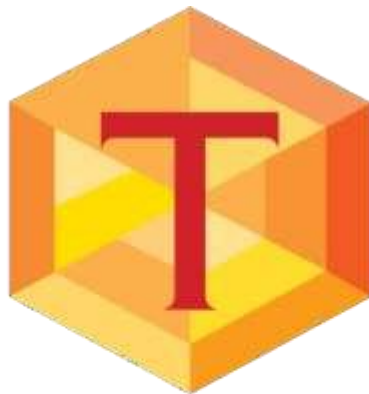


SKRIPSI

**Gaya Komunikasi Jonathan Liandi dalam Membangun Interaksi
dengan Audiens pada Konten Final *MPL Mobile Legends: Bang Bang
Professional League* Periode November 2025 di Kanal YouTube**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Terapan Ilmu Komunikasi (S. Tr. I. Kom)

Disusun Oleh :



POLITEKNIK TEMPO

Nathan Nevito

221310005

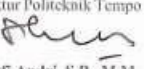
Program Studi Produksi Media

Politeknik Tempo

Jl. Palmerah Barat No.8, RT.3/RW.5, Grogol Utara, Kec. Kby. Lama,
Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12210

2026

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

 POLITEKNIK TEMPO	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK TEMPO PROGRAM STUDI PRODUKSI MEDIA	Form TA-15
PENGESAHAN TUGAS AKHIR		
Judul Tugas Akhir : Gaya Komunikasi Jonathan Liandi dalam Membangun Interaksi dengan Audiens pada Konten Final <i>MPL Mobile Legends: Bang Bang Professional League</i> Periode November 2025 di Kanal YouTube Nama : Nathan Nevito NIM : 221310005 Tugas Akhir ini telah dinyatakan lulus dalam sidang Tugas Akhir pada 2 Juni 2026 dihadapan penguji dan telah di revisi sesuai catatan Tim Penguji. Karena itu, penulis berhak memperoleh gelar Sarjana Terapan D4 (S.Tr.I.Kom) di bidang Ilmu Komunikasi		
Jakarta, 15 Juni 2025		
Ketua Program Studi <u>Rosdiana, S.Sos., M.Si.</u> NIDN. 0304048002	Tanggal 15 Juni 2026	Tanda Tangan  - ROSDIANA
Penguji I <u>Rosdiana, S.Sos., M.Si.</u> NIDN. 0304048002	15 Juni 2026	 - ROSDIANA
Penguji II <u>Muhammad Nur Hidayat, S.Sos., M.M.</u> NIDN. 0308028606	17 Juni 2026	 M. NUR HIDAYAT
Pembimbing I <u>Rizki Ayu Budipratiwi, S.Sos., M.I.Kom</u> NIDN. 0318087807	15 Juni 2026	
Pembimbing II <u>Avogdia Gita Citravomie, S.Sos., M.I.Kom.</u> NIDN. 0310066703	15 Juni 2026	
Mengetahui, Direktur Politeknik Tempo  <u>Shalfi Andri, S.P., M.M</u> NIDN. 0328087202		

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

 POLITEKNIK TEMPO	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK TEMPO PROGRAM STUDI PRODUKSI MEDIA	Form TA-10
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR		

"Gaya Komunikasi Jonathan Liandi dalam Membangun Interaksi dengan Audiens pada Konten Final MPL Mobile Legends: Bang Bang Professional League Periode November 2025 di Kanal YouTube"

Disusun oleh :

Nathan Nevito

22131005

Diterima dan Disetujui untuk dipertahankan pada Ujian Sidang Tugas Akhir

Menyetujui,

Jakarta, 22 Mei 2026

Pembimbing I

Pembimbing II



Rizki Ayu Budipratiwi, S.Sos., M.I.Kom.

0318087807



Ayoedia Gita Citravomie, S.Sos., M.I.Kom.

308028606

Menyetujui,

Ketua Program Studi Desain Media/Manajemen Pemasaran Internasional/Produksi Media*



Rosdiana, S.Sos., M.Si.

0310066703

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

 POLITEKNIK TEMPO	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK TEMPO PROGRAM STUDI PRODUKSI MEDIA	Form: TA-16
SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI		

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Nathan Nevito

Tempat/Tanggal lahir : Jakarta, 31 Maret 2004

NIM : 221310005

Program Studi : Produksi Media

Judul Tugas Akhir : Gaya Komunikasi Jonathan Liandi dalam Membangun Interaksi dengan Audiens pada Konten Final MPL Mobile Legends: Bang Bang Professional League Periode November 2025 di Kanal YouTube

Dosen Pembimbing : 1. Rizki Ayu Budipratiwi, S.Sos., M.I.Kom.

