



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

**KONSTRUKSI IDENTITAS PEMAIN *MOBILE LEGEND BANG***

***BANG (MLBB) DI MEDIA YOUTUBE***

**(Studi Fenomenologi Alfred Schutz)**

**TESIS**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Program Pascasarjana

Program Studi Magister Ilmu Komunikasi

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Oleh

**Andreas Dion Anggoro**

**55216120015**

**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI**

**PROGRAM PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**2020**



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

**KONSTRUKSI IDENTITAS PEMAIN *MOBILE LEGEND BANG***

***BANG (MLBB) DI MEDIA YOUTUBE***

**(Studi Fenomenologi Alfred Schutz)**



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

**Oleh**

**Andreas Dion Anggoro**

**55216120015**

**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI**

**PROGRAM PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**2020**

<http://digilib.mercubuana.ac.id/>



**UNIVERSITAS MERCU BUANA**  
**PROGRAM STUDI PASCASARJANA**  
**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI**

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TESTIS**

Nama : Andreas Dion Anggoro  
NIM : 55216120015  
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)  
Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi : Media Industri dan Bisnis  
Judul : Konstruksi Identitas Pemain *Mobile Legend Bang Bang (MLBB)* di Media *YouTube* (Studi Fenomenologi Alfred Schutz)

Jakarta, 7 Maret 2020  
Pembimbing

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA  
Dr. Afdal Makkuraga Putra, M.Si



**UNIVERSITAS MERCU BUANA**  
**PROGRAM STUDI PASCASARJANA**  
**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI**

**LEMBAR TANDA LULUS SIDANG TESIS**

Judul : Konstruksi Identitas Pemain *Mobile Legend Bang Bang (MLBB)* di  
Media *YouTube* (Studi Fenomenologi Alfred Schutz)  
Nama : Andreas Dion Anggoro  
NIM : 55216120015  
Jenjang Pendidikan : Strata 2 (S2)  
Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi : Media Industri dan Bisnis  
Tanggal : 7 Maret 2020

Jakarta, 7 Maret 2020

Mengetahui.

Ketua Sidang

Ponco Budi Sulistyono, M.Comn, Ph.D

()

Penguji Ahli

Dr. Henny Gusfa, M.Si.

()

Pembimbing

Dr. Afdal Makkuraga Putra, M.Si.

()

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS

Judul : Konstruksi Identitas Pemain *Mobile Legend Bang Bang (MLBB)* di  
Media *YouTube* (Studi Fenomenologi Alfred Schutz)  
Nama : Andreas Dion Anggoro  
NIM : 55216120015  
Jenjang Pendidikan : Strata 2 (S2)  
Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi : Media Industri dan Bisnis  
Tanggal : 7 Maret 2020

Jakarta, 10 Maret 2020

Mengetahui,

Ketua Sidang

Ponco Budi Sulistyio, M.Comn, Ph.D



(.....)

Penguji Ahli

Dr. Henny Gusfa, M.Si.



(.....)

Pembimbing

Dr. Afdal Makkuraga Putra, M.Si.



(.....)



**UNIVERSITAS MERCU BUANA**  
**PROGRAM STUDI PASCASARJANA**  
**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Judul : Konstruksi Identitas Pemain *Mobile Legend Bang Bang (MLBB)* di Media *YouTube* (Studi Fenomenologi Sosial Alfred Schutz)

Bentuk Tesis : Penelitian

Nama : Andreas Dion Anggoro

NIM : 55216120015

Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi

Tanggal : 10 Maret 2020

**MENGESAHKAN**

Pembimbing

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

(Dr. Afdal Makmuraga Putra M.Si)

Direktur Program Pascasarjana

(Prof. Dr. -Ing. Mudrik Alaydrus)

Ketua Program Studi

Magister Ilmu Komunikasi

(Dr. Ahmad Mulyana M.Si)

## PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa Tesis yang ditulis oleh:

Nama : Andreas Dion Anggoro  
NIM : 55216120015  
Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi

dengan judul “Konstruksi Identitas Pemain *Mobile Legend Bang Bang (MLBB)* di *Media YouTube* (Studi Fenomenologi Alfred Schutz)”, telah dilakukan pengecekan similarity sistem Turnitin pada tanggal, 20 Mei 2020, didapatkan nilai presentasi sebesar 7 %.

Jakarta, 20 Mei 2020  
Administrator Turnitin

UNIVERSITAS  
Arie Pangudi, A.Md  
MERCU BUANA



**UNIVERSITAS MERCU BUANA  
PROGRAM STUDI PASCASARJANA  
PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI**

**PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa semua pernyataan dalam Tesis ini:

Judul : Konstruksi Identitas Pemain *Mobile Legend Bang Bang (MLBB)* di Media *YouTube* (Studi Fenomenologi Alfred Schutz)  
Nama : Andreas Dion Anggoro  
NIM : 55216120015  
Program : Magister Ilmu Komunikasi  
Tanggal : 7 Maret 2020

Merupakan hasil studi pustaka, penelitian lapangan, dan karya saya sendiri dengan bimbingan Komisi Dewan Pembimbing yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Ketua Program Magister Ilmu Komunikasi Program Pascasarjana Universitas Mercu Buana Jakarta.

