

# Gaya Komunikasi Setiawan Ade dalam Membangun Interaksi dengan Viewers pada Restream Mobile Legends Professional League Indonesia Season 15

Luthfi Razzaq<sup>1</sup>, Juliana Kurniawati<sup>2</sup>

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Email : [mc.luthfi2209@gmail.com](mailto:mc.luthfi2209@gmail.com)

## INFO ARTIKEL

**Diterima:**  
26 Feb 2026  
**Disetujui:**  
25 Mart 2026  
**Diterbitkan:**  
12 Juni 2026

## ABSTRACT

*This study aims to examine the communication style used by Setiawan Ade in building interaction and closeness with viewers during the restream activities of the Mobile Legends Professional League Indonesia (MPL ID) Season 15. The research employs a descriptive qualitative approach with data collection techniques including non-participant observation, in-depth interviews, and digital documentation. The research informants consisted of five active viewers selected using a purposive sampling technique based on their level of participation in live chat and their experience watching restream broadcasts. The data analysis process used the interactive analysis model developed by Matthew B. Miles and A. Michael Huberman, which includes the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that Setiawan Ade tends to apply an assertive communication style characterized by clear analytical explanations, the use of contextual humor, and active interaction with the audience through the live chat feature. This communication style creates a dynamic broadcast atmosphere, increases viewers' emotional engagement, and strengthens the relationship between the streamer and the audience. This study contributes to digital communication studies by demonstrating that assertive and interactive communication styles are important factors in building engagement in e-sports live streaming practices.*

**Keywords:** e-sports, live streaming, MPL Indonesia, restream, communication style

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji gaya komunikasi yang digunakan oleh Setiawan Ade dalam membangun interaksi serta kedekatan dengan penonton pada aktivitas restream Mobile Legends Professional League Indonesia (MPL ID) Season 15. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi nonpartisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi digital. Informan penelitian terdiri dari lima orang penonton aktif yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan tingkat partisipasi mereka dalam live chat serta pengalaman dalam menonton siaran restream. Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis interaktif dari Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Setiawan Ade cenderung menggunakan gaya komunikasi asertif yang ditandai dengan penyampaian analisis yang jelas, penggunaan humor kontekstual, serta interaksi aktif dengan audiens melalui fitur live chat. Gaya komunikasi tersebut mampu menciptakan suasana siaran yang dinamis, meningkatkan keterlibatan emosional penonton, dan memperkuat hubungan antara streamer dan audiens. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam kajian komunikasi digital dengan menunjukkan bahwa gaya komunikasi asertif dan

---

interaktif menjadi faktor penting dalam membangun engagement pada praktik live streaming e-sports.

***Kata Kunci:*** *e-sports, gaya komunikasi, live streaming, MPL Indonesia, restream*

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam pola interaksi sosial masyarakat di era digital. Media digital tidak lagi sekadar menjadi sarana penyebaran informasi, tetapi juga menjadi ruang interaksi yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah secara cepat dan tanpa batas ruang maupun waktu. Data global menunjukkan bahwa lebih dari 4,5 miliar orang di dunia aktif menggunakan media sosial, yang menunjukkan tingginya intensitas komunikasi digital dalam kehidupan sehari-hari (We Are Social & Hootsuite, 2023). Fenomena ini menunjukkan bahwa media digital telah menjadi bagian penting dari kehidupan sosial masyarakat modern. Kehadiran new media seperti YouTube, TikTok, dan Instagram semakin memperkuat transformasi komunikasi digital. Platform-platform tersebut tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi ruang bagi individu untuk mengekspresikan diri, berbagi informasi, serta membangun komunitas berbasis minat yang sama (Dzakirul, 2023). Dalam konteks ini, komunikasi digital berkembang menjadi lebih interaktif karena audiens tidak lagi hanya berperan sebagai penerima pesan, tetapi juga dapat memberikan respons secara langsung terhadap konten yang disajikan oleh kreator.

Salah satu bentuk komunikasi digital yang berkembang pesat saat ini adalah live streaming, yaitu aktivitas penyiaran konten secara langsung melalui platform digital yang memungkinkan interaksi real-time antara kreator dan audiens. Melalui fitur seperti *live chat*, komentar, dan reaksi langsung, audiens dapat terlibat secara aktif dalam proses komunikasi yang berlangsung. Hal ini menjadikan live streaming sebagai medium komunikasi yang bersifat partisipatif dan mampu membangun komunitas digital yang kuat (Hidayanto, 2020; Kim, 2023). Selain itu, *live streaming* juga menjadi salah satu strategi platform digital untuk meningkatkan keterlibatan pengguna serta memperkuat nilai ekonomi dalam ekosistem media digital. Fenomena *live streaming* juga berkembang pesat dalam industri e-sports, yang kini telah menjadi salah satu industri hiburan digital terbesar di dunia. E-sports tidak hanya melibatkan kompetisi permainan video, tetapi juga menciptakan ekosistem digital yang melibatkan pemain profesional, penyelenggara turnamen, sponsor, serta kreator konten yang memproduksi berbagai bentuk siaran dan analisis pertandingan (Putri et al., 2024). Di