2. Ayoeidia Gita Citrayomie, S.Sos., M.I.Kom.

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat benar-benar hasil karya sendiri dan saya bertanggung jawab secara akademis atas apa yang saya tulis.

Pernyataan ini dibuat sebagai salah satu syarat menempuh Ujian Tugas Akhir.

Jakarta, 22 Mei 2026

Mahasiswa Yhs,



221310005

Nathan Nevito

P

K

TEMPO

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME



**POLITEKNIK
TEMPO**

POLITEKNIK TEMPO
Gedung TEMPO Jl. Palmerah Barat No. 8 Jakarta 12210

☎ 021-5100409 ✉ admin@politekniktempo.ac.id
🌐 www.politekniktempo.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Nomor : 004/Poltem-Perpus/Plagiasi/V/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Reva Wijayanti, S.IP.
NIK : 22NA0020
Jabatan : Kepala Perpustakaan

Dengan ini kepala Perpustakaan Politeknik Tempo menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut :

Nama : Nathan Nevito
NIM : 221310005
Prodi / Angkatan : Produksi Media / 2022
Judul : Gaya Komunikasi Jonathan Liandi dalam Membangun Interaksi dengan Audiens pada Konten Final MPL Mobile Legends: Bang Bang Professional League Periode November 2025 di Kanal YouTube

Tugas akhir yang bersangkutan di atas telah melalui proses uji deteksi plagiasi menggunakan aplikasi *Turnitin* dengan hasil **5%** dan dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi kurang dari 30% sesuai dengan pedoman akademik yang berlaku pada setiap bab naskah skripsi/TA yang telah disusun. Surat keterangan ini digunakan sebagai persyaratan untuk sidang akhir dan pengurusan surat bebas pustaka.

Jakarta, 22 Mei 2026
Kepala Perpustakaan,



**POLITEKNIK
TEMPO**

Reva Wijayanti, S.IP.

Tembusan :

1. Wadiv Akademik
2. Ketua Program Studi

POLITEKNIK
TEMPO

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH



POLITEKNIK TEMPO

Gedung TEMPO Jl. Palmerah Barat No. 8 Jakarta 12210

☎ 021-5360409 ✉ admin@politekniktempo.ac.id

🌐 www.politekniktempo.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Politeknik Tempo, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nathan Nevito

NIM : 221310005

Prodi / Angkatan : Produksi Media / 2022

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan Politeknik Tempo, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Tugas Akhir ☐ Laporan Penelitian ☐ Lain-lain (.....)

Yang berjudul : Gaya Komunikasi Jonathan Liandi dalam Membangun Interaksi dengan Audiens pada Konten Final MPL Mobile Legends: Bang Bang Professional League Periode November 2025 di Kanal YouTube

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan Politeknik Tempo berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Politeknik Tempo, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 12 Juni 2026

Penulis,



Nathan Nevito

P

K

TEMPO

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis gaya komunikasi Jonathan Liandi dalam membangun interaksi dengan audiens pada konten *restream* Final *MPL Mobile Legends: Bang Bang* Professional League periode November 2025 di kanal YouTube. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis konten terhadap 130 unit komunikasi yang mencakup aspek verbal, nonverbal, interaksi dengan audiens, dan self-presentation, dengan landasan teori penyajian diri Goffman (1959) serta teori interaksi parasosial Horton & Wohl (1956). Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya komunikasi Jonathan Liandi didominasi oleh pola ekspresif dan persuasif yang diwujudkan melalui penggunaan bahasa gaul, humor spontan, ekspresi emosional tinggi, serta interaksi langsung dengan live chat audiens, sehingga membentuk hubungan parasosial yang kuat dan komunitas digital yang loyal. Penelitian ini menyimpulkan bahwa keberhasilan Jonathan Liandi membangun basis audiens lebih dari 6,82 juta subscriber tidak semata ditentukan oleh kemampuan bermain game, melainkan oleh kemampuan komunikasi yang konsisten, interaktif, dan resonan dengan karakteristik Gen-Z sebagai audiens utamanya.

