

POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL KOMENTATOR *MOBILE LEGENDS* PADA *LIVE CHAT YOUTUBE MPL* INDONESIA

Vlaga Billyum Fenata

Fakultas Ilmu Sosial dan Politik,
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
vlagabillyum12@gmail.com

Beta Puspitaning Ayodya

Fakultas Ilmu Sosial dan Politik,
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Irmasanthi Danadharta

Fakultas Ilmu Sosial dan Politik,
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pola komunikasi interpersonal yang digunakan oleh komentator dalam siaran langsung *Mobile Legends Professional League (MPL)* Indonesia melalui *platform YouTube*. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana komentator membangun interaksi yang informatif, emosional, edukatif, dan interaktif dengan audiens melalui *live chat*. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif, data diperoleh dari observasi *live chat* dan wawancara mendalam dengan informan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komentator menerapkan lima dimensi utama komunikasi interpersonal menurut Joseph DeVito, yaitu keterbukaan, kesetaraan, empati, dukungan emosional, dan sikap positif. Komentator berperan tidak hanya sebagai penyampai informasi pertandingan, tetapi juga sebagai fasilitator interaksi sosial dalam komunitas *esports*. Temuan ini memperkuat posisi komentator sebagai agen komunikasi yang mampu membentuk ruang publik virtual yang sehat, partisipatif, dan edukatif dalam konteks siaran langsung *game online*.

Kata kunci: *Komunikasi Interpersonal, Komentator, Live chat, Mobile Legends, Esports*

ABSTRACT

This study aims to examine the interpersonal communication patterns used by commentators in live broadcasts of the *Mobile Legends Professional League (MPL)* Indonesia on *YouTube*. The research focuses on how commentators build informative, emotional, educational, and interactive interactions with audiences through *live chat*. Using a descriptive qualitative approach, data was obtained from *live chat* observations and in-depth interviews with informants. The results indicate that commentators employ Joseph DeVito's five main dimensions of interpersonal communication: openness, equality, empathy, emotional support, and positivity. Commentators serve not only as conveyors of match information but also as facilitators of social interaction within the *esports* community. These findings

strengthen the position of commentators as communication agents capable of creating a healthy, participatory, and educational virtual public space in the context of live online game broadcasts.

Keywords: *Interpersonal Communication, Commentators, Live Chat, Mobile Legends, Esports*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan revolusioner terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, terutama dalam cara individu berinteraksi, berkomunikasi, dan mengakses informasi secara global. Kemajuan ini telah mempersempit jarak geografis, memungkinkan terjadinya pertukaran informasi secara instan, serta membentuk ekosistem digital yang kompleks dan dinamis. Salah satu sektor yang mengalami transformasi signifikan akibat kemajuan ini adalah dunia hiburan, khususnya dalam ranah permainan daring (*online gaming*) dan siaran langsung digital (*live streaming*). Industri hiburan digital kini telah beralih dari bentuk-bentuk konvensional seperti televisi dan bioskop menuju platform daring yang menawarkan pengalaman interaktif, partisipatif, dan real-time. Di antara berbagai bentuk hiburan digital tersebut, *esports* yang merupakan kompetisi *video game profesional* menjadi salah satu fenomena paling menonjol dan terus mengalami pertumbuhan eksponensial. *Mobile Legends*, sebagai salah satu *game* bergenre *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* yang paling populer di Asia Tenggara, telah menjadi pusat perhatian komunitas gaming, khususnya di Indonesia. Salah satu bentuk kompetisi resmi dari *Mobile Legends* adalah turnamen *Mobile Legends Professional League (MPL)* Indonesia, yang secara rutin disiarkan secara langsung melalui platform digital seperti *YouTube*. Turnamen ini tidak hanya menyuguhkan pertandingan antar tim profesional, tetapi juga menciptakan ruang interaksi sosial yang kompleks antara pemain, komentator, dan penonton yang tersebar di berbagai wilayah. Siaran langsung tersebut tidak hanya menjadi konsumsi hiburan semata, tetapi juga menjadi bagian dari budaya digital yang membentuk identitas, solidaritas, serta dinamika komunikasi dalam komunitas *virtual*.

