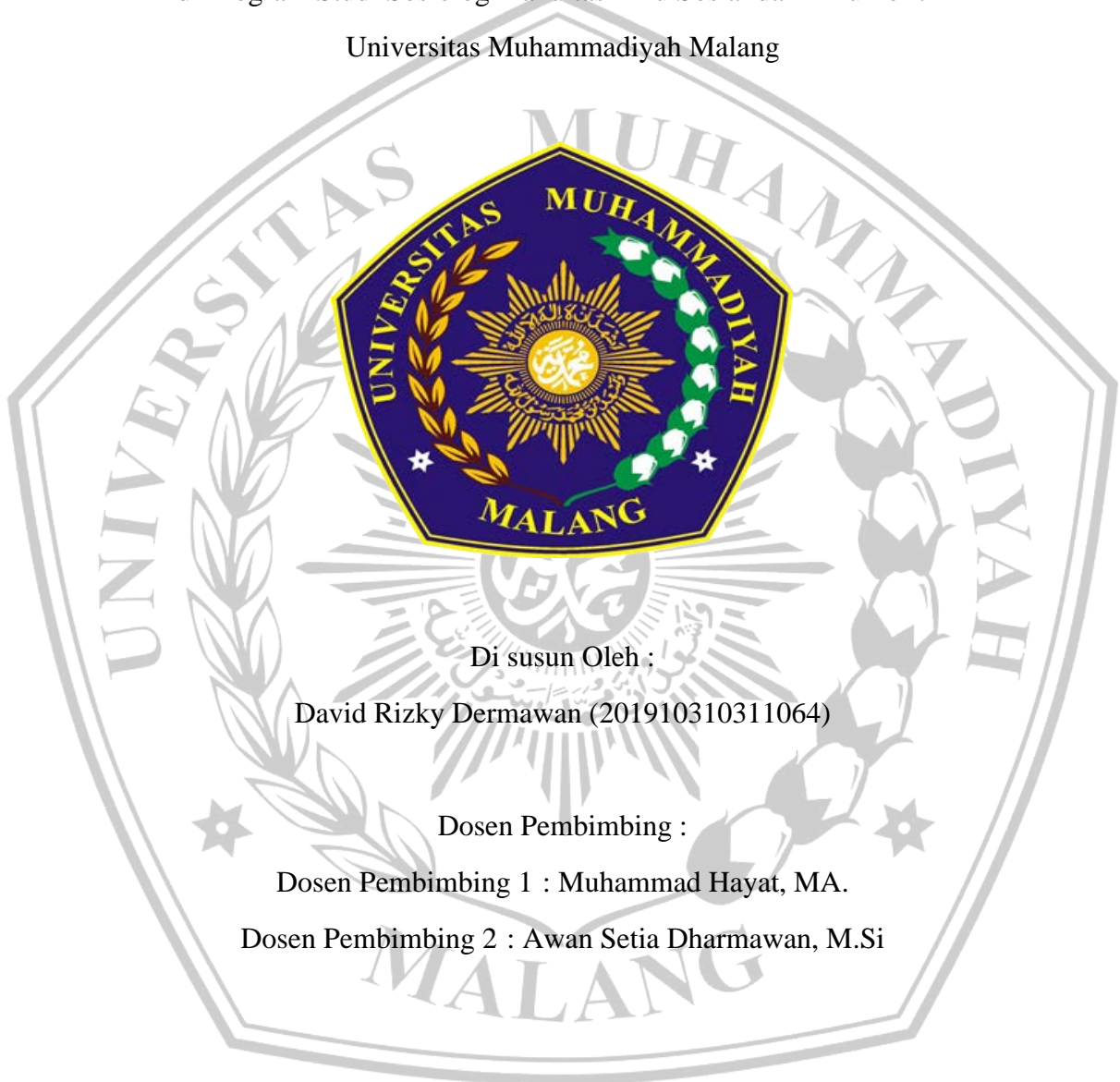


Game Streaming Sebagai Media Interaksi Simbolik Antara Streamer dan Viewer

(Studi pada Game Mobile Legends)

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Studi
di Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Malang



Di susun Oleh :

David Rizky Dermawan (201910310311064)

Dosen Pembimbing :

Dosen Pembimbing 1 : Muhammad Hayat, MA.