Tesis ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada program sejenis di perguruan tinggi lain. Semua informasi, data, dan hasil pengolahannya yang digunakan, telah dinyatakan secara jelas sumbernya dan dapat diperiksa kebenarannya.



Jakarta, 10 Maret 2020

Andreas Dion Anggoro



## ABSTRACT

*Nowadays more and more MLBB game players are popping up to the surface through YouTube media. They try to convey something about themselves, construct the desired and expected meaning that they might not be able to do in the real world, so they start from sharing social media. This event appears like a phenomenon when gamers busy declaring themselves as MLBB gaming YouTubers. This study aims to analyze the motives and constructs of the identity of MLBB players to become an MLBB YouTubers on YouTube media. This study uses the Alfred Schutz phenomenology methodology with a constructivist paradigm. And the use of identity theory by Douglas Costa. The data was collected by interviewing 7 informants, and observing the YouTube channel of the informants. The results of research and data analysis show that there are a number of motives because MLBB players' activities become gaming youtubers who are driven by two things: hobbies or fun and have free time. Whereas the motives found were related to 3 things. First, it relates to the desire of MLBB players to share their knowledge and playing abilities. Second, about MLBB players who want to be watched by many people. Third, related to the wishes of MLBB players who want to be recognized as great or professional in playing. Based on these motives, this research categorizes 3 MLBB youtubers typifications in shaping their identity on YouTube, namely Leisure Youtubers, Sharing Youtubers, and Achieved Youtubers. This research contributes in the form of constructing the identity and motivation of MLBB players who decide to become MLBB gaming youtubers as well.*

*Keywords : youtubers, phenomenology, mobile legend, identity construction*

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## ABSTRAK

Saat ini semakin bermunculan pemain permainan *MLBB* yang naik ke permukaan melalui media *YouTube*. Mereka mencoba menyampaikan sesuatu tentang diri mereka, mengkonstruksi makna yang diinginkan dan diekspetasikan yang mungkin tidak dapat mereka lakukan di dunia nyata, maka mereka memulainya dari media sosial berbagi. Peristiwa ini muncul seperti sebuah fenomena ketika *gamer* ramai-ramai mendeklarasikan diri sebagai *youtubers gaming MLBB*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motif dan konstruksi identitas pemain *MLBB* menjadi seorang *youtubers MLBB* di media *YouTube*. Penelitian ini menggunakan metodologi fenomenologi Alfred Schutz dengan paradigma konstruktivis. Serta digunakan teori identitas oleh Douglas Costa. Untuk mengumpulkan data dilakukan dengan wawancara terhadap 7 informan, dan observasi terhadap kanal *YouTube* para informan. Hasil penelitian dan analisis data menunjukkan terdapat beberapa Motif Karena dalam kegiatan pemain *MLBB* menjadi *youtubers gaming* digerakan oleh 2 hal yaitu hobi atau kesenangan dan memiliki waktu luang. Sedangkan Motif Untuk yang ditemukan terkait dengan 3 hal. Pertama, berkaitan dengan keinginan pemain *MLBB* untuk berbagi pengetahuan dan kemampuan bermainnya. Kedua, tentang pemain *MLBB* yang ingin ditonton oleh banyak orang. Ketiga, berhubungan dengan keinginan pemain *MLBB* yang ingin diakui hebat atau profesional dalam bermain. Berdasarkan motif tersebut, penelitian ini mengkategorikan 3 tipikasi *youtubers MLBB* dalam membentuk identitasnya di *YouTube* yaitu *Leisure youtubers*, *Sharing youtubers*, dan *Achieved youtubers*. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa cara konstruksi identitas dan motivasi para pemain *MLBB* yang memutuskan untuk menjadi *youtubers gaming MLBB* juga.

