



**RESEPSI PENONTON PADA TAYANGAN
LIVE STREAMING GAME KE 7
AKUN@MPL INDONESIA DI YOUTUBE**

**TUGAS AKHIR
SKRIPSI**

Refriano Achmad Firmansyah
44522010001

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



**RESEPSI PENONTON PADA TAYANGAN
LIVE STREAMING GAME KE 7
AKUN@MPL INDONESIA DI YOUTUBE**

**TUGAS AKHIR
SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana**

Refriano Achmad Firmansyah

44522010001

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2026

LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Refriano Achmad Firmansyah

NIM : 44522010001

Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

"Resepsi pada tayangan live streaming game ke 7 akun @MPL Indonesia di youtube" adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

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

Jakarta, 10 Februari 2026



Refriano Achmad Firmansyah

PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama : Refriano Achmad Firmansyah

NIM : 44522010001

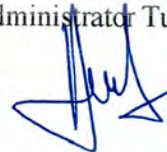
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Digital Komunikasi

Dengan judul “Resepsi pada tayangan live streaming game ke 7 akun @MPL Indonesia di youtube”, telah dilakukan pengecekan similarity dengan sistem Turnitin pada tanggal 17 Februari 2026, didapatkan nilai persentase sebesar 24%

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 17 Februari 2026
Administrator Turnitin



Rizki Agustin. S.Kom

KAMPUS MENARA BHAKTI

Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650
Telp. 021-5840815 / 021-5840816 (Hunting), Fax. 021-584 0813
<http://www.mercubuana.ac.id>, e-mail: umb@mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Refriano Achmad Firmansyah
NIM : 44522010001
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Resepsi pada tayangan live streaming game ke 7 akun @MPL Indonesia di youtube

Telah berhasil dipertahankan pada siding di hadapan Dewan penguji dan di terima sebagai bagian persyaratan yang di perlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana

Disahkan oleh:
Pembimbing 1



Prof. Dr. Nurhayani Saragih, M.Si

0310016901/4442747648230152

Jakarta, 10 Februari 2026

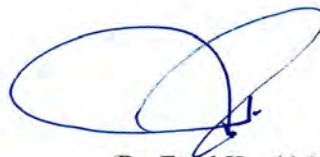
Mengetahui

Dekan Fakultas Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)



(Dr. Farid Hamid, M.Si)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Resepsi Penonton pada Akun Youtube @MPL Indonesia di Aplikasi Youtube”. Proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

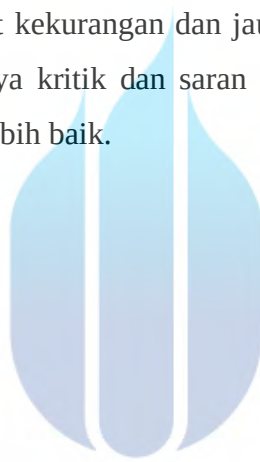
Dalam proses penyelesaian studi dan penulisan proposal skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan, oleh karena itu penulis menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof.Dr.Ir. Andi Adriansyah,M.Eng. selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
- 2.Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
3. Dr. Farid Umarela, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
- 4.Andi Pajolloi Bate, S.Ikom, M.A, M.B.A selaku Sekretaris Bidang Studi Komunikasi Digital Universitas Mercu Buana.
- 5.Prof. Dr. Nurhayani Saragih, M.Si selaku dosen Pembimbing Tugas Akhir Universitas Mercu Buana. Terima kasih telah percaya, membantu, membimbing, dan mendorong penulis untuk terus berkembang.
6. Rendi Effendi dan Eni Tri Maryati sebagai orang tua yang selalu memberikan dukungan dan doa yang tiada henti. Terima kasih sudah berjuang untuk kehidupan penulis, terima kasih atas kesabaran yang luar biasa, dan terima kasih telah memberikan kasih sayang dan cinta kepada penulis.
7. Isfanhadi, Alida,Mae, Febri, Haris, Surya, Ginanjar, Farhan, Rava, Alfiansyah, Fajar, Akmal, Romeo, dan Kevin, selaku teman penulis yang menjadi tempat

berbagi cerita, canda, dan tawa. Terima kasih karena sudah mejadi teman bertumbuh dalam segala situasi, terima kasih atas segala rasa yang diberikan, dan terima kasih karena sudah memberi semangat kepada penulis.

8. Aris, Azmi, Yola, Reisyah, Tarissa, Rani, Aisyah, Shevilla, Nazira, Raisa, Satria, Aqillah, selaku teman dekat yang senantiasa selalu membantu, memberikan saran, dan motivasi untuk penulis.