Kata Kunci: Gaya Komunikasi, Self-Presentation, Interaksi dengan audiens, Hubungan Parasosial, Live Streaming, Generasi Z

POLITEKNIK TEMPO

ABSTRACT

This study aims to analyze Jonathan Liandi's communication style in building audience interaction on the restream content of the MPL Mobile Legends: Bang Bang Professional League Grand Final for the November 2025 period on his YouTube channel. The study employs a qualitative approach using content analysis on 130 communication units covering verbal, nonverbal, audience interaction, and self-presentation aspects, grounded in Goffman's self-presentation theory (1959) and Horton & Wohl's parasocial interaction theory (1956). The findings reveal that Jonathan Liandi's communication style is dominated by expressive and persuasive patterns, manifested through the use of slang, spontaneous humor, high emotional expression, and direct interaction with the audience's live chat, thereby forming strong parasocial relationships and a loyal digital community. This study concludes that Jonathan Liandi's success in building an audience base of over 6.82 million subscribers is not solely determined by his gaming skills, but by his consistent, interactive, and resonant communication style that aligns with the characteristics of Gen-Z as his primary audience.

Keywords: Communication Style, Self-Presentation, Audience Interaction, Parasocial Relationship, Live Streaming, Generation Z.

POLITEKNIK
TEMPO

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Produksi Media. Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak, penyusunan skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- (1) Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, kesehatan, kekuatan, serta kemudahan kepada peneliti dalam menjalani perkuliahan dan menyelesaikan skripsi ini;
- (2) Shalfi Andri, S.P., M.M., selaku Direktur Politeknik Tempo yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menempuh pendidikan dan menyelesaikan studi di Politeknik Tempo;
- (3) Rosdiana, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Produksi Media Politeknik Tempo yang telah memberikan arahan dan dukungan selama proses perkuliahan;
- (4) Rizki Ayu Budipratiwi, S.Sos., M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, masukan, serta motivasi kepada peneliti selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini;
- (5) Ayoedia Gita Citrayomie, S.Sos., M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, saran, serta bimbingan yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini;
- (6) Ibu Ivonne Victoria, Opah Ama Siahaya, Omah Nari Nurhanari, dan Adek Axell Dana Davino, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta semangat yang tiada henti kepada peneliti selama menjalani perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini;
- (7) Cindy Jemimah Hadi, yang telah meluangkan waktu, memberikan dukungan, semangat, motivasi, serta berbagai masukan dan bantuan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan baik;
- (8) Teman-teman serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, dukungan, doa, dan motivasi kepada peneliti selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, peneliti berharap Allah SWT membalas segala kebaikan

seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini. Peneliti juga berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Jakarta, 22 Mei 2026

Penulis



Nathan Nevito



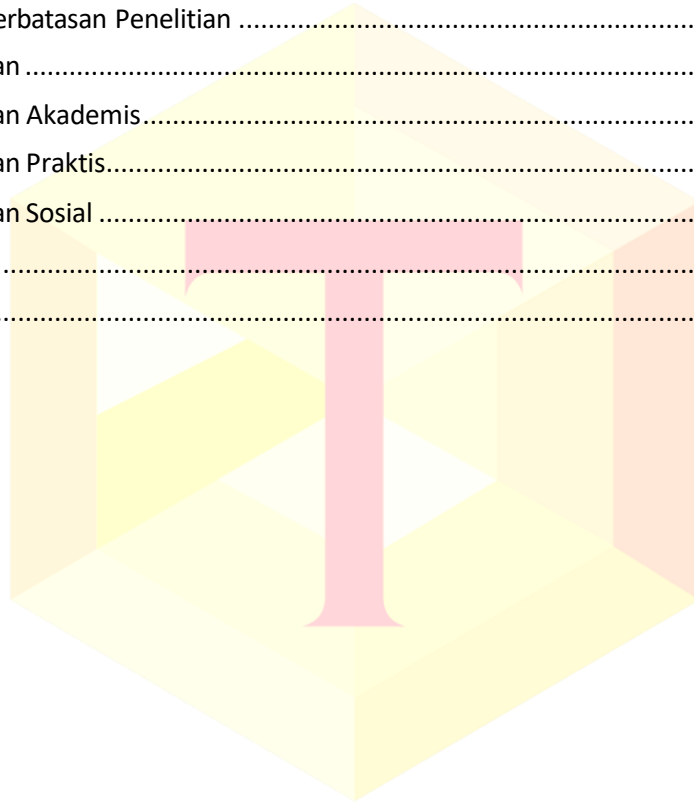
POLITEKNIK TEMPO

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	iii
SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI	iv
SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	17
1.1 Latar Belakang	17
1.2 Identifikasi Masalah	27
1.3 Batasan Masalah	28
1.4 Rumusan Masalah	29
1.5 Tujuan Penelitian	29
1.6 Manfaat Penelitian	29
1.6.1 Manfaat Teoritis	29
1.6.2 Manfaat Praktis	30
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	31
2.1 Landasan Teori	31
2.1.1 Gaya Komunikasi	31
2.1.2 Komunikasi Verbal dan Nonverbal	32
2.1.3 Teori Komunikasi Digital dan Performatif/Streaming	35
2.1.4 Interaksi dan Keterlibatan Audiens	37
2.1.6 Karakteristik Audiens Gen-Z dalam Konsumsi Media	44
2.2 Penelitian Terdahulu yang Relevan	47
2.3 Celah Penelitian (Research Gap)	50
2.4 Kerangka Berpikir	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	52

