

**GAYA KOMUNIKASI PADA MEDIA SOSIAL STREAMER E-SPORTS
(Analisis Isi Pada Konten Youtube @JonathanLiandi)**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang sebagai Persyaratan untuk Mendapatkan Gelar Sarjana (S-1) Ilmu Komunikasi



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
MALANG
2025**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**GAYA KOMUNIKASI MEDIA SOSIAL STREAMER E-SPORTS
(Analisis Isi Pada Konten Youtube @JonathanLiandi)**

Diajukan Oleh :

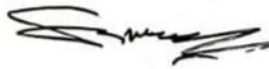
RAFLYANTO AKBAR SYAHPUTRO

202110040311057

Telah disetujui

Rabu / 21 Mei 2025

Pembimbing I



Sugeng Winarno, S.Sos., M.A.

Wakil Dekan I



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

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Nasrullah, M.Si.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

RAFLYANTO AKBAR SYAHPUTRO

202110040311057

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan

L U L U S

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana (SI) Ilmu Komunikasi

Rabu, 21 Mei 2025

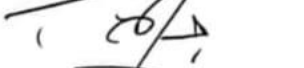
Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :

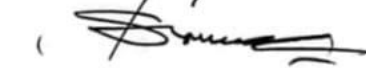
1. Nurudin, M.Si

()

2. Isnani Dzuhrina, M.Adv

()

3. Sugeng Winarno, S.Sos., .MA

()

Mengetahui
Wakil Dekan  Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

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

SURAT PERNYATAAN HASIL KARYA



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



SURAT PERNYATAAN

Yang Bertandatangan di bawah ini :

Nama : Raflyanto Akbar Syahputro
NIM : 202110040311057
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Tugas Akhir dengan Judul "GAYA KOMUNIKASI PADA MEDIA SOSIAL STREAMER E-SPORTS (Analisis Isi Pada Konten Youtube @JonathanLiandi)" 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, 8 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Raflyanto Akbar Syahputro



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

Kampus II
Jl. Bendungan Sutani No 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 531 149 (Hunting)
F: +62 341 582 000

Kampus III
Jl. Raya Tigomas No 246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 463 435
E: webmaster@umm.ac.id

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



Lembar Persetujuan Skripsi

Nama : Raflyanto Akbar Syahputro
NIM : 202110040311057
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Judul Skripsi : Gaya Komunikasi Pada Media Sosial Streamer E- Sports
(Analisis Isi Pada Konten Youtube @JonathanLiandi)

Disetujui,
Pembimbing

Sugeng Winarno, S.Sos., M.A.

Mengetahui,
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

a.n

Nasrullah, M.Sj



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

Kampus II
Jl. Bendungan Susanto No 100 Malang Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 552 080

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

SURAT KETERANGAN SIAP DIUJI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/II/2025

Bersama ini kami sampaikan bahwa, mahasiswa:

Nama	: Raflyanto Akbar Syahputro
No. Induk Mahasiswa	: 202110040311057
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi	: Gaya Komunikasi Pada Media Sosial Streamer E-Sports (Analisis Isi Pada Konten Youtube @JonathanLiandi)

Telah melakukan bimbingan Tugas Akhir dan **Siap Diuji**. Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan banyak terima kasih

Malang, 8 Mei 2025

Dosen Pembimbing

Sugeng Winarno, S.Sos, .M.A.



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

Kampus II
Jl. Bendungan Sutarni No 158 Malang Jawa Timur
P. +62 341 531 148 (Hunting)
F. +62 341 582 000

Kampus III
Jl. Raya Tigomas No 246 Malang Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 453 435
E. webmaster@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/II/2025



Yang bertanda tangan dibawah ini Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universita Muhammadiyah Malang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa:



NAMA : Rafflyanto Akbar Syahputro
NIM : 202110040311057
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Adalah benar-benar telah menyelesaikan semua mata kuliah pada program S-1 pada semester delapan (8) tahun akademik 2025/2026 dan dinyatakan **BEBAS KULIAH**

