

**ANALISIS PEMETAAN GLOBAL MULTIMEDIA VALUE
CHAIN: STUDI KASUS “PUBG MOBILE” (2017-2025)**

SKRIPSI



Oleh:

Dharma Sirhadi

NPM. 22044010180

**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA, DAN POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
SURABAYA**

2026

**ANALISIS PEMETAAN GLOBAL MULTIMEDIA VALUE
CHAIN: STUDI KASUS “PUBG MOBILE” (2017-2025)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat demi memperoleh gelar sarjana
Program Studi Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Politik
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur



Oleh:

Dharma Sirhadl

NPM. 22044010180

**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA, DAN POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR**

SURABAYA

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANALISIS PEMETAAN GLOBAL MULTIMEDIA VALUE CHAIN: STUDI
KASUS "PUBG MOBILE" (2017-2025)**

Disusun Oleh:



Dharma Sirhadi
NPM. 22044010180

Telah disetujui untuk ujian seminar hasil skripsi pada 2026

Menyetujui,

PEMBIMBING



Adiasri Putri Purbatina, Ph.D
NPT.386021303591

Mengetahui,

DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL BUDAYA DAN POLITIK



Prof. Dr. Catur Suratnoaji, M.Si.
NIP. 196804182021211006

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS PEMETAAN GLOBAL MULTIMEDIA VALUE CHAIN: STUDI KASUS "PUBG MOBILE" (2017-2025)

Oleh:

Dharma Sirhadi

NPM. 22044010180

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Program Studi Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial, Budaya, dan Politik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur Pada Tanggal 2026

Menyetujui

Pembimbing

Tim Penguji

1. **Ketua**


Adiasri Putri Purbatina, Ph.D

NPT.386021303591


Resa Rasyidah, S.Hub.Int., M.Hub.In

NIP. 198610312021212001

2. **Sekretaris**


Meghananda Alldyan K., S.IP., M.IP.

NIP. 198611062021212003

3. **Anggota**


Adiasri Putri Purbatina, Ph.D

NPT.386021303591

Mengetahui,
DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL BUDAYA DAN POLITIK


Prof. Dr. Catur Suratnoaji, M.Si.

NIP.196804182021211006

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dharma Sirhadi

NPM. : 22044010180

Program : Sarjana (S1)

Program Studi : Hubungan Internasional

Fakultas : Ilmu Sosial, Budaya dan Politik

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Desertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 19 Mei 2026



Dharma Sirhadi

HALAMAN MOTTO

"I am burdened with glorious purpose"

-Loki Laufeyson

"If you don't believe you are the best, then you will never achieve all that you are capable of"

-Cristiano Ronaldo

HALAMAN PERSEMBAHAN

*To my beloved parents, who have been my anchor and my greatest support system.
Your endless prayers, sacrifices, and unconditional love made this journey
possible. This achievement is as much yours as it is mine.*

*To my mentors for their invaluable guidance, and to my friends who kept me sane
throughout this challenging journey. Thank you for walking beside me."*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Analisis Pemetaan *Global Multimedia Value Chain*: Studi Kasus ‘PUBG Mobile’ (2017–2025)” ini dapat diselesaikan sebagai bagian dari pemenuhan persyaratan akademik pada Program Studi Hubungan Internasional. Dengan demikian penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, M.MT., IPU., Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
2. Bapak Prof. Dr. Catur Suratnoaji, M.Si selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Sosial Budaya dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Bapak Dr. Ario Bimo Utomo, S.IP., M.I.R. Selaku Koordinator Program Studi Hubungan Internasional Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Ibu Adiasri Putri Purbatina, Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulisan dalam pengerjaan manuskrip dan skripsi.
5. Seluruh dosen Program Studi Hubungan Internasional Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa timur yang telah membantu serta memberikan pengetahuan yang berharga bagi penulis selama masa studi.
6. Orang tua dan keluarga penulis, yang terus mendukung dan mendoakan penulis selama masa perkuliahan.
7. Teman dekat penulis yang selalu menghibur dan menemani di waktu suka dan duka.
8. Teman-teman angkatan 2022 yang telah membantu dan menemani penulis pada masa perkuliahan.
9. Teman-teman bimbingan skripsi APP *batch* ketiga
10. Teman-teman GC Perum yang telah menemani kegiatan di dalam dan diluar kuliah penulis.
11. Diri sendiri yang mampu bangkit kembali dari keterpurukan

Pada akhirnya, penulis berharap proposal skripsi ini dapat dipahami dengan baik sehingga mampu melanjutkan penulisan skripsi hingga selesai. Penulis berharap tulisan ini nantinya akan memberikan manfaat, baik bagi penulis maupun pembaca. Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih membutuhkan tinjauan ulang, maka dari itu segala bentuk saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan oleh penulis dengan harapan agar tulisan ini dapat benar-benar bermanfaat bagi khalayak luas.