Dosen Pembimbing 2 : Awan Setia Dharmawan, M.Si

Program Studi Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Muhammadiyah Malang

2024

Surat Persetujuan

Game Streaming Sebagai Media Interaksi Simbolik Antara Streamer dan Viewer (Studi pada Game Mobile Legends)


Diajukan Oleh :

DAVID RIZKY DERMAWAN

201910310311064

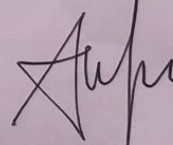
Telah disetujui
Pada Hari Senin, 14 Oktober 2024

Pembimbing I



Dr. Muhammad Hayat, MA.

Pembimbing II



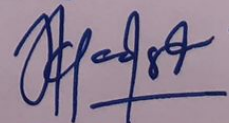
Awan Setia Dharmawan, M.Si

Wakil Dekan I FISIP,



Najamuddin Khafid Rijal, S.IP., M.Hub.Int

Ketua Program Studi
Sosiologi,



Luluk Dwi Kumalasari, M.Si

Surat Pengesahan

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

DAVID RIZKY DERMAWAN

201910310311064

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan

LULUS

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana (SI) Sosiologi

Pada Hari Kamis, 14 Oktober 2024
Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :

1. **Dr. Muhammad Hayat, MA.** (.....)
2. **Awan Setia Dharmawan, M.Si** (.....)
3. **Luluk Dwi Kumalasari, M.Si** (.....)
4. **Moch. Aan Sugiharto, M.Sosio** (.....)

Mengetahui
Wakil Dekan I
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

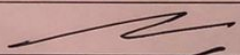
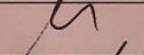



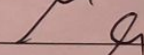

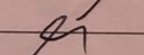

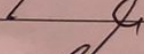

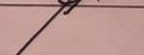
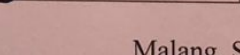
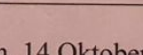


Najamuddin Khairul Rijal, S.IP., M.Hub.Int.

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : David Rizky Dermawan
NIM : 201910310311064
Program Studi : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Judul : *Game Streaming* Sebagai Media Interaksi Simbolik Antara *Streamer* dan *Viewer* (Studi pada Game Mobile Legends)
Pembimbing : 1. Dr. Muhammad Hayat, MA.
2. Awan Setia Dharmawan, M.Si

Konsultasi Skripsi :

Tanggal	Keterangan	Paraf	
		Pembimbing I	Pembimbing II
15 Juni 2023	ACC Proposal Skripsi		
23 Juni 2023	Seminar Proposal Skripsi		
17 Februari 2024	ACC BAB I		
6 April 2024	ACC BAB II		
28 April 2024	ACC BAB III		
4 September 2024	ACC BAB IV		
30 September 2024	ACC BAB V		

Malang, Senin, 14 Oktober 2024

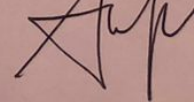
Menyetujui,

Pembimbing I



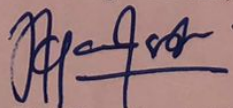
Dr. Muhammad Hayat, MA

Pembimbing II



Awan Setia Dharmawan, M.Si

Mengetahui,
Ketua Program Studi,



(Luluk Dwi Kumalasari, M.Si)

Surat Pernyataan



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jurusan : Ilmu Kesejahteraan Sosial * Ilmu Pemerintahan * Ilmu Komunikasi * Sosiologi * Hubungan Internasional
Jl. Raya Tlogomas No. 246 Telp. (0341) 460948, 464318-19 Fax. (0341) 460782 Malang 65144 Pes. 132

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : David Rizky Dermawan
NIM : 201910310311064
Program Studi : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Tugas Akhir dengan Judul :
Game Streaming Sebagai Media Interaksi Simbolik Antara Streamer dan Viewer (Studi pada Game Mobile Legends)
adalah hasil karya saya, dan dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka
2. Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia TUGAS AKHIR INI DIGUGURKAN dan GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Tugas akhir ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF.

