skripsi di karenakan masih sedikit data set yang membahas tentang game terkhusus game PUBG Mobile, dan juga kurangnya waktu penelitian menjadi kendala penulis untuk melakukan penelitian dan riset berkelanjutan.

## 5.2 Saran

1. **Peningkatan Pengawasan dan Regulasi:** Dalam rangka memastikan dampak positif ekspansi perusahaan MNC dalam industri game online di Indonesia, diperlukan peran pemerintah dalam mengembangkan regulasi yang jelas dan efektif. Regulasi ini dapat mencakup pengawasan terhadap konten, perlindungan terhadap pemain, serta pembayaran pajak yang adil sesuai dengan pendapatan yang dihasilkan.
2. **Pengembangan Industri Lokal:** Selain menerima manfaat dari perusahaan MNC, penting bagi pemerintah dan lembaga terkait untuk mendorong pengembangan industri game lokal. Ini dapat dilakukan dengan memberikan insentif kepada pengembang lokal, mendukung pelatihan dan pendidikan dalam bidang game development, serta mendorong kolaborasi antara perusahaan lokal dan internasional.

3. **Penelitian Lanjutan Mengenai Dampak Sosial:** Mengingat potensi dampak sosial dan budaya dari permainan online seperti PUBG Mobile, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam tentang efeknya terhadap kesehatan mental, pola perilaku, dan interaksi sosial pemain. Hasil penelitian ini dapat membantu mengidentifikasi masalah potensial dan merancang solusi yang sesuai.
4. **Pemberdayaan Pengembang Lokal:** Dalam upaya menghadapi dominasi perusahaan MNC, perlu ada langkah-langkah yang mendukung pemberdayaan pengembang lokal. Ini bisa termasuk pelatihan, pendanaan, serta platform untuk mempromosikan dan mendistribusikan karya-karya mereka secara lebih luas.
5. **Pendidikan dan Kesadaran Pemain:** Mengingat permainan online dapat memiliki dampak sosial yang signifikan, penting untuk mengedukasi pemain tentang manfaat dan risiko yang terkait dengan bermain game. Kampanye kesadaran dapat membantu pemain memahami pentingnya keseimbangan antara bermain game dan aspek-aspek kehidupan lainnya.
6. **Kolaborasi Industri dan Perguruan Tinggi:** Perguruan tinggi dapat berperan dalam mengembangkan penelitian dan pendidikan terkait industri game online. Kolaborasi antara perguruan tinggi dan industri dapat membantu menciptakan program-program pendidikan yang relevan dan meningkatkan kualitas pengembang game lokal.
7. **Fokus pada Pengalaman Pengguna dan Kreativitas:** Industri game online perlu terus berfokus pada meningkatkan pengalaman pengguna dan merangsang kreativitas pengembang. Ini dapat mencakup

pengembangan konten yang unik, inovasi dalam gameplay, dan penggunaan teknologi terbaru untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik.

8. **Pengembangan Infrastruktur Digital:** Perkembangan industri game online sangat bergantung pada infrastruktur digital yang handal. Pemerintah dapat berinvestasi dalam pengembangan infrastruktur jaringan yang lebih baik untuk memastikan koneksi yang stabil dan berkualitas bagi para pemain game.
9. **Pengelolaan Dampak Sosial Positif:** Selain mengatasi dampak negatif, industri game online juga memiliki potensi untuk memberikan dampak positif, seperti melalui pendidikan, pelatihan, dan promosi kreativitas. Perusahaan, pemerintah, dan lembaga terkait dapat bekerja sama untuk memaksimalkan potensi ini.
10. **Monitoring dan Evaluasi Berkelanjutan:** Industri game online terus berkembang dan berubah. Oleh karena itu, penting untuk memiliki mekanisme monitoring dan evaluasi berkelanjutan terhadap perkembangan industri ini, sehingga langkah-langkah yang relevan dapat diambil sesuai dengan perubahan tren dan kebutuhan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Bambang Satrio Lelono. 2021. KETENAGAKERJAAN DALAM DATA EDISI 4 TAHUN 2021. Kota Jakarta Selatan,
- Boer Mauna. 2011. *Hukum Internasional Pengertian Peranan dan Fungsi dalam Era Dinamika Global*. Bandung: PT Alumni Bandung.
- Lazarus A A. 1997. *Brief but Comprehensive Psychotherapy: The Multimodal Way*. Springer, New York.
- Prof. Tatang Ary Gumanti, M.Bus.Acc., Ph.D. *Globalisasi dan Keuangan Perusahaan Multinasional*. Modul Manajemen Keuangan Internasional dan Treasury.
- Umar Suryadi Bakry. 2016. *Metode Penelitian Hubungan Internasional*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