Dalam konteks siaran langsung *MPL* Indonesia, fitur *live chat* pada platform *YouTube* menjadi medium interaktif yang memainkan peran sentral dalam membangun komunikasi dua arah secara *real-time*. Fitur ini memungkinkan penonton untuk tidak hanya mengomentari jalannya pertandingan, tetapi juga menanggapi komentar komentator, memberikan dukungan kepada tim favorit, dan berinteraksi dengan sesama penonton lainnya. Dalam dinamika tersebut, komentator memegang peranan penting sebagai aktor komunikasi yang tidak hanya berperan sebagai narator pertandingan, melainkan juga sebagai mediator emosi, fasilitator interaksi, dan agen pembentuk atmosfer siaran yang inklusif dan partisipatif. Para komentator dalam siaran *MPL* Indonesia dihadapkan pada tantangan untuk menyampaikan informasi dengan cepat, akurat, dan menarik, sembari menjaga nuansa emosional yang sesuai dengan konteks pertandingan. Mereka juga diharapkan mampu menyesuaikan gaya komunikasi mereka dengan audiens yang sangat beragam, mulai dari usia, latar belakang, hingga preferensi tim.

Hal ini menuntut kemampuan komunikasi interpersonal yang tinggi, termasuk keterampilan dalam menyampaikan kritik secara konstruktif, membangun semangat sportivitas, dan menjaga interaksi yang sehat di tengah ruang digital yang rentan terhadap konflik verbal dan ujaran kebencian. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilandasi oleh urgensi untuk mengeksplorasi lebih dalam bagaimana pola komunikasi interpersonal yang diterapkan oleh komentator *MPL* Indonesia memengaruhi dinamika interaksi dalam ruang *live chat YouTube*. Studi ini memfokuskan perhatian pada penerapan prinsip-prinsip komunikasi interpersonal seperti keterbukaan, empati, kesetaraan, dukungan, dan sikap positif dalam konteks siaran digital *esports*. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis pola komunikasi interpersonal yang dibangun oleh komentator, serta memahami sejauh mana pola tersebut berkontribusi dalam menciptakan komunitas virtual yang inklusif, edukatif, dan partisipatif. Penelitian ini juga bertujuan untuk memperkaya wacana akademik dalam studi komunikasi digital, dengan menyoroti peran penting komentator sebagai mediator budaya dan penggerak interaksi sosial dalam ruang hiburan digital berbasis komunitas.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan fondasi utama dalam membentuk dan memelihara relasi sosial yang efektif dan bermakna dalam kehidupan manusia. Menurut Joseph A. DeVito (2009), komunikasi interpersonal dapat dipahami sebagai suatu proses pertukaran pesan yang terjadi antara dua individu atau lebih, yang bersifat timbal balik (*reciprocal*) dan berlangsung dalam konteks hubungan yang saling memengaruhi. Komunikasi ini tidak hanya sebatas transmisi informasi dari pengirim kepada penerima, melainkan mencakup dimensi afektif yang kompleks seperti empati, kepercayaan, pemahaman bersama, serta penguatan identitas dan koneksi emosional. DeVito menegaskan bahwa komunikasi interpersonal memiliki tujuan yang lebih dalam daripada sekadar menyampaikan pesan. Tujuan tersebut meliputi pembelajaran (*to learn*), pembentukan hubungan (*to relate*), pengaruh (*to influence*), hiburan (*to play*), dan bantuan (*to help*). Dalam praktiknya, komunikasi interpersonal terjadi melalui medium verbal maupun nonverbal, dengan melibatkan ekspresi wajah, gestur tubuh, nada suara, hingga dinamika kedekatan sosial antara komunikator dan komunikan.

Lima prinsip utama yang menjadi pilar dalam komunikasi interpersonal menurut DeVito antara lain:

1. **Keterbukaan (Openness):** Kemauan individu untuk berbagi pikiran, perasaan, dan informasi secara jujur dan transparan.
2. **Empati (Empathy):** Kemampuan untuk merasakan dan memahami perspektif orang lain secara mendalam.
3. **Dukungan (Supportiveness):** Pemberian tanggapan yang bersifat membangun, menenangkan, dan memberikan rasa aman dalam komunikasi.
4. **Kesetaraan (Equality):** Perlakuan yang setara terhadap semua pihak dalam komunikasi tanpa adanya dominasi atau subordinasi.
5. **Sikap Positif (Positiveness):** Pemilihan bahasa dan ekspresi yang membangkitkan suasana positif dan mendorong interaksi yang konstruktif.

Penerapan kelima prinsip ini menjadi krusial dalam konteks komunikasi digital masa kini, di mana jarak fisik dihapus oleh koneksi virtual, namun relasi emosional tetap menjadi esensi dari keberlangsungan komunikasi yang sehat.