Demikin surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Malang, 8 Mei 2025

a.n Dekan

Ketua Program Studi

(Signature)
Nasrullah, M.Si



Kampus I

Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 463 435

Kampus II

Jl. Bandung Sitirejo No 158 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 531 149 (Hunting)
F. +62 341 582 060

Kampus III

Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 483 435
E. webmaster@umm.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



PERATURAN REKTOR NOMOR 2 TAHUN 2017-11-29

TENTANG

PELAKSANAAN DETEKSI PLAGIASI PAADA KARYA TULIS ILMIAH DOSEN DAN
MAHASISWA DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

LEMBAR PERSETUJUAN

DETEKSI PLAGIASI

SKRIPSI/~~TESIS~~/~~DISERTASI~~ DENGAN JUDUL:

GAYA KOMUNIKASI PADA MEDIA SOSIAL STREAMER E-SPORTS (ANALISIS ISI PADA
KONTEN YOUTUBE @JONATHANLIANDI

Oleh:

Nama : Raflyanto Akbar Syahputro

NIM : 202110040311057

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

Menyetujui,

Malang, 8 Mei 2025

Pembimbing I/Promotor

Sugeng Winarno, S.Sos., M.A.

NIP. 10399110354



(*) Coret yang tidak perlu

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

Kampus II
Jl. Bendungan Selatan No 168 Malang Jawa Timur
P. +62 341 551 140 (Hunting)
F. +62 341 582 080

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 403 435
E: webmaster@umm.ac.id

HASIL CEK PLAGIASI



PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Tanda Terima
Plagiasi

Nama : RAFLYANTO AFBAR S

NIM : 202110040311057

Hasil Plagiasi: $\frac{7}{5}$ $\frac{8}{5}$

BAB I	28	10		
BAB II	18			
BAB III	28	11		

$\frac{7}{5}$

BAB IV	2			
BAB V	0			
BAB VI	5			

Malang, 8 Mei 2025



Admin Plagiasi Prodi,
PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

M. Dasuki



BERITA ACARA SEMINAR HASIL



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



BERITA ACARA SEMINAR HASIL

Pada hari Rabu, 23 April 2025

Pukul 19.00 WIB

Telah dilaksanakan Seminar Hasil oleh:

1. Nama : Raflyanto Akbar Syahputro
2. NIM : 202110040311057
3. Program Studi : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Judul Skripsi : Gaya Komunikasi Pada Media Sosial Streamer E-Sports
(Analisis Isi Pada Konten Youtube @JonathanLiandi)
6. Pembimbing : Sugeng Winarno, S.Sos, .M.A.
7. Penguji : Nasrullah, S.Sos, M.Si

Malang, 8 Mei 2025

Dosen Pembimbing

Dosen Penguji,

Sugeng Winarno, S.Sos, .M.A.

Nasrullah, S.Sos, M.Si

Mengetahui,

Kaprodi/Sekprodi Ilmu Komunikasi

A.H

Nasrullah, S.Sos, M.Si



Kampus I
Jl. Bendungan 1 Malang Jawa Timur
P. +62 341 531 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sultani No 188 Malang Jawa Timur
P. +62 341 531 149 (Hunting)
F. +62 341 567 069

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang Jawa Timur
P. +62 341 464 216 (Hunting)
F. +62 341 463 435
E. webmaster@umm.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



BERITA ACARA SEMINAR HASIL

1. Nama : Raflyanto Akbar Syahputro
2. NIM : 202110040311057
3. Program Studi : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Judul Skripsi : Gaya Komunikasi Pada Media Sosial Streamer E-Sports
(Analisis Isi Pada Konten Youtube @Jonathan Liandi)
6. Pembimbing : Sugeng Winarno, S.Sos., M.A.
7. Kronologi Bimbingan :