Akhir kata penulis sangat berharap proposal skripsi ini bisa menjadi langkah yang baik untuk penulisan tugas akhir nanti. Penulis menyadari bahwa di dalam proposal ini terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis berharap adanya kritik dan saran demi perbaikan tugas akhir yang telah dibuat agar menjadi lebih baik.



Jakarta, 10 Februari 2026

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Refriano' followed by a stylized 'A' and 'F'.

Refriano Achmad Firmansyah

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Refriano Achmad Firmansyah
NIM : 44522010001
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Resepsi pada tayangan live streaming game ke 7 akun @MPL Indonesia di youtube

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 10 Februari 2026



Refriano Achmad Firmansyah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis resepsi penonton mengenai konten yang disajikan akun @MPL Indonesia di platform YouTube, melalui pendekatan kualitatif dengan paradigma konstruktivisme, metode analisis resepsi, data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan 7 informan yang aktif mengikuti akun tersebut, menggunakan teknik analisis data miles dan huberman mulai dari pengumpulan data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan, dan juga teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa resepsi penonton tentang (1) player bernama Sanz dari tim ONIC dengan posisi 6 dominan dan player (pemain) bernama Rinz dari tim RRQ dengan posisi 6 dominan, (2) strategi dari tim ONIC dan RRQ dengan posisi 7 dominan, (3) penggunaan hero dari tim ONIC seperti Chou dengan posisi 7 dominan dan Suyou 7 dominan, dan juga dari tim RRQ seperti Hayabusa dengan posisi 5 negosiasi dan (4) perbandingan hero dari tim ONIC ada hero Pharsa dengan posisi 6 dominan dan Claude 7 dominan, sedangkan dari tim RRQ ada hero Yve dengan posisi 4 negosiasi dan Granger 4 negosiasi, mayoritas pada resepsi konten final RRQ vs ONIC season 15 game ke 7 adalah posisi hegemonik dominan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penonton akun @MPL Indonesia di YouTube memiliki pemaknaan yang beragam terhadap konten MPL Indonesia, yang tercermin dalam resepsi dominan, negosiasi, dan oposisi. Variasi resepsi tersebut dipengaruhi oleh pengalaman bermain, pemahaman strategi, serta preferensi terhadap pemain dan hero, sehingga akun @MPL Indonesia berfungsi tidak hanya sebagai media informasi, tetapi juga ruang interaksi komunitas esports.

Pengelola akun @MPL Indonesia disarankan untuk tidak monoton dalam memainkan heronya dari masing-masing player dan juga untuk mengakomodasi beragam sudut pandang penonton serta mendorong diskusi yang lebih konstruktif.

Kata kunci: Resepsi, YouTube, @MPL Indonesia, *Esports*, Mobile Legends.

ABSTRACT

This study aims to analyze audience reception regarding the content presented by the @MPL Indonesia account on the YouTube platform, through a qualitative approach with a constructivism paradigm, reception analysis method, data obtained through in-depth interviews with 7 informants who actively follow the account, using data analysis techniques miles and huberman starting from data collection, data reduction, and drawing conclusions, and also data validity techniques using source triangulation. The results of the study indicate that audience reception of (1) ONIC's Sanz, a dominant position 6 player, and RRQ's Rinz, a dominant position 6 player, (2) ONIC's and RRQ's strategies, with their dominant position 7 players, (3) ONIC's hero usage, such as Chou, a dominant position 7 player, and Suyou, a dominant position 7 player, and RRQ's Hayabusa, a negotiating position 5 player. (4) ONIC's hero comparisons include Pharsa, a dominant position 6 player, and Claude, a dominant position 7 player. RRQ's Yve, a negotiating position 4 player, and Granger, a negotiating position 4 player. The majority of the RRQ vs. ONIC Season 15 Game 7 final content received a dominant hegemonic position.

This study shows that viewers of the @MPL Indonesia YouTube account have diverse interpretations of MPL Indonesia content, reflected in their dominant, negotiating, and opposing responses. These varied receptions are influenced by playing experience, strategic understanding, and player and hero preferences, making the @MPL Indonesia account function not only as an informational medium but also as a space for interaction among the esports community.

@MPL Indonesia account managers are advised to avoid monotony in their portrayals of each player's hero and to accommodate diverse audience perspectives and encourage more constructive discussion.