3.1	Pendekatan dan Jenis Penelitian	52
3.2	Paradigma Penelitian.....	52
3.3	Subjek dan Objek Penelitian.....	54
3.3.1	Subjek Penelitian	54
3.3.2	Objek Penelitian	55
3.3.3	Fokus Penelitian	56
3.4	Sumber Data Penelitian.....	56
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	57
3.5.1	Koding Data	58
3.6	Teknik Analisis Data.....	58
3.6.1	Unit Analisis.....	59
3.6.2	Kategorisasi Data	61
3.6.3	Koding Data	63
3.6.4	Teknik Perhitungan Frekuensi dan Persentase	64
3.7	Keabsahan Data.....	65
BAB IV		67
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		67
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	67
4.1.1	Profil Singkat Jonathan Liandi.....	67
4.1.2	Deskripsi Kanal YouTube Jonathan Liandi.....	68
4.1.3	Alasan Pemilihan Video/Segmen	70
4.2	Penyajian Data Penelitian	71
4.2.1	Deskripsi Video yang Dianalisis.....	71
4.2.2	Segmen Video yang Dipilih	72
4.2.3	Tabel Koding Data	73
4.3	Rekapitulasi Kategorisasi Data	88
4.3.1	Jumlah Unit Analisis	88
4.3.2	Distribusi Kategori	88
4.3.3	Tabel Frekuensi dan Persentase.....	89
4.4	Pembahasan Temuan.....	89
4.4.1	Komunikasi Verbal.....	90
4.4.2	Komunikasi Nonverbal	92
4.4.3	Interaksi dengan Audiens	93
4.4.4	Self-presentation	94
4.4.5	Sintesis Gaya Komunikasi Jonathan Liandi	97
BAB V PENUTUP		100

5.1.4.	Penegasan Umum Penelitian.....	105
5.2	Implikasi Penelitian	106
5.2.1.	Implikasi Teoritis	107
5.2.2.	Implikasi Praktis.....	107
5.2.3.	Implikasi Sosial	108
5.3	Keterbatasan Penelitian	109
5.4	Saran	110
5.4.1.	Saran Akademis.....	110
5.4.2.	Saran Praktis.....	110
5.4.3.	Saran Sosial	111
	Daftar Pustaka	112
	LAMPIRAN	115



POLITEKNIK TEMPO

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Operasional Konsep Self-presentation dalam Live streaming	43
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu	48
Tabel 3. 1 Kategori Analisis	61
Tabel 4. 1 Views Kanal YouTube Jonathan Liandi Tahun 2025	69
Tabel 4. 2 Views Kanal YouTube Jonathan Liandi Tahun 2026	70
Tabel 4. 3 Pemilihan Segmen Penelitian	72
Tabel 4.4 Keterangan Kode	74
Tabel 4.5 Koding Data	75
Tabel 4.6 Rekapitulasi Kategorisasi Data	89

POLITEKNIK
TEMPO

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pengguna Internet di Indonesia	17
Gambar 1.2 Distribusi Usia Pengguna YouTube Tahun 2024	18
Gambar 1.3 Jumlah pengguna Media Sosial Indonesia	19
Gambar 1.4 Peringkat Top 50 YouTube Gaming Indonesia 2025 Berdasarkan Jumlah Subscriber	21
Gambar 1.5 Jumlah Unduhan Mobile Legends	23
Gambar 1.6 YouTube Jonathan Liandi	24
Gambar 1.7 Penonton Konten Restream <i>MPL</i> Jonathan Liandi.....	25
Gambar 1.8 Rata - Rata Penonton Setiap Konten Jonathan Liandi	26
Gambar 2.1 Interaksi dua arah saat live streaming	40
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	50

POLITEKNIK
TEMPO

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	115
Lampiran 2. Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	116
Lampiran 3. Hasil Cek Plagiasi (Turnitin)	119



POLITEKNIK TEMPO