Surabaya, 19 Mei 2026

Dharma Sirhadi

DAFTAR ISI

COVER	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.3.1 Tujuan Umum	7
1.3.2 Tujuan Khusus	7
1.4 Kerangka Pemikiran.....	8
1.4.1 <i>Global Value Chain</i>	8
1.4.2 <i>Global Creative Value Chain</i>	8
1.4.3 <i>Global Multimedia Value Chain</i>	9
1.5 Sintesa Pemikiran	13
1.6 Argumen Utama	14
1.7 Metode Penelitian	15
1.7.1 Tipe Penelitian	15
1.7.2 Jangkauan Penelitian	15
1.7.3 Teknik Pengumpulan Data.....	16
1.7.3 Teknik Analisis Data	17
1.7.4 Sistematika Penulisan	17
BAB II PEMETAAN <i>CORE FUNCTION</i> PADA GAME “PUBG MOBILE”	19
2.1 <i>Creation</i>	20

2.2 <i>Production/Publishing</i>	26
2.3 <i>Dissemination/Trade</i>	34
2.4 <i>Exhibition/Reception/Transmission</i>	39
BAB III PEMETAAN <i>SUPPORT FUNCTION</i> PADA GAME “PUBG MOBILE”	49
3.1 <i>Preservation/Archiving</i>	49
3.2 <i>Education/Training</i>	51
3.3 <i>Management/Regulation</i>	53
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	57
4.1 <i>Kesimpulan</i>	57
4.2 <i>Saran</i>	59
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah Unduhan Game Yang Dirilis Tencent	5
Gambar 1. 2 Multimedia Value Chain	10
Gambar 1. 3 Bagan Sintesa	13
Gambar 2. 1 Hubungan kontraktual aktor yang terlibat dalam pembuatan game “PUBG Mobile”	20
Gambar 2. 2 Perancangan map baru bernama “Miramar”	24
Gambar 2. 3 Quality control pada “PUBG Mobile” oleh tim pengembang	31
Gambar 2. 4 Kosmetik dalam game “PUBG Mobile”	36
Gambar 2. 5 Turnamen PMWC 2025 di Qiddiya Esports Arena, Riyadh, Arab Saudi	43
Gambar 2. 6 Kolaborasi “PUBG Mobile” dengan anime Jujutsu Kaisen	47
Gambar 3. 1 Pengarsipan versi dan event terdahulu “PUBG Mobile”	50
Gambar 3. 2 Pelatihan dasar untuk para pemain mengenai mekanisme “PUBG Mobile”	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Sumber Data Penelitian	16
Tabel 2. 1 Pemetaan tahap creation pada game “PUBG Mobile”	21
Tabel 2. 2 Pemetaan tahap production/publishing pada game “PUBG Mobile” .	27
Tabel 2. 3 Pemetaan tahap dissemination/trade pada game “PUBG Mobile”	35
Tabel 2. 4 Pemetaan tahap exhibition/reception/transmission pada game “PUBG Mobile”	40
Tabel 3. 1 Pemetaan tahap management/regulation pada game “PUBG Mobile”	53

ABSTRAK

Salah satu industri yang mengalami perkembangan pesat dan mulai menunjukkan eksistensinya sebagai industri yang mengikutsertakan aktor dari berbagai negara dalam tahap produksi, distribusi, sampai konsumsi salah satunya adalah industri video game. PUBG Mobile merupakan salah satu contohnya, game dengan tipe live-service ini merupakan hasil perkembangan dari PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), yang sebelumnya hanya tersedia untuk perangkat komputer. Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan pemetaan dan menganalisis PUBG Mobile dari sudut pandang Global Value Chain dan menggunakan konsep Multimedia Value Chain yang dikemukakan oleh De Voldere et al. (2017). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data sekunder yang didapatkan dari laman resmi aktor terkait dan disajikan secara deskriptif kualitatif untuk menghasilkan pemetaan value chain. Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa PUBG Mobile merupakan hasil produksi yang melibatkan aktor lintas negara, bahwa Krafton (Korea Selatan) sebagai pihak yang memiliki intellectual property, Lightspeed & Quantum Studios (Tiongkok) sebagai pihak yang melakukan pengembangan keberlanjutan untuk versi mobile, serta Epic Games (AS) yang berperan untuk penyedia teknologi inti melalui Unreal Engine miliknya. Pada core function, PUBG Mobile melalui fase creation, publishing, dissemination, dan exhibition yang menyesuaikan terhadap dinamika pasar global dan regulasi nasional, termasuk pada distribusi digital, penerbitan regional, kolaborasi lintas sektor dan lintas IP, serta turnamen esports internasional. Sedangkan, training, archiving, dan rights management sebagai support function berfungsi untuk menjaga keberlanjutan dan stabilitas ekosistem game.

Kata Kunci: Rantai Nilai Global, Industri Kreatif, Industri Game, Global Multimedia Value Chain, PUBG Mobile.