### Jurnal :

- Afriani Manullang, Dinda Cinta Nainggolan, Karin Aurani, Nichollin, Stiffanny, Sherina Alim, Hafiza Adlina. 2023. Strategi Ekspansi Global Pada Perusahaan Starbucks Dalam Bisnis Internasional. *Jurnal Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*:Vol. 2 No. 3. Hlm 25
- Hartanto. 2018. Strategi Perusahaan Multinasional di Era Globalisasi (Studi kasus Glokalisasi dalam ekspansi "Indomie" ke pasar Timur tengah dan Afrika, *Jurnal Sosial dan Humaniora Universitas Respati Yogyakarta* Vol 3 no 01.hlm 688.
- Januar Heryanto. 2017. *Peranan Multinational Corporations Dalam Industrialisasi Di Indonesia Pada Era Orde Baru*. *Jurnal Manajemen & Kewirausahaan* Vol. 5, No. 1. Jurusan Ekonomi Manajemen, Fakultas Ekonomi – Universitas Kristen Petra.
- Nicholas Exel Anvito, A.Y. Agung Nugroho. 2022. ANALISIS STRATEGI EKSPANSI INTERNASIONAL LION PARCEL. *Jurnal Transaksi* Vol. 14, No. 2. Hlm 28.
- Revianda Amrullah Akbar, Hanifah Muslimah Az-Zahra , Komang Candra Brata. 2019. *Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough*, (online) Vol. 3, No. 2,( <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/4544>, di akses pada 20 Maret 2023).

Ruri Rizaldi. 2015. EKSPANSI MNC STARBUCKS COFFEE DI ASIA (STUDI KASUS: CINA), JOM FISIP VOL 2 NO 1, Program Studi Hubungan Internasional, Universitas Riau.

Rusliaman Siahaan, Romindo pasaribu, bonifasius H. Tambunan, Yosua M. Sitorus. (2022). Journal of Economy and Business: PENGARUH PERSEPSI HARGA DAN PROMOSI TERHADAP MINAT BELI UNKNOWN CASH (UC) DALAM GAMES PLAYER UNKNOWN BATTLE GROUND (PUBG) MOBILE DI MEDAN BARU. Hal 50.

**Skripsi :**

Ahmad Saufi. 2013. *Peran Perusahaan Multinasional Toyota dalam Pembangunan Ekonomi di Indonesia*. Bandung: Skripsi Universitas Pasundan.

Amilia Kartika Rini. 2010. *Analisis Luas Pengungkapan Corporate Governance Dalam Laporan Tahunan Perusahaan Publik Indonesia*. Semarang: Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro Semarang.

Febriana Siska widyastuti. 2012. *Kecanduan Siswa Terhadap Game Online*. Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.

Fijria Putri Hadane. 2015. *Strategi Starbucks Corporations Dalam Membawa Pengaruh Waves of Coffee Culture di Jepang Tahun 200*". Riau: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau.

Hery ardianto. 2022. *Motif Perempuan Bermain Game online PUBG Mobile*. Riau: Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

Megan Febry Wibowo. 2021. *TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE*. Surakarta: Skripsi Universitas Muhamadiyah Surakarta.

Praswanda, Yusrizal Bagoes. 2021. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game online PUBG Mobile dan Konformitas Teman Sebaya dengan Perilaku Agresif pada Remaja*. Skripsi. Universitas Diponegoro Semarang. Hal 26.

R. Maisa Yudono. 2009 Ekspansi MNC China di Asia Tenggara Studi kasus : PetroChina di Indonesia (2002-2008). Skripsi Universitas Indonesia Jakarta.

Wulan Nur Latifah. 2020. *ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM*. Skripsi Universitas Islam Walisongo Semarang.

**Website :**

Agustin setyo wardani. 2022. Pubg mobile ingin promosikan Wisata Indonesia Lewat game. Liputan6.com. (<https://www.liputan6.com/citizen6/read/5105469/pubg-mobile-ingin-promosikan-wisata-indonesia-lewat-game>, di akses pada 12 juli 2023).

