

**GAYA KOMUNIKASI SETIAWAN ADE PADA *RESTREAM MOBILE*
LEGENDS PROFESSIONAL LEAGUE INDONESIA *SEASON 15* DALAM
MEMBANGUN KEDEKATAN DAN INTERAKSI DENGAN *VIEWERS***



SKRIPSI

Disusun Oleh:

**LUTHFI RAZZAQ
(2170201056)**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU**

2025

GAYA KOMUNIKASI SETIAWAN ADE PADA *RESTREAM MOBILE LEGENDS PROFESSIONAL LEAGUE* INDONESIA SEASON 15 DALAM MEMBANGUN KEDEKATAN DAN INTERAKSI DENGAN *VIEWERS*



SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Ilmu Komunikasi (S1) dan mencapai gelar Ilmu Komunikas (S.Ikom)

Disusun Oleh:

**Luthfi Razzaq
(2170201056)**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU**

2025

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral, dan pengorbanan yang tak ternilai sepanjang perjalanan pendidikan penulis.
2. Bapak/Ibu dosen pembimbing dan seluruh dosen yang telah dengan sabar membimbing, memberikan ilmu, serta arahan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
3. Almamater Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah memberikan kesempatan dan wadah bagi penulis untuk menimba ilmu dan mengembangkan diri.
4. Teman online penulis, Isan, yang telah memberikan dukungan, semangat, serta kebersamaan selama proses penulisan skripsi, baik secara langsung maupun tidak langsung.
5. Para streamer dari B2F, khususnya Mas Dean (DeanKT), Mas Ade, serta seluruh keluarga besar B2F yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah menjadi sumber inspirasi, hiburan, dan motivasi bagi penulis.

MOTO

Kau lah yang Memutuskan berjalan dengan orang yang kau pilih, tak ada orang yang harus disalahkan jika kau terpuruk di tempat itu. Itu adalah salahmu sendiri. Setidaknya jangan memperlakukan dirimu seperti itu, karena tidak ada seorang pun di dunia ini yang peduli dengan air matamu. Maka dari itu jangan menggantungkan kebahagiaanmu kepada orang lain.

(Roronoa Zoro, One Piece)

Ketika dunia ternyata jahat padamu, maka kau harus menghadapinya, karena tidak seorangpun yang akan menyelamatkanmu jika kau tidak berusaha. Jika aku mati, maka aku hanya seorang pria yang hanya bisa sampai sejauh ini!

(Rorono Zoro, One Piece)

Jangan pernah mengeluh apapun kepada siapapun, jika dirimu itu bisa melakukannya sendiri, karna didunia ini banyak yang tidak menerima keluhanmu itu, jadi berjuang lah untuk dirimu sendiri agar suatu saat nanti kau bisa membuktikan bahwa dirimu dengan tidak adanya bantuan dari siapapun juga bisa berdiri diatas mereka

(Luthfi Razzaq)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Luthfi Razzaq

NPM: 2170201056

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa kerja ilmiah yang berjudul "GAYA KOMUNIKASI SETIAWAN ADE PADA *RESTREAM MOBILE LEGENDS PROFESSIONAL LEAGUE INDONESIA SEASON 15* DALAM MEMBANGUN KEDEKATAN DAN INTERAKSI DENGAN *VIEWERS*" Adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah disebutkan sumbernya, belum diajukan pada intuisi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun dan bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari dipernyataan ini tidak benar.

Bengkulu, Desember 2025



Luthfi Razzaq

NPM 2170201056

HALAMAN PEMBIMBING

SKRIPSI

GAYA KOMUNIKASI SETIAWAN ADE PADA *RESTREAM MOBILE LEGENDS PROFESSIONAL LEAGUE* INDONESIA SEASON 15 DALAM MEMBANGUN KEDEKATAN DAN INTERAKSI DENGAN *VIEWERS*

Oleh: Luthfi Razzaq

NPM 2170201056

Dosen Pembimbing : Dr. Juliana Kurniawati, M.Si

PERSSETUJUAN PEMBIMBING

GAYA KOMUNIKASI SETIAWAN ADE PADA *RESTREAM MOBILE LEGENDS PROFESSIONAL LEAGUE* INDONESIA SEASON 15 DALAM MEMBANGUN KEDEKATAN DAN INTERAKSI DENGAN *VIEWERS*