Tanggal	Keterangan	Paraf Pembimbing
19/03/2024	ACC Judul Penelitian	
23/05/2024	Sempro	
26/09/2024	Bimbingan BAB I-III	
10/10/2024	Revisi BAB I-III	
30/10/2024	Revisi BAB I-III	
23/11/2024	Revisi BAB I-III	
26/11/2024	Revisi BAB I-III	
5/12/2024	ACC Instrumen Penelitian	
24/12/2024	Bimbingan BAB IV - V	
14/01/2025	Revisi BAB V	
24/01/2025	Bimbingan BAB V	
04/02/2025	ACC BAB VI dan Abstrak	
07/02/2025	Pengajuan Seminar Hasil	
19/02/2025	Seminar Hasil Online	
21/02/2025	Revisi dari Dosen Penguji	

Malang, 8 Mei 2025

Dosen Pembimbing

Sugeng Winarno, S.Sos., M.A.



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

Kampus II
Jl. Bendungan Sutani No 108 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 587 060

Kampus III
Jl. Raya Togomas No 248 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

ABSTRAK

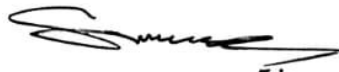
ABSTRAK

Raflyanto Akbar Syahputro. 202110040311057. Gaya Komunikasi Pada Media Sosial Streamer E-Sports (Analisis Isi Pada Konten Youtube Jonathan Liandi). Skripsi Sarjana Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Malang, 2025.

Industri e-sports berkembang pesat, salah satunya melalui peran streamer dalam membangun interaksi dengan audiens di platform digital seperti YouTube. Streamer tidak hanya menjadi penghibur, tetapi juga memiliki gaya komunikasi yang mempengaruhi interaksi dengan audiens. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis gaya komunikasi yang digunakan oleh streamer e-sports Mobile Legends, Jonathan Liandi, dalam membangun hubungan dengan audiensnya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, lalu untuk teknik pengumpulan datanya adalah dokumentasi, yaitu dengan melakukan *screenshot* atau tangkapan layar pada 13 potongan video dalam konten Youtube Jonathan Liandi yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Analisis dilakukan dengan menggunakan konsep gaya komunikasi Hafied Cangara, yang meliputi komunikasi pasif, agresif, pasif-agresif, dan asertif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Jonathan Liandi menggunakan keempat gaya komunikasi tersebut dalam berbagai situasi. Gaya komunikasi agresif dan pasif-agresif sering muncul dalam bentuk komentar yang sarkastik dan kritik terhadap permainan, sementara gaya komunikasi pasif tampak saat ia mengabaikan interaksi tertentu dengan penonton. Di sisi lain, gaya komunikasi asertifnya terlihat dalam penyampaian strategi bermain yang edukatif bagi audiens. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dalam konten Youtube Jonathan Liandi tersebut dominan dengan gaya komunikasi agresif yang ditunjukkan lewat beberapa adegan seperti menghujat dan menyudutkan salah satu hero lawan serta memarahi hero satu tim. Hal ini juga menunjukkan keberhasilan Jonathan Liandi sebagai streamer tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuannya dalam bermain game Mobile Legends, tetapi juga oleh gaya komunikasi yang disampaikannya saat melakukan streaming dan konten.

Kata Kunci : Gaya Komunikasi, Streamer, Mobile Legends, Youtube, Jonathan Liandi

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Sugeng Winarno, S.Sos., M.A.