Indonesia, salah satu kompetisi e-sports yang memiliki popularitas tinggi adalah *Mobile Legends Professional League Indonesia* (MPL ID), yaitu liga profesional resmi untuk permainan *Mobile Legends: Bang Bang* yang diselenggarakan oleh Moonton. Kompetisi ini memiliki jumlah penonton yang sangat besar dan disiarkan melalui berbagai platform digital.

Selain siaran resmi dari penyelenggara turnamen, fenomena restream pertandingan juga menjadi salah satu bentuk konten yang populer di kalangan penggemar *e-sports*. Restream merupakan aktivitas menyiarkan kembali pertandingan dengan memberikan komentar tambahan, analisis permainan, serta interaksi langsung dengan penonton. Dalam praktiknya, keberhasilan seorang streamer dalam menarik perhatian audiens tidak hanya ditentukan oleh kemampuan analisis permainan, tetapi juga oleh gaya komunikasi yang digunakan dalam menyampaikan pesan serta membangun hubungan dengan audiens. Salah satu figur yang cukup dikenal dalam aktivitas restream MPL Indonesia adalah Setiawan Ade, mantan analis *tim EVOS Legends* yang kini aktif sebagai streamer di platform YouTube. Ia dikenal melalui gaya komunikasi yang interaktif dengan memadukan analisis permainan yang mendalam, penggunaan humor kontekstual, serta respons langsung terhadap komentar penonton melalui fitur *live chat*. Pendekatan komunikasi tersebut dinilai mampu menciptakan suasana siaran yang lebih dinamis dan membangun kedekatan emosional dengan audiens.

Dalam kajian komunikasi, gaya komunikasi merupakan cara khas yang digunakan individu dalam menyampaikan pesan kepada orang lain. Gaya komunikasi tidak hanya mencerminkan karakter personal komunikator, tetapi juga memengaruhi efektivitas komunikasi serta kualitas hubungan interpersonal yang terbentuk dalam proses komunikasi (Kasman, 2019). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan humor dalam komunikasi dapat meningkatkan daya tarik komunikator serta memperkuat citra positif di mata audiens (Amelinda dkk., 2023). Selain itu, interaksi langsung dalam live streaming juga dapat membentuk hubungan parasosial antara kreator dan penonton yang berdampak pada loyalitas serta partisipasi komunitas digital (Hidayanto, 2020). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian yang ada masih berfokus pada aspek umum komunikasi digital atau penggunaan media sosial secara luas. Kajian yang secara khusus meneliti gaya komunikasi *streamer* dalam konteks *restream e-sports profesional* di Indonesia masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki posisi penting dalam memperkaya kajian komunikasi digital dengan menyoroti bagaimana gaya komunikasi seorang streamer dapat

membangun interaksi dan kedekatan dengan audiens dalam ekosistem *live streaming e-sports*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis gaya komunikasi Setiawan Ade dalam membangun interaksi dan kedekatan dengan viewers pada aktivitas *restream Mobile Legends Professional League Indonesia* (MPL ID). Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian komunikasi digital, khususnya yang berkaitan dengan praktik komunikasi interaktif dalam budaya e-sports dan komunitas live streaming.

## KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka dalam penelitian ini memuat teori-teori utama yang relevan sebagai landasan konseptual dalam menganalisis gaya komunikasi Setiawan Ade pada *restream Mobile Legends Professional League Indonesia*. Teori yang digunakan diutamakan berasal dari sumber primer atau pemikiran asli para tokoh komunikasi.

### 2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pijakan akademik untuk melihat posisi dan kebaruan penelitian. Dalam konteks komunikasi digital dan *game online seperti Mobile Legends: Bang Bang*, beberapa penelitian menunjukkan bahwa interaksi virtual membentuk pola komunikasi yang unik. Ahmad Sulkifli dkk. meneliti komunikasi interpersonal Generasi Z melalui permainan *Mobile Legends* dan menemukan bahwa komunikasi dalam game membentuk solidaritas dan kedekatan emosional. Namun, penelitian tersebut terbatas pada komunikasi antar pemain (interpersonal dua arah). (Sulton Solihin, 2024) menganalisis perilaku *trash-talk* dalam komunikasi virtual *Mobile Legends* dan menemukan adanya pola komunikasi agresif yang berdampak pada etika komunikasi digital. Fokusnya pada komunikasi destruktif, bukan komunikasi analitis-edukatif. (Dzakirul Maula, 2023) meneliti gaya komunikasi streamer game pada YouTube dan menemukan dominasi gaya agresif dan asertif. Akan tetapi, penelitian tersebut tidak secara khusus membahas *restream* turnamen profesional seperti MPL Indonesia dengan latar belakang komunikator yang memiliki otoritas profesional. Berdasarkan kajian tersebut, belum terdapat penelitian yang secara khusus mengkaji gaya komunikasi seorang analis profesional dalam konteks *restream* turnamen e-sports resmi. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada objek, konteks, dan pendekatan teoritisnya.