Disusun Oleh:

Nama: Luthfi Razzaq

NPM 2170201056

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Juliana Kutiawati, M.Si

NIDN 0704077801

PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul "Gaya Komunikasi Setiawan Ade Pada *Restream Mobile Legends Professional League* Indonesia Season 15 Dalam Membangun Kedekatan Dan Interaksi Dengan *Viewers*" telah diuji dan disahkan oleh Falkutas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, pada:

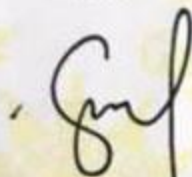
Hari/tanggal : Kamis, 16 Januari 2026

Jam : 10:00- 12.00 WIB

Tempat : Ruang Sidang Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

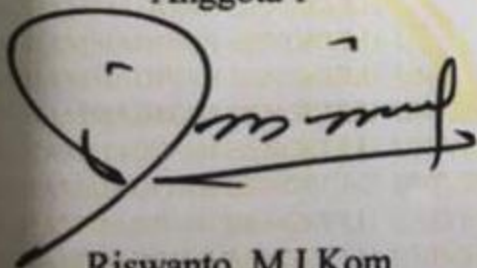
Tim Penguji

Ketua



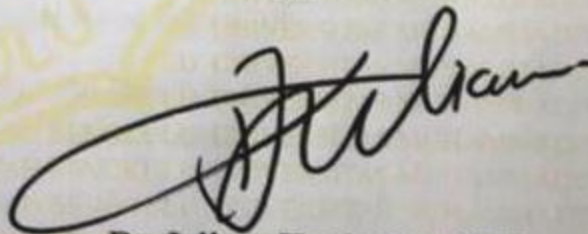
Fitria Yuliani, M.A
NIDN 0205079101

Anggota 1



Riswanto, M.I.Kom
NIDN 0215047903

Anggota 2



Dr. Juliana Kurniawati, M.Si
NIDN 0704077801

Mengesahkan,

Dekan



Dr. Juliana Kurniawati, M.Si
NIDN 0704077801

CURRICULUM VITAE

Nama : Luthfi Razzaq
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/Tanggal Lahir : Bondowoso, 08 Oktober 2002
Agama : Islam
Status : Mahasiswa
Alamat : Jln K.S Tubun BTN Alas Maras Rt 17 Rw 04
Kelurahan Jalan Gedang, Kecamatan Gading
Cempaka, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu
Telp/HP : 0895352012614
Email : Mc.Luthfi2209@gmail.com
Nama Ayah : Ferdi
Nama Ibu : Silfianora
Anak Ke : 1 dari 2 bersaudara
Saudara : Naurah Amelia Putri
Riwayat Pendidikan : 1. SD Negeri 20 Kota Bengkulu
2. SMP Negeri 1 Kota Bengkulu
3. MAN 1 Model Kota Bengkulu
Pengalaman Organisasi : Anggota Himpunan Mahasiswa Ilmu Komunikasi
(HIMAKOM) Universitas Muhammadiyah
Bengkulu

GAYA KOMUNIKASI SETIAWAN ADE PADA *RESTREAM MOBILE LEGENDS PROFESSIONAL LEAGUE INDONESIA SEASON 15* DALAM MEMBANGUN KEDEKATAN DAN INTERAKSI DENGAN *VIEWERS*

Oleh:

**Luthfi Razzaq
NPM 2170201056**

ABSTRAK

Perkembangan media digital, khususnya live streaming, telah membentuk pola komunikasi baru dalam industri e-sports. Salah satu fenomena yang berkembang adalah aktivitas restream pertandingan Mobile Legends Professional League Indonesia (MPL ID). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis gaya komunikasi Setiawan Ade dalam membangun kedekatan dan interaksi dengan viewers pada restream MPL Indonesia Season 15. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi non-partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teori gaya komunikasi Ronald B. Adler dan Neil Towne. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Setiawan Ade dominan menggunakan gaya komunikasi asertif yang ditandai dengan penyampaian analisis yang jelas, penggunaan humor kontekstual, serta interaksi aktif dengan audiens. Gaya komunikasi tersebut mampu menciptakan suasana siaran yang interaktif, meningkatkan keterlibatan emosional, serta memperkuat kedekatan antara streamer dan viewers. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gaya komunikasi yang adaptif dan komunikatif berperan penting dalam membangun interaksi yang efektif dalam ruang live streaming e-sports.