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

Malang, 5 Oktober 2024
Yang Menyatakan,

DAVID RIZKY DERMAWAN

ABSTRAK

David Rizky Dermawan. 2024. *Game Streaming Sebagai Media Interaksi Simbolik*

Antara *Streamer* dan *Viewer* (Studi pada Game Mobile Legends) Pembimbing I : Dr.

Muhammad Hayat M, Si. Pembimbing II : Awan Setia Dharmawan, M.si.

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan, rumusan masalahnya adalah bagaimana hubungan interaksi simbolik yang terjadi diantara streamer dengan viewer didalam game streaming Adapun dengan adanya penelitian ini diharapkan pembaca mampu mengetahui bagaimana hubungan interaksi simbolik yang terjadi diantara streamer dengan viewer didalam game streaming. Penelitian kualitatif dimana merupakan penelitian yang difokuskan kepada hal yang belum ada atau belum diteliti. Dalam penelitian ini juga digambarkan ataupun dijelaskan secara deskriptif dengan objek yang sebelumnya tidak jelas dan menjadi jelas apabila telah diteliti. Interaksi dalam game streaming bukan merupakan interaksi tatap muka (face to face), melainkan interaksi yang diperantarai oleh citra visual.

Viewer hanya dapat melihat streamer sesuai dengan yang terlihat di layar, namun mereka tidak dapat melihat streamer di balik layar. Dalam artian, mereka tidak berhadapan dengan subjek yang utuh, melainkan hanya representasi konstruksi virtual dari subjek di dalam layar yang memiliki keterbatasan. Game streaming merupakan media dalam berinteraksi secara digital yang artinya interaksi dalam game streaming memiliki makna-makna tersendiri baik dari streamer maupun viewer, karena interaksi tersebut berlangsung secara dua arah atau lebih namun secara masal dan dalam dunia artifisial dimana dalam berinteraksi tidak memiliki batasan stratus sosial namun memiliki keterbatasan secara fisik

Kata kunci : *streamer, viewer, game streaming*, interaksi simbolik

ABSTRACT

David Rizky Dermawan. 2024. *Game Streaming Sebagai Media Interaksi Simbolik*

Antara *Streamer* dan *Viewer* (Studi pada Game Mobile Legends) Pembimbing I : Dr.

Muhammad Hayat M, Si. Pembimbing II : Awan Setia Dharmawan, M.si.

Based on the background that the researcher has described, the formulation of the problem is how the symbolic interaction relationship occurs between streamers and viewers in streaming games. With this research, it is hoped that readers will be able to find out how the symbolic interaction relationship occurs between streamers and viewers in streaming games. Qualitative research is research that focuses on things that do not yet exist or have not been researched. In this research, it is also described or explained descriptively with objects that were previously unclear and become clear when examined. Interactions in streaming games are not face-to-face interactions, but rather interactions mediated by visual images.

Viewers can only see the streamer as seen on the screen, but they cannot see the streamer behind the screen. In that sense, they are not dealing with a complete subject, but only a virtual construction representation of the subject on the screen which has limitations. Game streaming is a medium for digital interaction, which means that interaction in game streaming has its own meanings for both the streamer and the viewer, because the interaction takes place in two or more directions but en masse and in an artificial world where interaction has no social status boundaries but has physical limitations.

Keyword : streamer, viewer, game streaming, symbolic interaction

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Segala Puji dan Syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas segala kebesaran dan kemurahan-Nya yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“*Game Streaming Sebagai Media Interaksi Simbolik Antara Streamer dan Viewer*”**.

Skripsi ini merupakan bagian dari program akademik di Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang, dengan adanya skripsi ini besar manfaat yang dapat diambil oleh mahasiswa khususnya oleh penulis. Penulis dapat menerapkan ilmu yang diperoleh pada saat kuliah serta dapat terjun langsung ke lapangan untuk memperoleh tambahan informasi serta agar mampu melatih pola pikir bagi mahasiswa pada umumnya dan bagi penulis khususnya.