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Teori Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran pesan antara dua orang atau lebih yang bertujuan membangun pemahaman bersama melalui interaksi langsung maupun tidak langsung. Menurut Joseph A. DeVito, komunikasi interpersonal adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan antarindividu yang bersifat dinamis serta dipengaruhi oleh hubungan sosial di antara para pelaku komunikasi. Proses ini tidak hanya melibatkan unsur verbal, tetapi juga unsur nonverbal seperti ekspresi wajah, intonasi suara, dan bahasa tubuh yang dapat memengaruhi makna pesan (DeVito, 2016).

Sementara itu, Julia T. Wood menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal memungkinkan individu membangun hubungan sosial yang ditandai dengan munculnya kepercayaan, empati, dan kedekatan emosional (Wood, 2017). Dalam era digital, komunikasi interpersonal tidak hanya terjadi secara tatap muka, tetapi juga melalui platform digital. Dalam praktik live streaming, interaksi antara streamer dan penonton yang berlangsung secara real-time tetap mencerminkan karakteristik komunikasi interpersonal karena melibatkan pertukaran pesan, respons langsung, serta pembentukan hubungan antara komunikator dan audiens.

### 2.2.2 Teori Gaya Komunikasi Ronald B. Adler dan Neil Towne

Ronald B. Adler dan Neil Towne dalam buku *Looking Out, Looking In* (2011) mendefinisikan gaya komunikasi sebagai pola perilaku khas yang digunakan individu dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan kepada orang lain. Gaya komunikasi mencerminkan karakter, sikap, serta strategi interpersonal seseorang.

Adler dan Towne mengklasifikasikan gaya komunikasi ke dalam empat tipe utama:

1. **Asertif** – Kemampuan menyampaikan pikiran dan perasaan secara terbuka dan jujur tanpa melanggar hak orang lain.
2. **Agresif** – Gaya komunikasi yang menonjolkan dominasi, tekanan, dan kecenderungan mengontrol interaksi.

3. **Pasif** – Cenderung menghindari penyampaian pendapat dan mengutamakan kepentingan orang lain.
4. **Pasif-Agresif** – Menunjukkan resistensi secara terselubung melalui sindiran atau ekspresi tidak langsung.

Menurut (Adler & Towne , 2011), gaya komunikasi berpengaruh terhadap persepsi, relasi interpersonal, dan efektivitas penyampaian pesan. Dalam konteks komunikasi digital, gaya komunikasi menjadi elemen penting dalam membangun kedekatan emosional dan keterlibatan audiens. Teori ini relevan untuk menganalisis bagaimana Setiawan Ade menyampaikan narasi pertandingan, merespons komentar penonton, serta membangun relasi sosial dalam ruang live streaming.

### 2.2.3 *Teori Computer-Mediated Communication (CMC)*

Teori Computer-Mediated Communication (CMC) menjelaskan bagaimana komunikasi berlangsung melalui perantara teknologi digital. Menurut ( Joseph Walther, 1996) melalui *Social Information Processing Theory* menyatakan bahwa komunikasi berbasis komputer tetap mampu membangun kedekatan interpersonal meskipun terbatas pada isyarat nonverbal. Individu dapat mengadaptasi pesan verbal untuk menggantikan ekspresi nonverbal. Selanjutnya, (Walther, 2007) mengembangkan konsep *Hyperpersonal Communication*, yang menjelaskan bahwa komunikasi daring bahkan dapat menciptakan hubungan yang lebih intens dibandingkan komunikasi tatap muka karena adanya kontrol terhadap presentasi diri (*self-presentation*). Dalam konteks restream MPL Indonesia, komunikasi antara streamer dan audiens berlangsung secara real-time melalui fitur live chat. Walaupun interaksi dimediasi layar, hubungan emosional tetap dapat terbentuk melalui humor, respons cepat, dan penggunaan bahasa komunitas. Dengan demikian, teori CMC membantu menjelaskan bagaimana gaya komunikasi dalam live streaming mampu membangun relasi psikologis dan rasa kebersamaan dalam komunitas digital.