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

**SETIAWAN ADE'S COMMUNICATION STYLE ON THE RESTREAM OF
MOBILE LEGENDS PROFESSIONAL LEAGUE INDONESIA SEASON 15
IN BUILDING CLOSENESS AND INTERACTION WITH VIEWERS**

By:

**Luthfi Razzaq
NPM2170201056**

ABSTRACT

The growth of digital media, particularly live streaming, has shaped new communication patterns within the e-sports industry. One emerging phenomenon is the restreaming of Mobile Legends Professional League Indonesia (MPL ID) matches. This study aims to analyze Setiawan Ade's communication style in building closeness and interaction with viewers during the restream of MPL Indonesia Season 15. This research employs a qualitative descriptive approach using non-participant observation, in-depth interviews, and documentation as data collection techniques. Data analysis is based on Ronald B. Adler and Neil Towne's communication style theory. The results indicate that Setiawan Ade predominantly applies an assertive communication style, characterized by clear analytical explanations, contextual humor, and active engagement with viewers. This communication approach creates an interactive atmosphere, enhances emotional engagement, and strengthens the relationship between the streamer and the audience. The study concludes that adaptive and interactive communication styles play an important role in fostering effective interaction within the e-sports live streaming environment.

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Gaya Komunikasi Setiawan Ade pada Restream Mobile Legends Professional League Indonesia Season 15 dalam Membangun Kedekatan dan Interaksi dengan Viewers”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai kendala dan tantangan. Namun, berkat bimbingan, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan kekuatan, kesehatan, dan kelancaran dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan moral, motivasi, serta kasih sayang yang tak ternilai.
3. Ibu Dr. Juliana Kurniawati, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama masa perkuliahan.
5. Teman online penulis, Isan, yang telah memberikan dukungan, semangat, serta menemani penulis dalam berbagai proses, termasuk selama penyusunan skripsi ini.
6. Para streamer dari komunitas B2F, khususnya Mas Dean (DeanKT), Mas Ade, serta seluruh keluarga besar B2F yang tidak dapat penulis sebutkan

satu per satu, yang telah memberikan inspirasi, hiburan, serta motivasi kepada penulis.

7. Teman-teman seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian komunikasi digital dan e-sports.

Bengkulu, Desember 2025

Luthfi Razzaq
NPM 2170201056

DAFTAR ISI

GAYA KOMUNIKASI SETIAWAN ADE PADA <i>RESTREAM MOBILE LEGENDS PROFESSIONAL LEAGUE</i> INDONESIA SEASON 15 DALAM MEMBANGUN KEDEKATAN DAN INTERAKSI DENGAN <i>VIEWERS</i>	i
GAYA KOMUNIKASI SETIAWAN ADE PADA <i>RESTREAM MOBILE LEGENDS PROFESSIONAL LEAGUE</i> INDONESIA SEASON 15 DALAM MEMBANGUN KEDEKATAN DAN INTERAKSI DENGAN <i>VIEWERS</i>	ii
PERSEMBAHAN	iii
MOTO	iv
PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
PERSSETUJUAN PEMBIMBING	vii
PENGESAHAN	viii
CURRICULUM VITAE	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Kerangka Konsep dan Landasan Teori	11
2.2.1 Komunikasi	11
2.2.2 Gaya Komunikasi	12
2.2.3 Macam-Macam Gaya Komunikasi	14
2.2.4 Live Streaming	16
2.2.5 Restream	17