Malang, 8 Mei 2025
Peneliti



Raflyanto Akbar Syahputro

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, penulis mengucapkan syukur atas kehadiran-Nya. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Berkat rahmat Allah SWT, penulis akhirnya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini yang berjudul “Gaya Komunikasi Pada Media Sosial E-Sports (Analisis Isi Pada Konten Youtube Jonathan Liandi)” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, atas kelancaran langkah demi langkah yang telah peneliti tempuh dalam penyelesaian skripsi.
2. Prof. Dr. Nazaruddin Malik, SE., M.Si selaku rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Bapak Nasrullah, M. Si., selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang.
4. Bapak Sugeng Winarno, S.Sos, .M,A, selaku Dosen Pembimbing saya, yang telah banyak meluangkan waktu untuk dapat membantu dan mengarahkan agar skripsi ni bisa terselesaikan dengan baik.
5. Jajaran Bapak/Ibu Dosen prodi Ilmu Komunikasi, FISIP yang telah banyak memberikan peneliti ilmu yang tak terhingga selama perkuliahan.
6. Orang tua tersayang, Agus Rulianto dan Elfi Hidayahni Syahputri, yang telah banyak memberikan dedikasi berupa dukungan materi, moril, waktu, kasih sayang yang tak terhingga kepada anaknya hingga dapat berada pada jenjang sarjana. Sebagai anak merasa bangga memiliki kedua orangtua seperti mereka yang mampu memperjuangkan kedua anaknya, hingga peneliti mampu memberikan sedikit hadiah dan kebahagiaan berupa Sarjana kepada beliau.

7. Cantika Syahbilla Aisyah Putri selaku adik, saudari yang paling saya sayangi dan cintai. Telah banyak memberikan dukungan dan semangat selama saya menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada teman-teman Atos terutama David, Adhi, Aldo, Resha, Hans, Dzikwan. Terimakasih telah menemani serta menjadi tempat untuk berkeluh kesah dan saling menyemangati di akhir perkuliahan ini. Ditunggu pertemuan-pertemuan selanjutnya dan saling mengisi dengan kegiatan-kegiatan positif yang kita lakukan.
9. Kepada teman-teman peneliti, Bryan, Amir, Fajar, Kaffi, Raja, Dimas, Febi, Adi, Aqil, Bowo, Harvian, Aul, Ody, Aisyah, Kiki, Dita, Amal, Yaya, Shynta, Fara, Lia, Mei, Della, Alyza, Salsa, Sarah, Nala dan teman-teman lainnya yang belum tercantum. Terimakasih atas kebersamaan, bantuan dan dukungan yang telah diberikan selama perkuliahan ini.
10. Terimakasih sekali lagi secara khusus kepada David, rekan kuliah yang paling awet dari waktu pesmaba hingga detik ini, yang selalu memberikan bantuan hingga dukungan moral yang cukup bermanfaat bagi penulis. Panjang umur pertemanan kita hingga nanti berdirinya PT Epic Tamasya yang kita impi-impikan bersama Hans.
11. Terimakasih pula sekali lagi secara khusus kepada Hans, Alyza, Bryan, Mei yang pada semester-semester krusial seperti ini masih menyempatkan diri untuk saling membantu dan berkembang bersama. Tanpa kalian mungkin skripsi yang diusahakan oleh penulis tidak akan sebaik dan setepat waktu ini.
12. Terimakasih juga secara khusus kepada Fara, salah satu orang yang sangat berjasa dalam masa perkuliahan peneliti. Yang memberikan bantuan pinjaman secara materil kepada peneliti disaat peneliti sudah pasrah akan memutuskan untuk cuti. Fara hadir sebagai penyelamat peneliti, hingga akhirnya peneliti tidak perlu untuk melakukan cuti dan tetap bisa melanjutkan perkuliahan hingga kini peneliti sudah diambang kelulusan.