Akbar Priono. PUBG Mobile Pro League, Langkah Baru Menuju Internasional".(online).(<https://hybrid.co.id/post/pubg-mobile-pro-league>, diakses pada 10 agustus 2023).

Ananda. 2021. *Pengertian Ekspansi: Jenis-jenis, Tahapan, dan Contohnya*. (online), (<https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-ekspansi/>, di akses pada 4 april 2023).

Anshari dwi wibowo. 2023 *Pengaruh industry game pada ekonomi dan investasi*".(online),(<https://katadata.co.id/anshar/digital/643f5a1ea2de9/pengaruh-industri-game-pada-ekonomi-dan-investasi>, Di akses pada 7 agustus 2023).

Arya Givary Assyachdan. 2022. Industri Game dan Dampak Besarnya pada Perekonomian Indonesia. Kompasiana, (online), (<https://www.kompasiana.com/sychdn/6317262e4addee7e2c1baf82/industri-game-dan-dampak-besarnya-pada-perekonomian-negara>, di akses pada 5 april 2023).

Bennartha Denys. 2021. Rekam Jejak dan Penyebab Popularitas PUBG Mobile di Indonesia. *Revival tv*, (online), (<https://revivaltv.id/news/others/rekam-jejak-dan-penyebab-popularitas-pubg-mobile-di-indonesia>, di akses pada 21 Maret 2023).

Bima Baskara. 2023. Mengintip peluang industri game Indonesia tahun 2023. *Detik.com*,(online),(<https://www.detik.com/jabar/berita/d-6548030/mengintip-peluang-industri-game-indonesia-tahun-2023>,di akses pada 5 agustus 2023).

Ellavie Ichlasa Amalia. Strategi tencent menjadi perusahaan terbesar di industry game dunia. (online). (<https://hybrid.co.id/post/strategi-tencent-di-dunia-game>, di akses pada 2 juli 2023).

Essi Rosilawati. 5 Pekerjaan di Bidang Esport yang bisa di lakukan oleh Mahasiswa. (online), (<https://campuspedia.id/news/pekerjaan-di-bidang-esport/>, di akses pada 13 april 2023).

Geri Ganisa Akhmal Hendarto. 2022. *Perkembangan game Pubg Mobile di Indonesia*.*fokuscampus.com*.(online).(<https://fokuskampus.com/2022/10/28/perkembangan-pubg-mobile-di-indonesia/>, di akses pada 3 juni 2023).

Instagram Irenelvrstore. (<https://www.instagram.com/irenelvrstore/>). Di akses pada 15 september 2023.

- Irgi Naufal. Rekam jejak dan penyebab popularitas PUBG Mobile di indonesia.(online).(<https://www.redbull.com/id-id/rekam-jejak-dan-penyebab-popularitas-pubg-mobile--di-indonesia>, di akses pada 14 agustus 2023).
- James Chen. 2022. *Multinational Corporation-MNC*. (online), (<https://www.investopedia.com/terms/m/multinationalcorporation.asp>, di akses pada 23 maret 2023).
- Jualjerseykeren, Tips Memilih Kain dan Sablon Terbaik untuk Jersey Gaming PUBG. Maestrojersey.com,( <https://maestrojersey.com/jersey-gaming-pubg/>. Di akses pada 10 september 2023).
- Kompasiana. 2019. Sejarah game online di industri android.(online), (<https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>, di akses pada 3 agustus 2023).
- Michael. PUBG Mobile Pro League ID Hadirkan Format Turnamen Baru.(online).(<https://esports.id/pubg-m/news/2022/03/97737a7937a18cf131d9e21eda811113/pubg-mobile-pro-league-id-hadirkan-format-turnamen-baru>, di akses pada 10 agustus 2023).
- Panji Saputro. 2022. Honor of Kings Jadi Game Mobile Paling laku di Dunia. detikNet, (online), (<https://inet.detik.com/games-news/d-6105627/honor-of-kings-jadi-game-mobile-paling-laku-di-dunia>, di akses pada 8 april 2023).
- PT Tencent Technology Indonesia. 2023 (online).(<https://glints.com/id/companies/pt-tencent-technology-indonesia/4815920e-50ac-4de8-a6b0-2bd7bc4d5757>, di akses pada 7 juni 2023 pukul 20:07).
- Rian sidik. 2018 . Final PUBG Indonesia Nasional Championship 2018 Digelar Weekend Ini. (online).(<https://games.grid.id/read/15958772/final-pubg-indonesia-nasional-championship-2018-digelar-weekend-ini?page=all>, di akses pada 8 agustus 2023).
- Rien. 2021. Ini Dia Urutan Semua Turnamen PUBG Mobile Tahun 2021, Catat! Biar Enggak Ketinggalan. (online).(<https://ggwp.id/media/esports/pubg-mobile/turnamen-pubg-mobile-2021>, di akses pada 11 agustus 2023).
- Tanri Raafani. 2018. Tencent Resmi Gelar PINC, Turnamen Resmi Pertama PUBG Mobile di Indonesia. Kincir.com, (online) (<https://kincir.com/game/mobile-game/tencent-resmi-gelar-pinc-mfbCNAqOoSSj>. Di akses pada 8 april 2023).
- Warta Ekonomi .co.id. 5 Cara Sukses Ekspansi Bisnis Internasional. (<https://wartaekonomi.co.id/read213628/5-cara-sukses-ekspansi-bisnis-internasional>. Di akses pada 31 agustus 2023).