Berdasarkan ketiga landasan teori tersebut, gaya komunikasi dalam konteks live streaming dapat dipahami sebagai kombinasi antara komunikasi interpersonal dan komunikasi berbasis teknologi. Teori gaya komunikasi dari

Adler dan Towne menjelaskan pola perilaku komunikator dalam menyampaikan pesan, sedangkan teori Computer-Mediated Communication (CMC) menjelaskan bagaimana interaksi interpersonal dapat berlangsung melalui media digital. Dengan demikian, analisis terhadap gaya komunikasi Setiawan Ade dalam aktivitas restream tidak hanya melihat aspek verbal dan nonverbal komunikator, tetapi juga mempertimbangkan bagaimana teknologi live streaming memungkinkan terbentuknya interaksi sosial yang dialogis antara streamer dan audiens.

## **METODE PENELITIAN**

### **3.1 Waktu dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan secara daring melalui platform digital, khususnya pada tayangan replay live streaming di akun YouTube Setiawan Ade yang menayangkan restream pertandingan Mobile Legends Professional League Indonesia Season 15. Penelitian berlangsung selama periode kompetisi MPL Season 15, yaitu Maret hingga Mei 2025. Pemilihan lokasi penelitian secara virtual didasarkan pada karakteristik objek yang berada dalam ruang komunikasi digital, sehingga seluruh proses observasi dan pengumpulan data dilakukan melalui media sosial tanpa keterlibatan tatap muka secara langsung.

### **3.2 Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini adalah gaya komunikasi yang ditampilkan oleh Setiawan Ade dalam aktivitas restream pertandingan *Mobile Legends Professional League Indonesia* Season 15 melalui kanal YouTube pribadinya. Fokus permasalahan yang diteliti meliputi bagaimana pesan disampaikan secara verbal, paraverbal, dan nonverbal, serta bagaimana gaya komunikasi tersebut membangun keterlibatan (engagement) dan kedekatan dengan audiens dalam konteks media digital interaktif.

### **3.3 Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena komunikasi secara mendalam, kontekstual, dan holistik. Penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan secara sistematis karakteristik gaya komunikasi yang digunakan dalam



proses restream, tanpa melakukan manipulasi variabel. Penelitian ini berpijak pada teori gaya komunikasi yang dikemukakan oleh Ronald B. Adler dan Neil Towne, yang menyatakan bahwa gaya komunikasi merupakan pola khas individu dalam menyampaikan pesan yang dipengaruhi oleh latar belakang personal, budaya, dan situasional. Gaya komunikasi tersebut mencakup aspek verbal, paraverbal (intonasi, tempo bicara), dan nonverbal (ekspresi wajah, gestur, kontak visual) yang secara keseluruhan membentuk efektivitas komunikator.

### 3.4 Subjek Penelitian dan Sumber Data

Subjek penelitian ini adalah Setiawan Ade sebagai komunikator utama dalam kegiatan restream, serta lima orang informan yang merupakan penonton aktif siaran tersebut. Informan dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria: (1) telah berlangganan kanal YouTube Setiawan Ade minimal satu bulan, (2) aktif berpartisipasi dalam live chat, dan (3) telah menonton restream minimal tiga kali.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari:

1. **Data Primer**, yaitu data yang diperoleh secara langsung melalui observasi non-partisipatif terhadap tayangan restream serta wawancara mendalam (in-depth interview) dengan informan terpilih.
2. **Data Sekunder**, yaitu dokumentasi digital berupa rekaman video siaran ulang, tangkapan layar komentar live chat, serta data statistik jumlah penonton dan durasi siaran.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

- **Observasi Non-Partisipatif**

Peneliti mengamati secara langsung tayangan restream tanpa terlibat dalam aktivitas komunikasi yang berlangsung. Observasi difokuskan pada penggunaan diksi, gaya bahasa, intonasi, ekspresi wajah, respons terhadap komentar, serta strategi komunikasi dalam membangun interaksi dengan audiens.

- **Wawancara Mendalam (Semi-Terstruktur)**

Wawancara dilakukan secara daring kepada informan yang telah memenuhi kriteria. Pertanyaan difokuskan pada persepsi terhadap gaya komunikasi, kesan personal yang ditimbulkan, serta pengaruhnya terhadap minat menonton.



### 3.6 Rentang Waktu Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan selama periode Maret hingga Mei 2025, mengikuti jadwal penyelenggaraan Mobile Legends Professional League Indonesia Season 15. Observasi dilakukan secara berulang pada beberapa sesi siaran dengan durasi rata-rata tiga hingga lima jam per sesi. Wawancara dilaksanakan setelah periode observasi untuk memperdalam interpretasi terhadap temuan lapangan.