2.2.6 <i>Mobile Legends Professional League Indonesia</i>	19
2.2.7 Teori Gaya Komunikasi Ronald B. Adler dan Neil Towne	20
2.3 Kerangka Berfikir	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Waktu dan Lokasi Penelitian	25
3.2 Jenis dan Pendekatan Penelitian	25
3.3 Fokus Penelitian	26
3.4 Sumber Data	26
3.4.1 Sumber data primer	26
3.4.2 Sumber data sekunder	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data	28
3.5.1 Observasi	28
3.5.2 Wawancara Mendalam	28
3.8 Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL PENELITIAN	31
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	31
4.1.1 <i>Restream Mobile Legends Profesional League Indonesia Oleh Setiawan Ade</i>	31
4.1.2 Profil dan Aktivitas Setiawan Ade Sebagai <i>Streamer</i>	32
4.1.3 Indetitas Informan	35
4.2 Hasil Penelitian	37
4.2.1 Hasil Observasi Tayangan <i>Restream Berdasarkan Teori Gaya Komunikasi Ronald B. Adler dan Neil Towne</i>	37
4.2.2 Hasil Wawancara	46
4.3 Pembahasan	53
BAB V PENUTUP	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tangkapan layar X.....	3
Gambar 4. 1 Tangkapan Layar Kanal Setiawan Ade.....	31
Gambar 4. 2 Tangkapan Layar Kanal Setiawan Ade.....	32
Gambar 4. 3 Tangkapan Layar Kanal Setiawan Ade.....	38
Gambar 4. 4 Tangkapan Layar Kanal Setiawan Ade.....	39
Gambar 4. 5 Tangkapan Layar Kanal Setiawan Ade.....	41
Gambar 4. 6 Tangkapan Layar Kanal Setiawan Ade.....	44
Gambar 4. 7 Tangkapan Layar Obrolan Dengan Setiawan Ade	46

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Data Informan	36
Tabel 4. 2 Karakteristik Komunikasi Menurut Adler dan Towne (2011)	45

LAMPIRAN

Lampiran 1 Tangkapan Layar Fariz Nurahman.....	75
Lampiran 2 Tangkapan Layar Zulia Adena	75
Lampiran 3 Tangkapan Layar Dimas Prasetyo.....	75
Lampiran 4 Tangkapan Layar April Zaldi	75
Lampiran 5 Tangkapan Layar Tanti Larisma Hutabarat.....	75

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara orang berinteraksi dan berkomunikasi. Media sosial, platform streaming, dan aplikasi berbagi video telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Menurut laporan *We Are Social dan Hootsuite* (2023), lebih dari 4,5 miliar orang di seluruh dunia aktif menggunakan media sosial, dengan pertumbuhan pengguna yang terus meningkat setiap tahunnya. Fenomena ini menciptakan peluang baru bagi individu dan organisasi untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Dalam konteks ini, gaya komunikasi yang efektif menjadi kunci untuk menarik perhatian dan mempertahankan minat penonton.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat berpengaruh pada masyarakat. Terutama setelah ditemukannya internet yang kini semakin diminati bahkan tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi media juga memberi andil yang sangat besar dalam perkembangan dan kemajuan dalam berkomunikasi. Lahirnya New Media (media baru) seperti media sosial Youtube, Tiktok, Facebook, Instagram dan lainnya. Kini eksistensi media tidak hanya media cetak dan siar. Berdasarkan dari banyak media komunikasi yang ada, New Media merupakan media yang paling sering diakses dalam kehidupan sehari-hari dan dianggap sebagai media yang paling berpengaruh bagi kehidupan masyarakat (Dzakirul, 2023).

Di Indonesia, salah satu platform yang sangat banyak digunakan yaitu Youtube, yang menyediakan layanan streaming untuk berbagai jenis konten, termasuk game, musik, dan acara bincang-bincang. Salah satu streamer yang sering kali mendapatkan perhatian adalah Setiawan Ade. Setiawan Ade merupakan salah satu mantan Analis dari salah satu *Team E-sports* yakni *Evos Legends*, yang telah meraih kemenangan diberbagai macam kejuaraan mulai dari, local bahkan hingga internasional di cabang *Mobile Legends*. Sekarang Setiawan Ade aktif melakukan *Live streaming* di platform Youtube. Gaya komunikasi yang digunakan oleh

Setiawan Ade mencakup interaksi langsung dengan penonton, penggunaan humor, dan penyampaian informasi yang menarik. Hal ini menciptakan pengalaman menonton yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi loyalitas penonton terhadap konten yang disajikan.