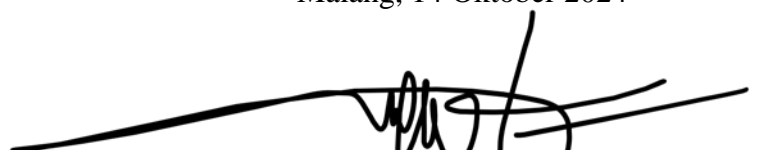
Proses penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Untuk itu di kesempatan kali ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setulusnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Nazaruddin Malik, S.E., M.Si selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang
2. Bapak Prof. Dr. Muslimin Machmud, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Ibu Luluk Dwi Kumalasari, M.Si selaku Ketua Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang.
4. Bapak Dr. Muhammad Hayat, M.Si selaku dosen pembimbing I yang banyak memberikan masukan dan juga arahan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.

5. Bapak Awan Setia Dharmawan M.Si selaku dosen pembimbing II yang banyak memberikan masukan dan arahan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
6. Ibu Luluk Dwi Kumalasari, S.Sos, . M.Si. dan Bapak Aan Sugiharto M.Sosio. selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam membantu menyempurnakan skripsi ini.
7. Bapak Mochamad Aan Sugiharto, M.Sosio selaku dosen wali dan yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta ilmu yang diberikan selama kuliah.
8. Kepada para staf Pengadilan Agama Kabupaten Malang yang telah membantu penulis selama penelitian berlangsung hingga akhir
9. Terkhusus dan teristimewa, saya ucapkan terimakasih atas do'a dan dukungan baik secara moril maupun materil kepada orang tua yang sangat saya cintai, yaitu Bapak Mat Arif dan Ibu Endang Yasmiyati karena beliau adalah alasan saya untuk terus berjuang dan semangat dalam menajalani kehidupan
10. Kepada Pacar saya Dinda Ayu Larasati karena telah menemani perjuangan saya mencapai dititik sekarang

Penulis mengucapkan terimakasih atas bantuan dan jasa yang sangat berarti yang telah diberikan kepada penulis semoga Allah Subhannahu Wata'ala membalas kebaikan dan kemurahan hati kepada semuanya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis menerima kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi semua pihak

Malang, 14 Oktober 2024



David Rizky Dermawan

Sertifikat Plagiasi



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK

SOSIOLOGI

sosiologi.umm.ac.id | sosiologi@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/125/Sosiologi/FISIP-UMM/XI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan bahwa mahasiswa:

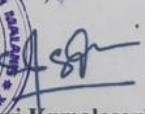
Nama : David Rizky Dermawan
NIM : 201910310311064
Judul : Game Streaming Sebagai Media Interaksi Simbolik Antara Streamer dan Viewer (Studi Pada Game Mobile Legends)
Dosen Pembimbing : 1. Muhammad Hayat, MA
2. Awan Setia Dharmawan, M.Si

telah melakukan cek plagiasi pada naskah Skripsi sebagaimana judul di atas, dengan hasil sebagai berikut:

	BAB I	BAB II	BAB III	BAB IV	BAB V
Similarity*)	7	12	12	3	2

*) Similarity maksimal 15% untuk setiap Bab.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai syarat pengurusan bebas tanggungan di UPT. Perpustakaan UMM.

