



**ANALISIS RESEPSI KHALAYAK MENGENAI KONTEN
PLAYLIST TUTOR7 PADA AKUN YOUTUBE R7 TATSUMAKI
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PLAYER GAME MOBILE
LEGENDS**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

MOHAMMAD RAYHAN APRIANSYAH

44322010040

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2026



**ANALISIS RESEPSI KHALAYAK MENGENAI KONTEN
PLAYLIST TUTOR7 PADA AKUN YOUTUBE R7 TATSUMAKI
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PLAYER GAME MOBILE
LEGENDS**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

MOHAMMAD RAYHAN APRIANSYAH

44322010040

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2026

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mohammad Rayhan Apriansyah
Nim : 44322010040
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Analisis Resepsi Khalayak Mengenai Konten Playlist Tutor7 Pada Akun Youtube R7 Tatsumaki Sebagai Media Edukasi Player Game Mobile Legends

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya Peneliti sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah Peneliti nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi Peneliti terdapat unsur plagiat, maka Peneliti siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 13 Februari 2026

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Mohammad Rayhan Apriansyah

PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

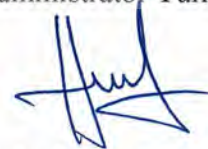
Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama : Mohammad Rayhan Apriansyah
NIM : 44322010040
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Advertising & Marketing Communication

Dengan judul “Analisis Resepsi Khalayak Mengenai Konten Playlist Tutor7 Pada Akun Youtube R7 Tatsumaki Sebagai Media Edukasi Player Game Mobile Legends”, telah dilakukan pengecekan similarity dengan sistem Turnitin pada tanggal 23 Februari 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 16%.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 23 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 : Mohammad Rayhan Apriansyah
NIM : 44322010040
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Analisis Resepsi Khalayak Mengenai Konten Playlist Tutor7 Pada Akun Youtube R7 Tatsumaki Sebagai Media Edukasi Player Game Mobile Legends

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Gelar Sarjana Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan Oleh:
Pembimbing



(Kurniawan Prasetyo S, Ikom, M. Ikom)

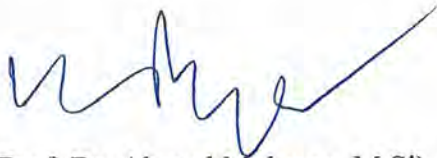
NIDN/NUPTK: 0316129201

Jakarta, 13 Februari 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)
NIDN/NUPTK: 0318116602



(Dr. Farid Hamid, M.Si)
NIDN/NUPTK: 0301117301

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini tepat pada waktu yang telah ditetapkan. Tugas akhir ini berjudul “Analisis Resepsi Khalayak Mengenai Konten Playlist Tutor7 Pada Akun Youtube R7 Sebagai Media Edukasi Player Game Mobile Legends”

Karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak yang membantu penulis. Dengan segala kerendahan hati, penulis hanturkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Kurniawan Prasetyo, S.Ikom., M.Ikom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, motivasi, dan dukungan selama proses penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
3. Bapak Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si selaku Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Siti Muslichatul Mahmudah, S.Ikom, M.Ikom selaku dosen pengampu mata kuliah Riset Komunikasi yang telah sabar memberikan ilmu mengenai pembuatan makalah.
5. Kedua orang tua dan kakak saya yang selalu berusaha semaksimal mungkin agar penulis dapat melanjutkan pendidikan sampai saat ini, yang juga memotivasi dan berdoa demi kesuksesan penulis.
6. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan motivasi sehingga penulis semangat untuk menyelesaikan makalah ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir skripsi ini masih terdapat banyak sekali kekurangan, baik dalam bentuk maupun isi. Akhir kata semoga proposal penelitian ini memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mohammad Rayhan Apriansyah
NIM : 44322010040
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Analisis Resepsi Khalayak Mengenai Konten Playlist Tutor7 Pada Akun Youtube R7 Tatsumaki Sebagai Media Edukasi Player Game Mobile Legends

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 Peneliti yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi Peneliti selama tetap mencantumkan nama Peneliti sebagai Peneliti/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini Peneliti buat dengan sebenarnya.

