



**RESEPSI KHALAYAK PADA PESAN KOMUNIKASI VERBAL  
GAMER PADA *LIVE STREAMING* KONTEN MOBILE  
LEGEND DI *CHANNEL* YOUTUBE “OURA GAMING”**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

**SKRIPSI**

**Andhika Febrianto**

**44119210011**

**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2023**

## HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andhika Febrianto  
NIM : 44119210011  
Program Studi : Penyiaran  
Judul Laporan Skripsi :

Resepsi Khalayak Pada Pesan Komunikasi Verbal Gamer Pada Live Streaming Konten Mobile Legend Di Channel Youtube “Oura Gaming”

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



Jakarta, 06 Desember 2023



Andhika Febrianto

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi ini diajukan oleh:

Nama : Andhika Febrianto  
NIM : 44119210011  
Program Studi : Broadcasting  
Judul Laporan Magang/Skripsi/Tesis :

Resepsi Khalayak pada pesan Komunikasi Verbal Gamer pada live Streaming Konten Mobile Legend di Channel Youtube Oura Gaming

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Diploma 3/Strata 1/Strata 2 pada Program Studi Broadcasting, Fakultas Ilmu komunikasi /Program Pascasarjana Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing 1 : Mardhiyyah, M.I.Kom (  )  
NIDN : 0314038802  
Ketua Penguji : Drs. Riswandi, M.Si (  )  
NIDN : 0309065903  
Penguji Ahli : Prof. Dr. Suraya, M.Si (  )  
NIDN : 0327116802

MERCU BUANA

Jakarta, 19 Desember 2023

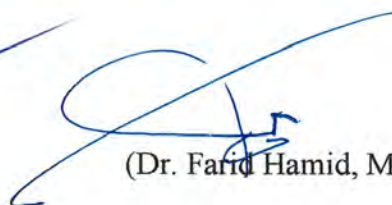
Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



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



(Dr. Farid Hamid, M.Si)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala Rahmat dan hidayahnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Resepsi Khalayak Pada Pesan Komunikasi Verbal Gamer Pada *Live Streaming* Konten Mobile Legend Di *Channel* Youtube “Oura Gaming”. Selama proses penyusunan proposal skripsi ini tentunya tidak luput dari bimbingan, dan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebanyak – banyaknya kepada :

1. Ibu Mardhiyyah, S.I.Kom, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
3. Bapak Dr. Farid Hamid, M.Si. Selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Prof. Dr. Suraya, M.Si. Selaku Sekretaris Program Studi 1 Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
5. Seluruh Dosen dan Staff Tata Usaha Fakultas Ilmu Komunikasi yang telah banyak memberikan perhatian, dukungan, dan pengarahan terhadap penulis.
6. Kedua orang tua tercinta yaitu Bapak Heriyanto & Ibu Kati Beserta keluarga besar yang selalu memberikan dukungan doa dan kasih sayang yang tidak terbatas sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Teman-teman Dapur Ngacir yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, dan kepercayaan kepada penulis.
8. teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu dan turut serta dalam memberikan masukan dan motivasi agar skripsi ini selesai.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang penulis susun tidak luput dari kesalahan. Karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran yang dapat membangun untuk kedepannya. Semoga segala bentuk bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah disebutkan di atas mendapatkan ridho dan balasan yang lebih banyak dari ALLAH SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang membutuhkan.



Jakarta, 24 November 2023

Andhika Febrianto



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Andhika Febrianto  
NIM : 44119210011  
Program Studi : Penyiaran  
Judul Laporan Skripsi :

Resepsi Khalayak Pada Pesan Komunikasi Verbal Gamer Pada Live Streaming Konten Mobile Legend Di Channel Youtube “Oura Gaming”

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 Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 06 Desember 2023

UNIVERSITAS Yang menyatakan,

MERCU BUANA



Andhika Febrianto

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Fokus Penelitian .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.4.1 Manfaat Akademis .....	7
1.4.2 Manfaat Praktis .....	7
<b>BAB II</b> .....	<b>8</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	8
2.2 Kajian Teoritis .....	13
2.2.1 Komunikasi .....	13
2.2.2 Pola Komunikasi .....	15
2.2.3 Lingkup Komunikasi .....	16
2.2.4 Komunikasi Verbal .....	18
2.2.5 New Media .....	21
2.2.6 Media Sosial .....	24
2.2.7 Youtube .....	27
2.2.8 Game Online .....	31

2.2.9 Khalayak .....	35
2.2.10 Game Online Streaming.....	39
2.2.11 Teori Resepsi Stuart Hall.....	41
<b>BAB III .....</b>	<b>47</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>47</b>
3.1 Paradigma Penelitian .....	47
3.2 Metode Penelitian.....	48
3.3 Subjek Penelitian .....	49
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	52
3.5 Teknik Analisis Data .....	53
3.6 Teknik Keabsahan Data.....	56
<b>BAB IV.....</b>	<b>57</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>57</b>
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	57
4.2 Hasil Penelitian.....	58
4.2.1 Pandangan Informan Terkait Konten <i>Live Streaming Youtube Gaming</i> .....	58
4.2.2 Resepsi Informan Terkait Konten <i>Live Streaming Oura Gaming</i> .....	63
4.2.3 Resepsi Informan Terkait Segmen <i>Live Streaming Oura Gaming</i> .....	68
4.2.4 Resepsi Informan Terkait Komunikasi Verbal <i>Streamer Oura Gaming</i> .....	73
4.2.5 Resepsi Informan Terkait Cara Berkomunikasi <i>Streamer Oura Gaming</i> .....	78
4.3 Pembahasan.....	87
<b>BAB V .....</b>	<b>95</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>95</b>
5.1 Kesimpulan .....	95
5.2 Saran .....	97
5.2.1 Saran Akademis.....	97



5.2.2 Saran Praktis .....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>104</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Subscriber <i>Channel</i> Youtube Oura Gaming .....	4
Gambar 1.2 Live <i>Stream Channel</i> Youtube Oura Gaming .....	5
Gambar 2.1 Model <i>Encoding &amp; Decoding</i> Stuart Hall .....	41
Gambar 4.1 Konten Live Streaming Oura Gaming .....	67
Gambar 4.2 Komunikasi Verbal Oura Gaming saat melakukan live streaming .....	83
Gambar 4.3 Komunikasi non verbal Oura Gaming pada saat melakukan live streaming .....	84



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	8
Tabel 4.1 Pandangan Informan Terkait Konten <i>Live Streaming</i> Youtube Oura Gaming .....	63
Tabel 4.2 Resepsi Informan Terkait Konten <i>Live Streaming</i> Youtube Oura Gaming .....	68
Tabel 4.3 Resepsi Informan Terkait Segmen <i>Live Streaming</i> Youtube Oura Gaming .....	72
Tabel 4.4 Resepsi Informan Terkait Streamer Oura Gaming .....	78
Tabel 4.5 Resepsi Informan Terkait Cara Berkomunikasi Streamer Oura Gaming .....	85
Tabel 4.6 Kesimpulan Kategori Resepsi Khalayak .....	87
Tabel 4.7 Hasil Penelitian Wawancara Dengan Informan .....	88