Live streaming telah menjadi salah satu bentuk hiburan *online* paling populer di dunia. Situs web seperti *Twitch*, *YouTube Gaming*, dan *Microsoft's Mixer* memanfaatkan *live-streaming* dengan melibatkan bentuk media populer lain yakni *video game*. *Live streaming* adalah media yang merekam dan menyiarkan secara *real time*. Transmisi dilakukan dengan menggunakan satu atau lebih jenis teknologi komunikasi yang memungkinkan gambar dan suara untuk segera dikirim dari satu lokasi ke lokasi lain sehingga membuat *audiens* merasa seperti hadir dalam acara atau kegiatan yang disiarkan secara *real time* tersebut. Perkembangan layanan *live streaming* yang begitu pesat telah berkontribusi secara signifikan terhadap perubahan perilaku menonton di kalangan masyarakat. *Live streaming* juga dapat menjadi bagian dari arus utama audio dan video serta arus utama sosial di masa depan. Munculnya teknologi *live streaming* juga turut berkontribusi menumbuhkan komunitas web baru yang diinisiasi oleh pengguna dan konten (Hidayanto, 2020).

Live streaming adalah bentuk baru dari aplikasi sosial, yang melibatkan konten video, konsumsi, dan interaksi manusia secara langsung untuk memungkinkan pengguna berinteraksi satu sama lain. Hal ini berkembang pesat di seluruh dunia sejak tahun 2011. Baru-baru ini, aplikasi-aplikasi besar seperti YouTube, Facebook dan TikTok mulai memanfaatkan interaksi sosial secara *real-time* sebagai pendekatan baru untuk menambah nilai layanan mereka, sehingga berkontribusi pada penyebaran perdangan sosial (Kim, 2023).

Live streaming tidak hanya berinteraksi dengan penonton dan bintang tamu melainkan ada konten menarik lainnya seperti, *gaming*, *live music*, *restream* dan banyak lagi. Salah satu konten Setiawan Ade yang banyak orang minati adalah *restream Mobile Legends Professional League Indonesia* Indonesia. Dengan gaya nya sendiri Setiawan Ade bisa Berdiri sendiri sebagai Live streamer dengan viewers terbanyak mengalahkan streamer terkenal berasal dari Amerika Serikat *IShowSpeed* pada bulan April 2025 lalu menurut laporan akun *X Stream Charts*.



Gambar 1. 1 Tangkapan Layar X

Sumber: Akun X @StreamCharts

Restream sendiri merupakan salah satu konten live streaming dengan cara menonton acara yang sedang live juga. Salah satu konten live *streaming* yang sering dilihat sekarang adalah *restream Mobile Legends Professional League*. *Mobile Legends Professional League* adalah liga *e-sports* professional untuk game *Mobile Legends: Bang Bang* yang diselenggarakan dari berbagai wilayah. *Mobile Legends Professional League* berfungsi sebagai tournament kualifikasi untuk tournament tingkat dunia seperti *M Series* (Kejuaraan Dunia *Mobile Legends*) dan *MSC x EWC* (*Mid Season Cup x E-sport World Cup*). Di Indonesia, *Mobile Legends Professional League* dikenal sebagai *MPL ID* (*Mobile Legends Professional League Indonesia*). *MPL Indonesia* adalah liga *e-sports* tertinggi untuk *Mobile Legends* di Indonesia dan menjadi jalan bagi tim-tim untuk berkompetisi di panggung Internasional, seperti *M Series* dan *MSC x EWC*. *MPL* diselenggarakan oleh *Moonton* sebagai developer *Mobile legends*.

MPL diselenggarakan secara rutin di setiap seasonnya, terdiri dari 9 tim besar yang akan memperebutkan gelar tahta “Sang Raja Galaxy”. *MPL Season* ganjil biasanya diselenggarakan pada awal tahun dan tim yang berhasil meraih kemenangan di musim ini akan menjadi peluang untuk melanjutkan perjalanan di laga *MSC* (*Mid Season Cup*). Ini peluang besar bagi tim-tim untuk membuktikan

kemampuan mereka di tingkat regional dan bersaing dengan tim-tim terbaik dari seluruh Asia Tenggara. Tidak hanya *season* gajil, MPL *season* genap juga diselenggarakan pada akhir tahun dan tim yang berhasil meraih kemenangan di musim ini akan melanjutkan perjalanannya ke *M Series*, yang merupakan turnamen internasional bergensi di dunia. Tantangan serta peluang emas untuk tim yang meraih kemenangan akan menunjukkan kualitas dan strategi mereka di panggung dunia (Maulida Roziana Putri et al., 2024).