Jak: 025



(Mohammad Rayhan Apriansyah)

**ANALISIS RESEPSI KHALAYAK MENGENAI KONTEN PLAYLIST
TUTOR7 PADA AKUN YOUTUBE R7 TATSUMAKI SEBAGAI MEDIA
EDUKASI PLAYER GAME MOBILE LEGENDS**

ABSTRAK

Nama : Mohammad Rayhan Apriansyah

NIM : 44322010040

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Laporan Skripsi : Analisis Resepsi Khalayak Mengenai Konten Playlist
Tutor7 Pada Akun Youtube R7 Tatsumaki Sebagai Media
Edukasi Player Game Mobile Legends

Pembimbing : Kurniawan Prasetyo, S.Ikom., M.Ikom

Perkembangan media digital mengubah pola belajar khalayak, termasuk dalam aktivitas bermain game online. YouTube kini tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga media edukasi informal melalui konten tutorial, seperti Playlist Tutor7 pada akun R7 Tatsumaki yang membahas strategi bermain Mobile Legends: Bang Bang. Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana dan mengapa khalayak memaknai konten tersebut sebagai media edukasi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis resepsi Stuart Hall melalui wawancara mendalam terhadap sepuluh informan yang dipilih secara purposive. Hasil menunjukkan mayoritas informan berada pada posisi dominant-hegemonic, sebagian pada posisi negotiated, dan tidak ditemukan posisi oposisi. Temuan ini menegaskan bahwa khalayak berperan aktif dalam memaknai konten serta menempatkan YouTube sebagai media pembelajaran digital yang efektif.

Kata kunci: komunikasi digital, resepsi khalayak, Stuart Hall, YouTube, media edukasi, Mobile Legends.

**ANALYSIS OF AUDIENCE RECEPTION REGARDING THE CONTENT
OF THE TUTOR7 PLAYLIST ON THE YOUTUBE ACCOUNT R7
TATSUMAKI AS AN EDUCATIONAL MEDIUM FOR MOBILE
LEGENDS GAME PLAYERS**

ABSTRACT

Name : Mohammad Rayhan Apriansyah

NIM : 44322010040

Study Program : Ilmu Komunikasi

Thesis Title : *Analysis Of Audience Reception Regarding The Content Of The Tutor7 Playlist On The Youtube Account R7 Tatsumaki As An Educational Medium For Mobile Legends Game Players*

Supervising Lecturer : Kurniawan Prasetyo, S.Ikom., M.Ikom

The development of digital media has transformed learning patterns, including in online gaming activities. YouTube functions not only as entertainment media but also as an informal educational platform through tutorial content, such as the Tutor7 Playlist on the R7 Tatsumaki channel, which provides strategies for playing Mobile Legends: Bang Bang. This study aims to examine how and why audiences interpret the content as an educational medium. Using a qualitative approach and reception analysis method by Stuart Hall, data were collected through in-depth interviews with ten purposively selected informants. The findings show that most informants occupy the dominant-hegemonic position, some are in the negotiated position, and no oppositional position was found. These results indicate that audiences actively construct meaning and position YouTube as an effective digital learning medium.

Keywords: *digital communication, audience reception, Stuart Hall, YouTube, educational media, Mobile Legends.*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
PERNYATAAN SIMILARITY CHECK	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian.....	12
1.3 Tujuan Penelitian	12
1.4 Manfaat Penelitian	12
1.4.1 Manfaat Akademis.....	12
1.4.2 Manfaat Praktis	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Penelitian Terdahulu.....	13
2.2 Kajian Teoritis	22
2.2.1 Komunikasi Digital	22
2.2.1.1 Konsep Komunikasi Digital	22
2.2.1.2 Karakteristik Dasar Komunikasi Digital	23
2.2.2 Media Baru.....	24
2.2.3 Media Sosial.....	25