12 Nopember 2025
Hormat kami,

Lukman Dwi Kumalasari, M.Si
Ka. Prodi. Sosiologi



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutami No. 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
Latar Belakang	1
Rumusan Masalah	5
Tujuan Penelitian	5
Manfaat Penelitian	5
Manfaat Teoritis	5
Manfaat Praktis	5
Definisi Konsep	6
1. Game	6
2. Streaming	6
3. Media	6
4. Streamer dan Viewer.....	7
Metode Penelitian	7
BAB II	13
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	13
Penelitian Terdahulu	13
Kajian Pustaka	20
Game Online	20
Streaming	21
Media	22
Media Sosial sebagai Realitas Termediasi	23
Streamer dan Viewer	24

Landasan Teori.....	26
Interaksi Simbolik.....	29
BAB III.....	29
SETTING LOKASI PENELITIAN	29
Sejarah dan Pengertian TikTok.....	29
Platform Saweria	33
Game Mobile Legend Bang Bang (MLBB)	33
BAB IV	35
PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA.....	35
Gambaran Umum	35
Game Streaming Sebagai Interaksi dengan Viewer	42
Hubungan Interaksi Simbolik antara Streamer dengan Viewer dalam Jejaring Digital.....	44
Analisa Teori Interaksi Simbolik.....	69
Tabel Konsep Teori Herbert Blumer.....	70
BAB V	74
PENUTUP.....	74
Kesimpulan.....	74
Saran.	75
Daftar Pustaka	77

Daftar Pustaka

- Chen, C. C., & Lin, Y. C. (2018). What drives *live-stream* usage intention? The perspectives of flow, entertainment, sosial interaction, and endorsement. *Telematics and Informatics*, 35(1), 293–303
- Ottelin, T. (2015). Twitch and professional gaming: Playing video *games* as a career? Degree Programme in Music and Media Management Business and Services Management, (May 2015), 41. Retrieved from <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/96979/Opinnaytetyo.pdf;sequence=1>
- Karisma, Y. (2018). Selain Twitch dan Youtube, Inilah 3 Platform *Streaming Game* yang Lagi Naik Daun di Indonesia! Retrieved May 19, 2019, from <https://duniagames.co.id/news/8014-selain-twitch-dan-youtube-inilah-3-platform-streaming-game-yang-lagi-naik-daun-di-indonesia>
- Tassi, P. (2013). Talking *livestreams*, esports and the future of entertainment with twitch. Retrieved May 19, 2019, from <http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/02/05/talkinglivestreams-%0Aesports-and-the-future-of-entertainment-with-twitch-tv/>
- Raco, J. (2010). Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya (A. L (ed.); 1st ed.). Kompas Gramedia. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1. In Dasar Metodologi Penelitian.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D. In Alfabeta, CV (Issue April).
- Vespa, F. (2008). Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial

Related papers. Mediator, 9(1), 116.

Yulianto, F., yulianto, ferdi, Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2019). *Game* Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI*, 7(3), 242–251.

<https://doi.org/10.23887/janapati.v7i3.15554>

Varas, D. & Mardhiah, D.(2022). Cyberbullying: Study Interaksi Simbolik Pada Mahasiswa Kota Padang Dalam *Game* PUBG Mobile. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 5(1), 116-125.

Aprianto Tantra, Muhammad Adi Pribadi Desember 2022, Hal 605-612 : Peran Interaksi Simbolik dalam Komunikasi Pemasaran Melalui Facebook (Studi Kasus Forum Jual Beli *Game Online*)

Indriyani, T., & Herlina, R. (2022). MAKNA INTERAKSI HOST DENGAN PENONTON SAAT LIVE STREAMING DI APLIKASI UPLIVE. *Professional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 8(2), 1-6. Retrieved from <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/prof/article/view/1856>

Andri Arif Kustiawan, S.Pd., M. Or. , Andy Widhiya Bayu Utomo, S.Pd., M. Or. (2019) LADJAR, MARIO PANKRATIO D. (2022) *PROSES KOMUNIKASI PERSUASIF DARI STREAMER UNTUK MEMOTIVASI VIEWERS PADA FACEBOOK GAMING*. S1 thesis, UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA.

Puspitorini, I. . (2023). Monetisasi Media Sosial di Tiktok. *REMIK: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 6(4), 1035-1040.

<https://doi.org/10.33395/remik.v6i4.11927>

Intan Nirmala Sari, (2023). Sejarah Tiktok dari Aplikasi Negeri Panda hingga Mendunia <https://katadata.co.id/intannirmala/ekonopedia/6404f5c3ce775/sejarah-tiktok-dari-aplikasi->