Kata Kunci : *youtubers*, fenomenologi, *mobile legend*, konstruksi identitas

MERCU BUANA

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa serta atas segala rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tesis yang berjudul : *Konstruksi Identitas Pemain Mobile Legend Bang Bang (MLBB) di Media YouTube.*

Tesis ini ditulis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Master Ilmu Komunikasi pada Program studi Magister Ilmu Komunikasi di Program Pascasarjana Universitas Mercu Buana Jakarta. Penelitian ini mengkaji tentang motif dan cara pemain *MLBB* mengkonstruksi diri mereka menjadi seorang *youtubers gaming MLBB*.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam penyelesaian karya ilmiah ini. Secara khusus pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada Dr. Afdal Makkuraga Putra, M.Si, sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama penyusunan Tesis ini dari awal hingga Tesis ini dapat diselesaikan. Serta Drs. Morissan S.H, M.A, selaku penguji pada Seminar Proposal. Terima kasih diucapkan kepada Ponco Budi Sulistyio, M.Comn, Ph.D dan Dr. Henny Gusfa, M.Si sebagai penguji di Ujian Sidang Akhir. Terimakasih pula untuk Prof. Dr. -Ing. Mudrik Alaydrus sebagai Direktur Program Pascasarjana, beserta segenap jajarannya yang telah berupaya meningkatkan situasi kondusif di Program Pascasarjana Universitas Mercu Buana Jakarta.

Tak lupa penulis berterimakasih kepada Ketua Program Studi Dr. Ahmad Mulyana, M.Si. demikian juga penulis menyampaikan terimakasih kepada seluruh rekan dosen dan staf administrasi Prodi Magister Ilmu Komunikasi, termasuk rekan-rekan mahasiswa yang telah menaruh simpati dan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis ini. Penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua, yang telah dengan penuh kasih sayang dan kesabarannya mendorong penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini. Penulis juga tidak lupa

mengucapkan terima kasih untuk semua naras umber penelitian yang terlibat aktif dan berkenan untuk membagikan pengalamannya dengan penulis sebagai proses dari penelitian Tesis ini. Kiranya hasil penulisan ini dapat memberikan sumbangsih dalam memahami perkembangan budaya media di Indonesia.

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TESIS .....	iii
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG TESIS .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS .....	v
LEMBAR PENGESAHAN .....	vi
PERNYATAAN <i>SIMILARITY CHECK</i> .....	vii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
ABSTRAK .....	x
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Fokus Penelitian .....	6
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian .....	6
1.3.1. Maksud Penelitian .....	6
1.3.2. Tujuan Penelitian .....	6
1.4. Manfaat Penelitian .....	7
1.4.1. Manfaat Akademis .....	7
1.4.2. Manfaat Praktis .....	7
 <b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN</b>	
2.1. Penelitian Sebelumnya yang Relevan .....	8

2.2. Kerangka Teoritis .....	21
2.2.1. Teori Identitas .....	21
2.2.2. Fenomenologi Schutz: Memandang Dunia Sosial .....	24
2.3. Bagan Kerangka Pemikiran .....	27
<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1. Paradigma Penelitian .....	29
3.2. Metode Penelitian .....	29
3.3. Informan Kunci .....	30
3.4. Jenis dan Sumber Data .....	34
3.5. Teknik Pengumpulan Data .....	34
3.6. Teknik Analisis Data .....	35
3.7. Teknik Keabsahan Data .....	35
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1. Deskripsi Objek Penelitian .....	37
4.1.1. Perkembangan MLBB di Indonesia .....	37
4.1.2. Perkembangan <i>youtubers gaming MLBB</i> di Indonesia .....	40
4.1.3. Profil Informan .....	42
4.2. Hasil Penelitian .....	48
4.3. Pembahasan .....	59
4.3.1. Tipikasi <i>youtubers MLBB</i> .....	59
4.3.2. Konstruksi identitas pemain <i>MLBB</i> di <i>YouTube</i> .....	72
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1. Kesimpulan .....	86
5.2. Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	89
<b>LAMPIRAN</b> .....	91

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu .....	13
Tabel 2. Motif <i>youtuber MLBB</i> .....	56
Tabel 3. Motif dan Tipikasi Informan .....	69
Tabel 4. Tipikasi Identitas .....	79
Tabel 5. Pemaknaan Identitas .....	82



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Data <i>platform</i> social media paling aktif di Indonesia Tahun 2017 .....	2
Gambar 2. Grafis sarana media yang digunakan <i>warganet</i> Indonesia .....	2
Gambar 3. Bagan Kerangka Pemikiran .....	28
Gambar 4. Halaman <i>loading</i> pertama permainan <i>MLBB</i> .....	38
Gambar 5. Peringkat <i>MLBB</i> dalam kategori aplikasi yang aktif digunakan sebagai <i>mobile games</i> .....	39
Gambar 6. <i>Auto-generated</i> oleh <i>YouTube</i> untuk konten video kategori permainan <i>MLBB</i> .....	41
Gambar 7. Diagram Tipikasi <i>Casual youtubers MLBB</i> .....	61
Gambar 8. Diagram Tipikasi <i>Sharing youtubers MLBB</i> .....	64
Gambar 9. Diagram Tipikasi <i>Sharing youtubers MLBB</i> .....	69
Gambar 10. Bagan Konstruksi Identitas Pemain <i>MLBB</i> di Media <i>YouTube</i> .....	85