Web Universitas Sains dan Teknologi Komputer. 2020 *Tencent*, (diakses dari, <https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Tencent>), tanggal 19 maret 2023).

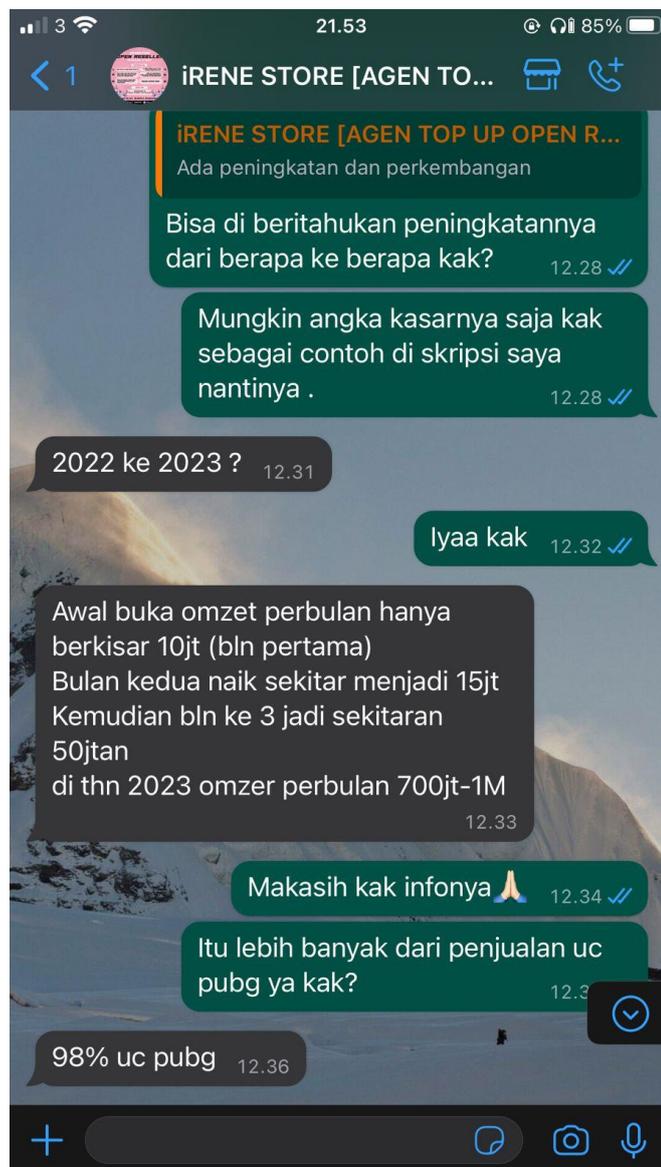
Yuslianson. Esport Makin ngetren, Lapangan pekerjaan baru terbuka lebar. Liputan6.com, (<https://www.liputan6.com/tekno/read/4299533/esports-makin-ngetren-lapangan-pekerjaan-baru-terbuka-lebar>). Di akses pada 9 juli 2023).

## LAMPIRAN

Nama : Irene Store

Posisi : Pemilik Store

**Gambar 1 : Screenshot chat wawancara Irene store**



Gambar 2 : Instagram Irene Store