### 3.7 Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Peneliti membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi digital untuk memastikan konsistensi temuan. Selain itu, pengamatan dilakukan secara berulang pada beberapa sesi restream untuk menangkap pola komunikasi yang stabil maupun yang mengalami perubahan situasional. Dokumentasi penelitian disusun secara sistematis agar proses analisis dapat ditelusuri kembali dan diverifikasi.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model analisis interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu:

1. **Reduksi Data** – proses seleksi, pemfokusan, dan penyederhanaan data mentah yang diperoleh dari observasi dan wawancara.
2. **Penyajian Data** – data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, serta kutipan hasil wawancara agar pola komunikasi dapat dipahami secara sistematis.
3. **Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi** – tahap akhir berupa interpretasi data untuk menjawab rumusan masalah penelitian, yang dilakukan secara berkelanjutan selama proses penelitian berlangsung.

Dengan demikian, metode penelitian ini dirancang untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai gaya komunikasi Setiawan Ade dalam aktivitas restream serta kontribusinya dalam membangun keterlibatan audiens di ruang komunikasi digital. Meskipun jumlah informan dalam penelitian ini relatif terbatas, pemilihan informan dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan tingkat partisipasi aktif dalam live chat dan pengalaman menonton restream secara berulang. Pendekatan ini

memungkinkan peneliti memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai persepsi audiens terhadap gaya komunikasi streamer.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada aktivitas restream pertandingan Mobile Legends Professional League (MPL) Indonesia Season 15 yang dilakukan oleh Setiawan Ade melalui kanal YouTube pribadinya. Setiawan Ade dikenal sebagai mantan analis profesional tim EVOS Legends, salah satu tim besar dalam kompetisi Mobile Legends: Bang Bang di Indonesia. Setelah tidak lagi berkiprah secara langsung dalam ranah kompetitif, ia melanjutkan karier sebagai content creator dan streamer yang secara konsisten menyajikan analisis pertandingan, ulasan strategi, serta konten hiburan seputar dunia *e-sports*. Dalam kegiatan restream tersebut, ia tidak hanya menayangkan ulang jalannya pertandingan, tetapi juga memberikan analisis secara real-time mengenai strategi draft pick, rotasi tim, meta permainan, hingga performa individu pemain. Gaya komunikasinya yang interaktif, santai, dan tetap sopan memungkinkan terjalinnya hubungan yang partisipatif dengan audiens melalui fitur live chat, sehingga penonton tidak sekadar menjadi penerima pesan pasif, melainkan terlibat dalam diskusi selama siaran berlangsung.

Sebagai figur publik dalam komunitas e-sports Indonesia, Setiawan Ade memanfaatkan pengalamannya profesionalnya untuk menghadirkan analisis yang argumentatif dan edukatif tanpa mengesampingkan unsur hiburan. Ia mampu menyeimbangkan perannya sebagai analis dan entertainer, terlihat dari penggunaan humor kontekstual serta respons spontan terhadap situasi pertandingan. Aktivitas restream yang dilakukan secara rutin selama periode MPL Indonesia Season 15 (Maret–Mei 2025) berlangsung dengan durasi rata-rata tiga hingga lima jam dan mampu menarik puluhan ribu penonton aktif dalam setiap sesi siaran. Pola komunikasi yang terbangun bersifat dua arah (*two-way communication*), di mana interaksi berlangsung secara dialogis dan spontan melalui pembacaan serta tanggapan terhadap komentar penonton. Dari sisi nonverbal, ekspresi wajah, intonasi suara, serta gestur yang ditampilkan turut memperkuat pesan verbal yang disampaikan, sehingga menciptakan suasana siaran yang dinamis dan komunikatif.

**Tabel 1. Identitas Informan Penelitian**

| No | Nama Informan           | Usia     | Email                                                                  |
|----|-------------------------|----------|------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Faris Nurahman          | 23 tahun | <a href="mailto:fariz.nurahman@gmail.com">fariz.nurahman@gmail.com</a> |
| 2  | Zulia Adena             | 22 tahun | <a href="mailto:zuliaadena805@gmail.com">zuliaadena805@gmail.com</a>   |
| 3  | Dimas Prasetyo          | 22 tahun | <a href="mailto:dimasprstyo419@gmail.com">dimasprstyo419@gmail.com</a> |
| 4  | April Zaldi             | 17 tahun | <a href="mailto:aprilzaldi231@gmail.com">aprilzaldi231@gmail.com</a>   |
| 5  | Tanti Larisma Hutabarat | 21 tahun | <a href="mailto:tantilarisma9@gmail.com">tantilarisma9@gmail.com</a>   |