Meskipun Setiawan Ade telah berhasil menarik banyak penonton, terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam hal interaksi penonton. Banyak penonton yang mengharapkan pengalaman yang lebih personal dan interaktif, namun tidak semua streamer mampu memenuhi harapan tersebut. Selain itu, dengan banyaknya konten yang tersedia, penonton sering kali merasa bingung dalam memilih konten yang sesuai dengan preferensi mereka.

Gaya komunikasi menurut Kasman (2019) Gaya komunikasi merupakan jendela untuk mengerti dan paham akan bagaimana memandang seorang individu sebagai suatu kepribadian yang khas. gaya komunikasi juga dapat mempengaruhi banyak hal seperti contohnya hubungan antar individu, karir, kesejahteraan emosional (Jaidi et al., n.d.).

Setiawan Ade dipilih sebagai subjek penelitian karena merupakan salah satu tokoh yang memiliki pengaruh signifikan dalam ekosistem *e-sports* di Indonesia, khususnya dalam konteks *restreaming* pertandingan *Mobile Legends Professional League* (MPL). Latar belakang profesionalnya sebagai analis dan pelatih tim *e-sports* berskala nasional maupun internasional menjadi dasar kuat dalam memosisikan dirinya sebagai komunikator digital yang tidak hanya memiliki pemahaman teknis terhadap permainan, tetapi juga kapabilitas dalam menyampaikan informasi secara sistematis dan argumentatif.

Salah satu ciri khas komunikasi Setiawan Ade yang membedakannya dengan streamer *restream* lainnya adalah penggunaan humor yang kontekstual. Humor yang ia hadirkan bukan semata-mata sebagai gimmick hiburan, melainkan terkait langsung dengan situasi pertandingan yang sedang berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa strategi komunikasinya tidak hanya bertujuan mencairkan

suasana, tetapi juga memperkuat keterlibatan emosional audiens dengan konten yang disajikan. Menurut Amelinda dkk. (2023), gaya komunikasi yang mengandung unsur humor dapat meningkatkan daya tarik komunikator sekaligus memperkuat citra positif di mata khalayak. Dengan demikian, humor kontekstual yang digunakan Setiawan Ade berfungsi ganda: di satu sisi menghadirkan nuansa santai dan menghibur, sementara di sisi lain tetap menjaga relevansi narasi dengan jalannya pertandingan. Pendekatan ini menjadikan gaya komunikasinya lebih efektif, karena mampu menyeimbangkan fungsi informatif dengan unsur hiburan, tanpa mengurangi kredibilitasnya sebagai analis e-sports.

Alasan tertarik untuk meneliti topik ini karena melihat potensi besar dalam industri streaming di Indonesia, terutama dengan meningkatnya jumlah pengguna internet dan media sosial. Secara pribadi, penulis juga merupakan penggemar konten streaming dan menyadari betapa pentingnya gaya komunikasi dalam menciptakan pengalaman menonton yang menyenangkan. Dari perspektif akademik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang komunikasi dalam konteks digital, serta memberikan wawasan bagi para streamer dan pembuat konten dalam meningkatkan interaksi dengan penonton.

Dari penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pengaruh gaya komunikasi terhadap penonton di platform streaming. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi teori komunikasi, serta memberikan rekomendasi praktis bagi para streamer dalam meningkatkan kualitas interaksi dengan penonton. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembang platform streaming dalam merancang fitur-fitur yang mendukung interaksi yang lebih baik antara streamer dan penonton. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi akademisi, tetapi juga bagi praktisi di industri media dan hiburan.

1.2 Rumusan Masalah

Pemaparan latar belakang diatas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu: Bagaimana gaya komunikasi yang digunakan oleh Setiawan Ade untuk membangun kedekatan dan interaksi dengan *viewers* pada *restream Mobile Legends Professional League* Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk menganalisis gaya komunikasi yang digunakan oleh Setiawan Ade untuk membangun kedekatan dan interaksi dengan *viewers* pada *restream Mobile Legends Professional League* Indonesia

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis : Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam ranah komunikasi digital dan budaya *e-sports*.
2. Manfaat Praktisi : Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi para pelaku industri kreatif, khususnya konten *creator* dan praktisi di bidang *e-sports*. Analisis terhadap gaya komunikasi Setiawan Ade dapat menjadi acuan dalam merancang strategi komunikasi yang lebih efektif, persuasif, dan mampu membangun kedekatan emosional dengan *audiens*.