2.2.3.1 Fungsi Media Sosial	25
2.2.3.2 Karakteristik Media Sosial	26
2.2.4 Media Sebagai Sarana Edukasi	27
2.2.5 Analisis Resepsi.....	27
2.2.6 Khalayak Aktif	30
2.2.6.1 Khalayak Digital.....	31
2.2.7 Game Online	31
2.2.7.1 Jenis Game Online.....	33
2.2.8 Edutainment	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Paradigma Penelitian	36
3.2 Metode Penelitian	37
3.3 Subjek Penelitian	38
3.3.1 Profil Informan.....	40
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.4.1 Data Primer	45
3.4.2 Data Sekunder	45
3.5 Teknik Analisis Data	46
3.6 Teknik Keabsahan Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	48
4.1.1 Channel Youtube R7 Tatsumaki	48
4.1.2 Playlist Tutor7	49
4.2 Hasil Penelitian	52
4.2.1 Interpretasi Informan Terhadap Playlist Tutor7 Pada Akun Youtube R7 Tatsumaki Sebagai Media Edukasi.....	53
4.2.2 Interpretasi Informan Terhadap Gaya Komunikasi dan Penyampaian R7 Tatsumaki Di Playlist Tutor7.....	55
4.2.3 Interpretasi Informan Terhadap Kredibilitas R7 Tatsumaki Sebagai Mantan Pro Player	56
4.2.4 Interpretasi Informan Terhadap Peningkatan Kemampuan Bermain	58

4.2.5 Interpretasi Informan Terhadap Tantangan Dalam Penerapan Strategi Dari Tutor7	60
4.2.6 Interpretasi Informan Terhadap Interaksi Dua Arah Dalam Konten Tutor7	62
4.2.7 Interpretasi Informan Terhadap Perbedaan Pandangan dan Penilaian Terhadap Konten Tutor7.....	63
4.2.8 Interpretasi Informan Terhadap Fungsi Edukatif dan Unsur Hiburan Dalam Konten Tutor7	65
4.3 Pembahasan.....	92
4.3.1 Interpretasi Khalayak Terhadap Playlist Tutor7 Dalam Perspektif Teori Encoding-Decoding Stuart Hall	92
4.3.2 Interaktivitas Dan Keterlibatan Audiens Dalam Konten Tutor7 Di Youtube.....	95
4.3.3 Variasi Pemaknaan Berdasarkan Pengalaman Bermain Dan Latar Belakang Audiens.....	97
4.3.4 Fungsi Ganda Tutor7 Sebagai Edukasi Dan Hiburan Dalam Konteks Media Digital.....	99
4.3.5 Interaksi Dua Arah Dan Keterlibatan Audiens Dalam Perspektif Khalayak Digital.....	101
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	104
5.1 Kesimpulan	104
5.2 Saran	105
5.2.1 Saran Akademis.....	105
5.2.2 Saran Praktis.....	105
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN.....	111

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu	17
Tabel 3.1 Profil Informan Penelitian.....	39
Tabel 4.1 Pemetaan Interpretasi Informan	68
Tabel 4.2 Penemuan Tematik	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Game Tipe MOBA Terlaris Di Indonesia	1
Gambar 1.2 Data Genre Games Populer Di Indonesia	2
Gambar 1.3 Data Pasar Game Mobile Terbesar Di Dunia	3
Gambar 1.4 Data Genre Games Terpopuler Berdasarkan Pengguna Aktif.....	3
Gambar 1.5 Data Aplikasi Dengan Pengguna Aktif Di Indonesia	4
Gambar 1.6 Profil Akun Youtube R7 Tatsumaki.....	7
Gambar 1.7 Penjelasan Emblem dan Item Pada Tutor7	8
Gambar 1.8 Penjelasan Patch Hero Terbaru Pada Tutor7	9
Gambar 1.9 Penjelasan Tips dan Trik Pada Tutor7	9
Gambar 1.10 Komentar Video Tutor7	10
Gambar 4.1 Channel Youtube R7 Tatsumaki	48
Gambar 4.2 Playlist Tutor7	49
Gambar 4.3 Data Channel Youtube R7 Tatsumaki	50
Gambar 4.4 Data Peningkatan Channel Youtube R7 Tatsumaki.....	51
Gambar 4.5 Penayangan R7 Tatsumaki	51
Gambar 4.6 Alur Resepsi Audiens	91

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip Wawancara	111
Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara Informan Melalui Google Meets dan Langsung	164
Lampiran 3 Surat Izin Wawancara	165
Lampiran 4 Curriculum Vitae	175