Identitas informan dalam penelitian ini terdiri dari lima penonton aktif yang mengikuti dan berpartisipasi dalam restream tersebut. Data diperoleh melalui kuesioner singkat menggunakan Google Form sebagai bentuk dokumentasi dan persetujuan partisipasi. Informan dipilih berdasarkan kriteria pengalaman menonton secara berulang dan keterlibatan aktif dalam interaksi selama siaran. Penelitian ini juga melibatkan satu informan berusia 17 tahun yang tetap memenuhi kriteria penelitian, dengan batasan data yang dikumpulkan bersifat umum dan non-sensitif. Penyajian identitas informan berfungsi untuk memperkuat transparansi dan kredibilitas data dalam penelitian kualitatif, sekaligus menjadi dasar dalam menganalisis persepsi audiens terhadap gaya komunikasi Setiawan Ade dalam membangun kedekatan serta loyalitas penonton di ruang digital

## 1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh melalui observasi partisipatif terhadap enam tayangan restream Mobile Legends Professional League Indonesia Season 15 di kanal YouTube Setiawan Ade, serta wawancara mendalam dengan lima informan penonton aktif. Data dianalisis menggunakan teknik reduksi data, kategorisasi, dan penarikan makna secara tematik. Secara umum, ditemukan bahwa gaya komunikasi Setiawan Ade didominasi oleh pola asertif, dengan dukungan humor kontekstual dan interaktivitas tinggi terhadap audiens. Temuan ini disajikan dalam tabel kategorisasi berikut:

**Tabel 2. Kategorisasi Temuan Gaya Komunikasi**

| Kategori Temuan | Deskripsi Naratif                                                  | Indikator Lapangan                                         |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| <b>Asertif</b>  | Penyampaian analisis tegas, objektif, dan tidak menyerang personal | Kritik berbasis strategi permainan, penggunaan diksi lugas |

|                          |                                                              |                                                     |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| <b>Humor Kontekstual</b> | Candaan spontan sesuai situasi pertandingan                  | Sindiran ringan saat momen lucu atau blunder        |
| <b>Interaktivitas</b>    | Respons aktif terhadap live chat                             | Membaca komentar, menyebut nama akun, meminta opini |
| <b>Kontrol Emosi</b>     | Ekspresi meningkat saat momen krusial namun tetap terkendali | Intonasi tegas tanpa ujaran merendahkan             |

Sumber: Hasil Temuan Penelitian

Berdasarkan observasi, pola komunikasi berkembang sesuai fase siaran. Pada awal siaran, komunikasi bersifat membangun kedekatan (*rapport building*). Saat pertandingan berlangsung, komunikasi lebih analitis dan fokus pada strategi tim. Setelah pertandingan, gaya komunikasi kembali santai dengan diskusi reflektif bersama audiens. Dari wawancara, seluruh informan menyatakan bahwa Setiawan Ade dinilai komunikatif, ekspresif, dan mampu menyeimbangkan hiburan dengan analisis profesional. Mereka juga menilai bahwa gaya komunikasinya berbeda dari siaran resmi karena lebih cair dan partisipatif. Tidak ditemukan kecenderungan komunikasi pasif, melainkan dominasi asertivitas yang konsisten. Kutipan wawancara informan:

Salah satu informan menyatakan bahwa gaya komunikasi Setiawan Ade terasa lebih dekat dibandingkan siaran resmi turnamen. “Kalau di restream Bang Ade itu rasanya lebih santai, tapi tetap dapat analisis yang jelas. Dia juga sering baca komentar penonton, jadi terasa seperti diajak ngobrol langsung.” (Faris, informan 1).

Informan lain juga menilai bahwa humor yang digunakan membuat suasana siaran lebih menarik. “Kadang dia bercanda tentang kesalahan pemain, tapi tidak sampai menghina. Justru itu yang bikin siaran jadi seru dan tidak membosankan.” (Zulia, informan 2). Kedua kutipan ini menunjukkan bahwa interaksi verbal dan humor kontekstual menjadi elemen penting dalam membangun kedekatan emosional antara streamer dan audiens.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya komunikasi Setiawan Ade dalam restream *Mobile Legends Professional League Indonesia Season 15* didominasi oleh gaya asertif sebagaimana dikemukakan oleh Adler dan Towne (2011), yaitu kemampuan menyampaikan pendapat secara tegas, jujur, dan terbuka tanpa melanggar hak orang lain. Hal ini terlihat dari cara komunikator menyampaikan analisis pertandingan secara

argumentatif, menjaga pilihan kata dan intonasi tetap proporsional, serta menggunakan bahasa inklusif yang menempatkan audiens sebagai mitra komunikasi. Temuan ini memperkuat konsep *competent communicator* yang menekankan keseimbangan antara kejelasan pesan dan sensitivitas interpersonal (Adler & Towne, 2011).