13. Terimakasih juga secara khusus kepada Ody, salah satu rekan perempuan terbaik yang dimiliki oleh peneliti. Yang seringkali menjadi teman bertukar cerita dan berkeluh kesah dengan peneliti. Meski jarang bertemu, namun ia tetap menjadi salah satu orang yang cukup pantas mendapatkan apresiasi lebih dari peneliti. Lekas menyusul dan menjalani wisuda bersama nantinya, aamiin.
14. Kepada teman-teman driver ojek online-ku yang sangat banyak dan tidak bisa saya sebutkan satu per satu, terimakasih sudah selalu menguatkan mahasiswa yang seringkali minder karena pekerjaan ini, terimakasih sudah selalu memberi wejangan hingga arahan hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
15. Dan kepada pihak-pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, Terimakasih sedalam-dalamnya saya ucapkan atas dukungan serta segala bantuan yang telah diberikan.
16. Terakhir, terimakasih kepada laki-laki sederhana yang memiliki impian besar. Yang telah mengorbankan banyak waktu, uang, usaha, dan juga keinginan. Yang membiayai seluruh uang perkuliahannya sendiri, yang rela menjalani perkuliahan sambil membanting tulang demi kebutuhan orang-orang rumah tercukupi. Terimakasih telah berusaha keras untuk meyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa akan selalu ada jalan untuk masa-masa rumit dan terselesaikannya studi ini. Lanjutkan hidup dan berbahagialah selalu dengan jalanmu sendiri, Akbar. Jangan sia-siakan usaha dan doa yang selalu kamu langitkan. Semoga langkah kebaikan selalu menyertai, semoga Allah selalu meridhai setiap langkah serta menjagamu dalam lindungan Ilahi. Sesederhana pohon yang melepas berbagai hal. Tetaplah tumbuh, berdiri, dan semakin tinggi.

Semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangsih secara positif, khususnya kepada lingkup Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Muhammadiyah Malang. Meski peneliti sadari, masih terdapat banyak kekurangan dalam skripsi ini. Namun diharapkan skripsi ini bisa memberikan inspirasi bagi penelitian serupa selanjutnya maupun bagi pembaca sekalian.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN HASIL KARYA	iv
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
SURAT KETERANGAN SIAP DIUJI	vi
SURAT KETERANGAN BEBAS KULIA	vii
LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI.....	viii
HASIL CEK PLAGIASI	ix
BERITA ACARA SEMINAR HASIL.....	x
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI.....	xii
ABSTRAK	xiii
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR TABEL	xxi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Akademis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II	7
KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Komunikasi	7
2.2 Teori Pesan	11
2.3. Gaya Komunikasi	14
2.4 Analisis Isi	17
2.5 Streamer Game Online	18
2.6 Game Online.....	19
2.7 Mobile Legends	20

2.8 Youtube	20
2.9 Jonathan Liandi	21
2.10 Fokus Penelitian	22
2.11 Kerangka Berfikir/Kerangka Konseptual	22
2.12 Penelitian Terdahulu.....	22
BAB III.....	26
METODE PENELITIAN	26
3.1 Paradigma Penelitian	26
3.2 Pendekatan Penelitian.....	26
3.3 Tipe dan Dasar Penelitian.....	27
3.4 Waktu dan Tempat Penelitian	27
3.5 Unit Analisis.....	27
3.6 Sumber Data	28
3.7 Teknik Pengumpulan Data	28
3.8 Struktur Kategorisasi	29
3.9 Teknik Analisis Data	32
3.10 Uji Reliabilitas (Rumus Holsti).....	33
BAB IV	35
GAMBARAN OBJEK PENELITIAN	35
4.1 Profil Jonathan Liandi	35
4.2 Gambaran Umum Channel Youtube @JonathanLiandi.....	36
4.3 Konten yang Disajikan Jonathan Liandi	37
4.4 Perjalanan Karir Jonathan Liandi	42
4.5 Berita Mengenai Jonathan Liandi.....	44
4.6 Bisnis Jonathan Liandi	45
4.7 Prestasi Yang Pernah Diraih Jonathan Liandi	47
BAB V.....	48
ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	48
5.1 Sajian Data	48
5.2 Pembahasan	65
BAB VI.....	72
PENUTUP.....	72
6.1 Kesimpulan.....	72
6.2 Keterbatasan Penelitian	73