Keywords: reception, YouTube, @MPL Indonesia, Esports, Mobile Legends.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	0
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Fokus Penelitian.....	7
1.2.1 Pertanyaan penelitian.....	8
1.3 Tujuan penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Akademis	9
1.4.2 Manfaat Praktis	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Penelitian Terdahulu	10
2.2 Encoding dan Decoding.....	18
2.2.1 Unsur – Unsur Komunikasi.....	20
2.2.2 Teori Analisis Resepsi (Struat Hall).....	22
2.2.3 Media Sosial.....	24
2.2.4 Youtube	25

2.2.5 Game Online	27
2.2.6 Penonton.....	28
2.2.7 Generasi Z	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1 Paradigma Penelitian.....	31
3.2 Metode Penelitian	32
3.3 Subjek Penelitian.....	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.4.1 Data Primer	36
3.4.2 Data Sekunder	37
3.5 Teknik Analisis Data.....	37
3.6 Teknik Keabsahan Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	42
4.1.1 Gambaran Umum MPL Indonesia	42
4.1.2 Gambaran Umum Mobile Legend Bang bang	44
4.1.3 Analisis dan seputar pertanyaan <i>Game 1 final Onic vs RRQ season</i> 15.....	45
4.1.4 Analisis dan seputar pertanyaan <i>Game 5 final Onic vs RRQ season</i> 15.....	46
4.1.5 Analisis dan seputar pertanyaan <i>Game 7 final Onic vs RRQ season</i> 15.....	48
4.1.6 Deskripsi Informan.....	50
4.2 Hasil Penelitian	57
4.2.1 Resepsi tayangan live streaming tentang player (pemain) dari tim RRQ dan player (pemain) dari tim ONIC pada match final game ke 7 season 15.....	62
4.2.2 Resepsi tayangan live streaming tentang player (pemain) dari tim RRQ dan pemain dari tim ONIC pada match final game ke 7 season 15.....	66

4.2.3 Pembahasan resepsi tayangan live streaming tentang player (pemain) dari tim RRQ dan player (pemain) dari tim ONIC pada match final game ke 7 season 15	70
4.2.4 Strategi tim ONIC dan RRQ	74
4.2.5 Resepsi tayangan live streaming tentang Strategi tim ONIC dan RRQ	78
4.2.6 Pembahasan resepsi tayangan live streaming tentang Strategi tim ONIC dan RRQ.....	81
4.2.7 Penggunaan hero dari player (pemain) tim ONIC dan RRQ	84
4.2.8 Resepsi tayangan live streaming tentang penggunaan hero dari player tim ONIC dan RRQ	88
4.2.10 Perbandingan hero Pharsa dan Claude dari tim ONIC dan hero Yve dan Granger dari tim RRQ.....	95
4.2.11 Resepsi tayangan live streaming tentang perbandingan hero Pharsa dan Claude dari tim ONIC dan hero Yve dan Granger dari tim RRQ.....	98
4.2.12 Pembahasan Resepsi tayangan live streaming tentang perbandingan hero Pharsa dan Claude dari tim ONIC dan hero Yve dan Granger dari tim RRQ.....	103
4.3 Pembahasan.....	108
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	113
5.1 Kesimpulan	113
5.2 Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN.....	122

DAFTAR TABEL

Table 1.2 Tabel Pnelitian Terdahulu	15
Table 2 Resepsi tayangan live streaming tentang player (pemain) dari tim RRQ dan pemain dari tim ONIC pada match final game ke 7 season 15	66
Table 3.1 Resepsi tayangan live streaming Mengenai Startegi tim ONIC dan RRQ .	78
Table 4.1 Resepsi penonton tentang Penggunaan hero dari player tim ONIC dan RRQ	88
Table 5.1 Resepsi penonton tentang perbandingan hero Pharsa dan Claude dari tim ONIC dan hero Yve dan Granger dari tim RRQ	98
Table 6 Tabel Perbandingan Hasil Konten game ke 7 ONIC vs RRQMPL ID season 15	111



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh Komen <i>Hegemonic Dominant</i>	3
Gambar 2.1 Akun Youtube@MPL Indonesia.....	4
Gambar 3.1 Konten Video Youtube @MPL Indonesia	4
Gambar 4.2 Model <i>Encoding</i> dan <i>Decoding</i> Stuart Hall	19
Gambar 5.2 Konsep Teori Resepsi.....	23
Gambar 6.4 MPL ID Season 15 Minggu 25 Mei 2025.....	42
Gambar 7.4 Berita Seputar MPL ID Minggu 25 Mei 2025	43
Gambar 8.4 Nama Tim MPL ID Minggu 25 Mei 2025	43
Gambar 9.4 <i>Game Play Mobile Legend</i> Minggu 25 Mei 2025.....	44
Gambar 10.4 Konten Onic vs RRQ Season 15	45
Gambar 11.4 Gambar MVP Final pada konten final Onic vs RRQ season 15	49
Gambar 12. Bukti Wawancara	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar pertanyaan wawancara	122
Lampiran 2 Curriculum Vitae	123