Selain dominasi gaya asertif, penelitian ini juga menemukan unsur pasif-agresif konstruktif yang tampak melalui penggunaan humor kontekstual dan sindiran ringan untuk menjaga suasana tetap cair. Menurut (Adler & Towne, 2011), gaya pasif-agresif dapat bersifat adaptif apabila digunakan untuk menyampaikan kritik secara tidak langsung tanpa menciptakan konflik terbuka. Dalam beberapa situasi tertentu, muncul pula unsur agresif yang bersifat fungsional, terutama saat memberikan penilaian tegas terhadap strategi permainan, namun tetap terkendali dan tidak menyerang secara personal.

Secara keseluruhan, gaya komunikasi tersebut berimplikasi positif terhadap keterlibatan dan kedekatan emosional audiens. Komunikasi tidak hanya menjalankan fungsi instrumental (penyampaian informasi), tetapi juga fungsi relasional yang membangun hubungan sosial yang setara dan partisipatif (Adler & Towne, 2011). Dengan demikian, efektivitas komunikasi dalam restream ini mencerminkan keseimbangan antara ketegasan, empati, dan pengelolaan emosi yang menjadi indikator utama komunikasi interpersonal yang efektif.

## 2. Pembahasan Penelitian

### A. Interpretasi Penulis atas Hasil Penelitian

Penulis berpendapat bahwa dominasi gaya komunikasi asertif menunjukkan kematangan kompetensi interpersonal dalam ruang digital. Setiawan Ade tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun relasi sosial dengan audiens. Humor kontekstual yang digunakan berfungsi sebagai strategi relasional untuk menjaga keterlibatan emosional penonton. Interaktivitas yang tinggi memperlihatkan pergeseran komunikasi satu arah menjadi komunikasi dialogis dalam live streaming. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan restream tidak hanya terletak pada isi analisis pertandingan, tetapi pada bagaimana pesan tersebut dikemas secara interpersonal dan adaptif terhadap dinamika audiens.

## B. Perbandingan dengan Penelitian Relevan

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Amelinda *et al.*, 2023) yang menyatakan bahwa humor dalam live streaming dapat meningkatkan engagement dan membentuk kedekatan emosional antara streamer dan audiens. Selain itu, penelitian ini mendukung teori gaya komunikasi (Ronald & Towne, 2011) yang menegaskan bahwa gaya asertif merupakan pola komunikasi paling efektif karena mampu menyeimbangkan kejelasan pesan dan penghargaan terhadap komunikan. Namun, berbeda dengan penelitian (Hardini & Rubino, 2023) yang menemukan kecenderungan agresivitas verbal pada beberapa streamer e-sports, penelitian ini menunjukkan bahwa ekspresi tegas Setiawan Ade bersifat fungsional dan tidak berkembang menjadi agresivitas destruktif. Perbedaan ini menunjukkan adanya kontrol emosi dan profesionalitas yang lebih stabil dalam konteks restream yang diteliti. Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan penelitian ini menegaskan bahwa gaya komunikasi asertif-relasional menjadi faktor kunci dalam membangun loyalitas audiens pada restream Mobile Legends Professional League Indonesia Season 15.

## KESIMPULAN

Gaya komunikasi Setiawan Ade dalam restream *Mobile Legends Professional League Indonesia Season 15* didominasi oleh pola asertif yang tegas, terbuka, dan tetap menghargai audiens, sehingga mampu menjawab pertanyaan penelitian mengenai bagaimana gaya komunikasi tersebut membangun kedekatan dan interaksi dengan viewers. Dominasi asertivitas yang didukung humor kontekstual, interaktivitas tinggi, serta kontrol emosi yang stabil terbukti efektif meningkatkan engagement dan menciptakan hubungan dialogis di ruang digital. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel tayangan yang diamati dan jumlah informan yang relatif terbatas, serta berfokus pada satu figur komunikator dalam satu musim kompetisi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas objek kajian pada streamer lain, membandingkan dengan siaran resmi atau platform berbeda, serta menggunakan pendekatan metode campuran (mixed methods) agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dinamika gaya komunikasi dalam konteks *live streaming e-sports*.