6.3 Rekomendasi	73
6.3.1 Saran Akademis	73
6.3.2 Saran Praktis	73
DAFTAR PUSTAKA	74

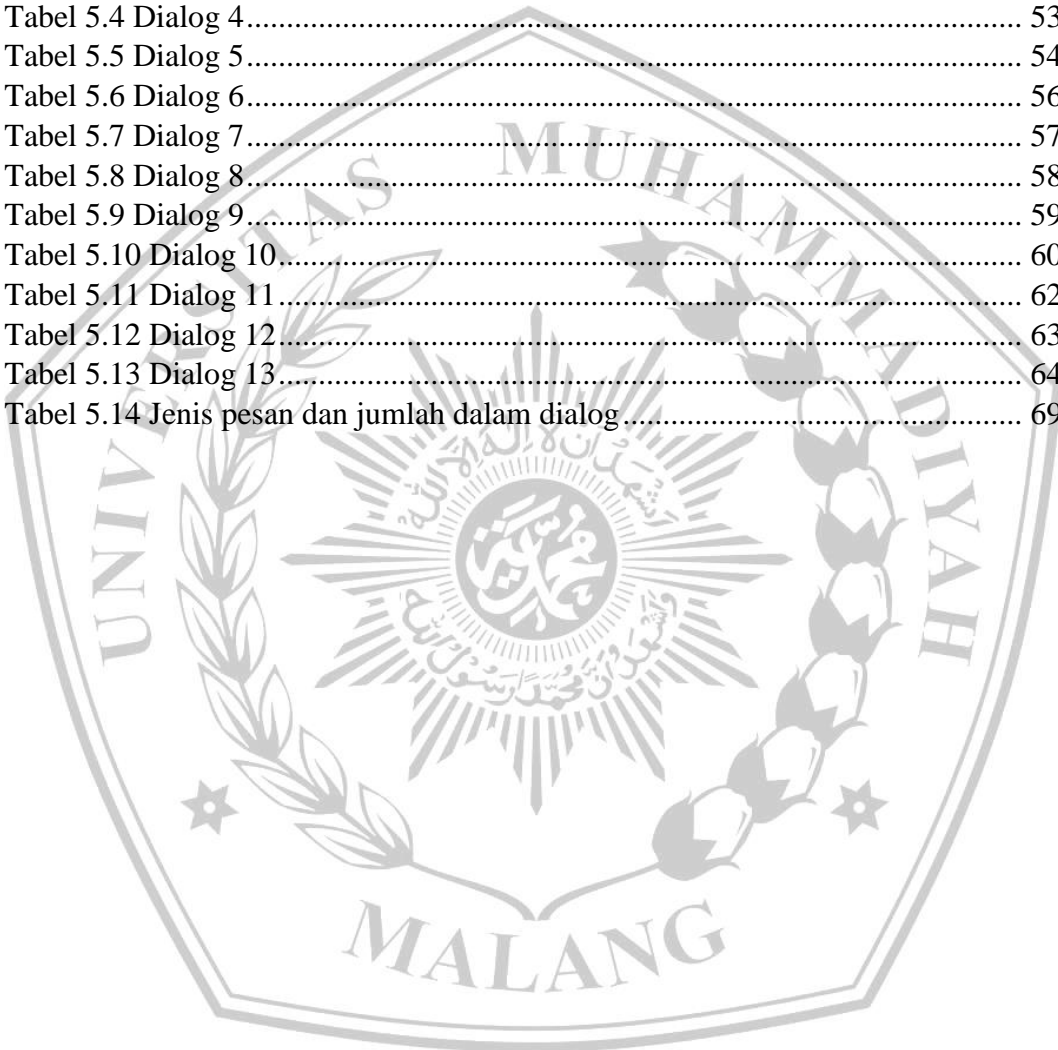


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Survei Digital Mobile Game Paling Disukai.....	3
Gambar 1.2 Viewership Statistik MPL Indonesia Season 14	3
Gambar 2.1 Susunan Kerangka Konseptual.....	22
Gambar 4.1 Jonathan Liandi	35
Gambar 4.2 Channel Youtube Jonathan Liandi	36
Gambar 4.3 Konten 'EMPETALK'	38
Gambar 4.4 Konten 'EMPETOURL'	38
Gambar 4.5 Konten 'EMPELLENGE'	39
Gambar 4.6 Konten 'EMPACTION'	39
Gambar 4.7 Konten 'VLOG'.....	40
Gambar 4.8 Konten 'Review Skin'	41
Gambar 4.9 Konten Annouce Roster RRQxStreamer.....	42
Gambar 4.10 Roster EVOS E-Sports dengan Jonathan Liandi.....	43
Gambar 4.11 Profil Akun Instagram @empe.shop	46
Gambar 4.12 Opor Susu Legendaris milik Jonathan Liandi.....	47
Gambar 5.1 Konten Youtube “Dichallenge Maen Fanny, Langsung Minta ‘Jokiin’ Kairi.....	48
Gambar 5.2 Tangkapan layar pada menit ke 1:25.....	49
Gambar 5.3 Tangkapan layar pada menit 3:14	50
Gambar 5.4 Tangkapan layar pada menit 4:10	51
Gambar 5.5 Tangkapan layar pada menit 4:30	52
Gambar 5.6 Tangkapan layar pada menit 4:45	54
Gambar 5.7 Tangkapan layar pada menit ke 5:22.....	55
Gambar 5.8 Tangkapan layar pada menit ke 6:04.....	56
Gambar 5.9 Tangkapan layar pada menit ke 9:20.....	58
Gambar 5.10 Tangkapan layar pada menit ke 9:41.....	59
Gambar 5.11 Tangkapan layar pada menit ke 10:27.....	60
Gambar 5.12 Tangkapan layar pada menit ke 10:36.....	61
Gambar 5.13 Tangkapan layar pada menit ke 11:38.....	63
Gambar 5.14 Tangkapan layar pada menit ke 12:50.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3.1 Kategorisasi Gaya Komunikasi.....	30
Tabel 5.1 Dialog 1.....	49
Tabel 5.2 Dialog 2.....	50
Tabel 5.3 Dialog 3.....	52
Tabel 5.4 Dialog 4.....	53
Tabel 5.5 Dialog 5.....	54
Tabel 5.6 Dialog 6.....	56
Tabel 5.7 Dialog 7.....	57
Tabel 5.8 Dialog 8.....	58