---

## REFERENCES

- Adler, R. B., Rodman, G., & Dupré, A. (2018). *Understanding Human Communication* (14th Ed.). New York: Oxford University Press.
- Amelinda, R., Jumriani, J., & Andriani, A. (2023). Fenomena Sarkasme Komunikasi: Analisis Gaya Komunikasi Selebgram Di Media Sosial. *Palita: Journal Of Social Religion Research*, 8(2), 251–262. <https://doi.org/10.24256/Pal.V8i2.4893>
- Andy Salsabila, Dkk. (2022). Peran Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Pembelajaran Kepramukaan Di SMAN 1 Baitussalam Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(1).
- Bayulianto, S., Purnamasari, I., & Jajuli, M. (2023). Prediksi Tingkat Kemenangan Mobile Legends Professional League Indonesia Season 9 Dengan Menggunakan Algoritma Naïve Bayes. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 538–550. <https://doi.org/10.29100/Jipi.V8i2.3562>
- Devito, J. A. (2016). *The Interpersonal Communication Book* (14th Ed.). Boston: Pearson Education.
- Dzakirul, M. M. (2023). *Gaya Komunikasi Streamer Game Online Mobile Legends Pada Channel Youtube Oura*.
- Hardini, M., & Rubino. (2023). Gaya Komunikasi Orang Tua Asuh Dalam Menanamkan Etika Komunikasi Islam Pada Anak Panti Asuhan. *Jurnal Simbolika: Research And Learning In Communication Study*, 9(1), 58–68. <https://doi.org/10.31289/Simbolika.V9i1.9476>
- Hasmawati, F. (2019). Manajemen Dalam Komunikasi. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 7(2), 1–11.
- Herring, S. C. (2013). Discourse In Web 2.0: Familiar, Reconfigured, And Emergent. Dalam D.
- Hidayanto, S. (2020). Eksistensi Video Game Streaming Dalam Industri Gaming Indonesia. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal Of Communications Studies)*, 4(2), 485–500. <https://doi.org/10.25139/Jsk.V4i2.1995>
- Hinchman, M. (2022). Pengaruh Gaya Komunikasi Asertif Pimpinan PT. Forged Motorsport Terhadap Kinerja Karyawan.
- Jaidi, F., Vennya, A. R., & Endorsement, K. (N.D.). BAB I. 1–9.
- Khaira, I. (2022). Penerapan Gaya Komunikasi Steward L. Tubbs.
- Kim, J. (2023). Siaran Langsung: Konsep Dan Tinjauan Pustaka Yang Relevan. 4(2), 512–519.
- Kodir, K. H. A., & Rizkianto, A. (2021). Gaya Komunikasi Dakwah Husein Ja'far Al-Hadar Dalam Ceramahnya Di Youtube. *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 4(2), 49–58.
- Mahmudah, M., & Mansyur, M. A. (2021). Komunikasi Antar Budaya Masyarakat Jawa Dan Madura. *Jkaka: Jurnal Komunikasi Dan Konseling Islam*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.30739/Jkaka.V1i1.805>
- Maulida Roziana Putri, A., Kuswinarno, M., & Lainnya. (2024). Pengembangan E-Sport Di Indonesia, Peluang, Tantangan, Dan Masa Depan Industri: Studi Kasus Mobile Legends Professional League (MPL). *JMA (Jurnal Media Akademik)*, 2(10).
- Mutawakkil, M., & Nuraedah, N. (2019). Gaya Komunikasi Dosen Dalam Pembelajaran Mahasiswa. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 135–152. <https://doi.org/10.15575/Cjik.V3i2.5765>
- Okki Setiya Wijaya, S., Paramita, S., & Putro, A. N. S. (2023). Produktivitas Organisasi Sekber PMVBI Kabupaten Jepara Menurut Gaya Komunikasi Pemimpin. *Tuturan: Jurnal Ilmu*
-



---

*Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 273–284.  
<https://doi.org/10.47861/Tuturan.V1i3.462>

- Sathierbach, K., Petrovic, S., Schilbach, S., Et Al. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online Dan Intensitas Menonton Live Streaming Game Dengan Agresivitas Pada Remaja Pengguna Game Online Mobile Legends: Bang Bang. *Proceedings Of The National Academy Of Sciences*, 3(1), 1–15.
- Tannen & A. M. Trester (Eds.), *Discourse 2.0: Language And New Media* (Hlm. 1–25). Washington, DC: Georgetown University Press.
- Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. *Communication Research*, 23(1), 3–43.  
<https://doi.org/10.1177/009365096023001001>
- Walther, J. B. (2007). Selective self-presentation in computer-mediated communication: Hyperpersonal dimensions of technology, language, and cognition. *Computers in Human Behavior*, 23(5), 2538–2557. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2006.05.002>
- Watie, E. D. S. (2011). Komunikasi Dan Media Sosial. *The Messenger*, 3(1), 69–75.
- Walther, J. B. (2011). Theories Of Computer-Mediated Communication And Interpersonal Relations. Dalam M. L. Knapp & J. A. Daly (Eds.), *The SAGE Handbook Of Interpersonal Communication* (4th Ed., Hlm. 443–479). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Wood, J. T. (2017). *Interpersonal Communication: Everyday Encounters* (8th Ed.). Boston: Cengage Learning.
- Yonatan, Y., Perdana, H., & Aprizkiyandari, S. (2024). Analisis Pola Ban Hero Mobile Legends Menggunakan Studi Kasus Mobile Legends Professional League Indonesia Season 11. 13(4), 447–454.