Tabel 5.9 Dialog 9.....	59
Tabel 5.10 Dialog 10.....	60
Tabel 5.11 Dialog 11.....	62
Tabel 5.12 Dialog 12.....	63
Tabel 5.13 Dialog 13.....	64
Tabel 5.14 Jenis pesan dan jumlah dalam dialog.....	69



DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, S.W. (2017) 'Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online', *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Akbar, H. (2020) 'Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu', *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), pp. 42–47.
- Annur, C.M. (2023) *Mobile Legends, Game Seluler Paling Disukai di Indonesia, databoks*. Available at: <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia> (Accessed: 6 April 2023).
- August, N. and Paramita, S. (2022) 'Komunikasi Pemasaran Digital Streamer dalam Industri Game Online Indonesia', *Kiwari*, 1(2), pp. 235–243.
- Cangara, H. (2006) *Pengantar Ilmu Komunikasi, PT, Raja Grafindo Persada, Jakarta*.
- Cangara, H. (2019) 'Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Keempat', *Depok: PT Rajagrafindo Persada* [Preprint].
- Cindoswari, A.R. and Diana, D. (2019) 'Peran media massa terhadap perubahan perilaku remaja di komunitas kpopers Batam', *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(2), pp. 275–285.
- Dempsey, I. (2024) *MPL Indonesia Season 14 entered the top 10 most-watched esports tournaments with record-breaking viewership, ESPORTS CHART*. Available at: <https://escharts.com/news/mpl-indonesia-season-14-viewership-statistics>.
- Eriyanto (2011) *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana (Prenada Media Group).
- GMI, B. (2024) *STATISTIK YOUTUBE 2024 (DEMOGRAFI, PENGGUNA MENURUT NEGARA & LAINNYA)*, *Global Media*. Available at: <https://www.globalmediainsight.com/blog/youtube-users-statistics/>.
- Hakim, L. (2007) 'Analisis isi ruprik ikut tuhan atau setan edisi februari-maret

2007’.

- Haryani, S. (2002) *Hubungan industrial di Indonesia*. Unit Penerbit dan Percetakan AMP YKPN. Available at: <https://books.google.co.id/books?id=XxpiAAAACAAJ>.
- Haryono, E. (2023) ‘Metodologi Penelitian Kualitatif Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam’, *An-Nuur*, 13(2).
- Hendrawan, V. (2025) *3 Calon Tim Juara MPL ID S15 Menurut Jonathan Liandi, One Esports*. Available at: <https://www.oneesports.id/mobile-legends/tim-calon-juara-mpl-id-s15-jonathan-liandi/>.
- King, R. and de La Hera, T. (2020) ‘Gamer perception of endorsements from Fortnite Streamers on YouTube’, in *Proceedings of the 15th International Conference on the Foundations of Digital Games*, pp. 1–3.
- Krippendorff, K. (1980) *Analisis Isi Pengantar Teori dan Metodologi*. Jakarta Utara: PT RajaGrafindo Persada.
- Maula, M.D. (2023) ‘GAYA KOMUNIKASI STREAMER GAME ONLINE MOBILE LEGENDS PADA CHANNEL YOUTUBE OURA GAMING’. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Nurchayanto, R. (2022) *5 Layanan Donasi Terbaik untuk Streamer dan Youtuber, Dunia Games*. Available at: <https://duniagames.co.id/discover/article/layanan-donasi-terbaik-untuk-streamer-dan-youtuber>.
- Pohan, D.D. and Fitria, U.S. (2021) ‘Jenis Jenis Komunikasi’, *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, pp. 29–37.
- Putri, N.A. and Sanjaya, M. (2024) ‘Pesan Komunikasi Produksi Program Berita Di TVMu’, *SABER: Jurnal Teknik Informatika, Sains dan Ilmu Komunikasi*, 2(2), pp. 69–77.
- Rasyidi, M. (2024) ‘ANALISIS ISI TRASH TALKING PADA KONTEN GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI AKUN YOUTUBE BRANDON KENT’. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Setiadarma, D. and Suswanto, B. (2020) ‘PENGARUH GAYA KOMUNIKASI PEMASAR TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN UNIT APARTEMEN TRANSPARK JUANDA BEKASI’, *Jurnal Perspektif*

- Manajerial dan Kewirausahaan (JPMK)*, 1(1), pp. 79–94.
- Sianipar, A.P. (2013) ‘Pemanfaatan youtube di kalangan mahasiswa (studi penggunaan youtube di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi fisip usu medan dengan pendekatan uses and gratification)’. Universitas Sumatera Utara.
- Sihombing, M.U.S. (2017) ‘Mega Pengaruh Komunikasi Melalui Grup Whatsapp Untuk Meningkatkan Kinerja Karyawan Di Hotel Grandhika Medan’, *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 1(1), pp. 33–42.
- Sjöblom, M. and Hamari, J. (2017) ‘Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users’, *Computers in human behavior*, 75, pp. 985–996.
- Sobur, A. (2014) *Ensiklopedia Komunikasi P-Z*. Bandung: Simbiosia Rekatama Media.
- Sugiarti, U. (2024) *Daftar 11 Streamer Mobile Legends dengan Subscriber Terbanyak*, *Indogamers*. Available at: <https://indogamers.com/news/42605/16082024/daftar-11-streamer-mobile-legends-indonesia-dengan-subscriber-terbanyak>.
- Surbakti, K. (2017) ‘Pengaruh game online terhadap remaja’, *Jurnal Curere*, 1(1).
- Wijaya, C.V. and Paramita, S. (2019) ‘Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)’, *Koneksi*, 3(1), pp. 261–267.
- Yourlanda, V. (2023) ‘Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile Legend pada Aksi Sarcasme Siswa-siswi di Kota Batam’. Prodi Ilmu Komunikasi.
- Zellatifanny, C.M. and Mudjiyanto, B. (2018) ‘Tipe penelitian deskripsi dalam ilmu komunikasi’, *Diakom: Jurnal Media Dan Komunikasi*, 1(2), pp. 83–90.