Peran Komentator Dalam Siaran

Dalam konteks penyiaran digital, khususnya pada turnamen *esports* seperti *Mobile Legends Professional League (MPL)* Indonesia, komentator memiliki peran yang jauh melampaui fungsi teknis sebagai penyampai informasi pertandingan. Mereka bertindak sebagai penggerak dinamika komunikasi, yang secara simultan menjadi narator, entertainer, mediator emosional, sekaligus fasilitator interaksi sosial di antara penonton dan komunitas digital yang mengikuti siaran tersebut. Seorang komentator *esports* dituntut untuk memiliki keterampilan komunikasi verbal dan nonverbal yang tinggi, serta kemampuan menginterpretasi dinamika pertandingan secara cepat dan akurat. Melalui gaya bahasa yang khas, penggunaan istilah teknis, humor situasional, intonasi yang ekspresif, serta respons yang adaptif terhadap jalannya pertandingan, komentator berperan penting dalam membentuk persepsi penonton terhadap permainan yang sedang berlangsung. Lebih dari itu, komentator juga menjadi jembatan antara dunia virtual dan pengalaman afektif penonton, menghidupkan suasana pertandingan, dan mengelola emosi kolektif *audiens*, seperti ketegangan, kegembiraan, atau kekecewaan. Dalam banyak kasus, keberhasilan sebuah siaran *esports* tidak hanya ditentukan oleh kualitas visual atau teknis pertandingan, tetapi juga oleh bagaimana komentator mampu menciptakan narasi yang menarik, menyatukan komunitas, dan memberikan nilai tambah dalam bentuk edukasi serta hiburan.

Live Chat Sebagai Ruang Komunikasi Virtual

Fitur *live chat* dalam platform *YouTube* berfungsi sebagai media komunikasi sinkron (*synchronous communication*) yang memungkinkan terjadinya pertukaran pesan secara langsung antara penonton selama siaran berlangsung. Dalam konteks siaran turnamen *esports*, *live chat* tidak hanya menjadi alat ekspresi spontan, melainkan telah berkembang menjadi ruang interaksi sosial yang kompleks, dinamis, dan *multi* dimensi. *Live chat* memungkinkan penonton untuk memberikan reaksi secara *real-time* terhadap pertandingan, berbagi pendapat, menyampaikan dukungan terhadap tim favorit, serta terlibat dalam diskusi kolektif bersama anggota komunitas lainnya. Dalam hal ini, *live chat* dapat dipahami sebagai ruang publik virtual yang mencerminkan beragam emosi, opini, dan dinamika sosial dari komunitas daring (*online community*). Bahkan, dalam konteks tertentu, *live chat* menjadi tempat terjadinya proses negosiasi makna, pembentukan identitas kolektif, solidaritas antar penonton, dan tak jarang pula konflik diskursif yang mencerminkan heterogenitas pandangan dalam komunitas tersebut. Peran komentator dalam mengelola respons dari *live chat* menjadi sangat vital. Komentator yang responsif terhadap komentar *audiens*, mampu menyisipkan candaan yang relevan, atau memberikan klarifikasi atas pertanyaan yang muncul, akan lebih mudah membangun hubungan interpersonal dengan penonton. Respons yang diberikan komentator tidak hanya memperkuat ikatan sosial, tetapi juga meningkatkan *engagement*, loyalitas *audiens*, dan menciptakan *sense of belonging* di dalam komunitas *streaming*. Namun demikian, interaksi dalam *live chat* juga mengandung tantangan, seperti munculnya komentar negatif, ujaran kebencian,

atau trolling yang dapat mengganggu kenyamanan komunikasi. Oleh karena itu, penting bagi komentator, moderator, dan penyelenggara siaran untuk memiliki sensitivitas komunikasi dan kebijakan moderasi yang memadai guna menjaga etika interaksi serta keberlangsungan ruang publik yang sehat dan inklusif.

Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menggali dan memahami secara mendalam fenomena komunikasi interpersonal dalam konteks siaran langsung *Mobile Legends Professional League (MPL)* Indonesia. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menangkap realitas sosial secara alamiah dan holistik, serta memberikan ruang interpretasi terhadap makna yang terkandung dalam setiap interaksi verbal maupun nonverbal yang terjadi dalam siaran digital. Dalam penelitian ini, digunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yang berfungsi untuk memberikan gambaran terperinci dan sistematis mengenai pola-pola komunikasi interpersonal yang ditampilkan oleh komentator, tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel yang diamati. Adapun subjek penelitian ini adalah para komentator *MPL* Indonesia yang aktif menyampaikan narasi selama siaran langsung pertandingan *Mobile Legends*. Para komentator ini dipilih karena mereka memainkan peran strategis dalam menyampaikan informasi, membangun emosi siaran, serta memfasilitasi interaksi sosial antara penonton di ruang *virtual live chat*. Subjek ditentukan berdasarkan kriteria keterlibatan aktif dalam siaran resmi *MPL* dan kemampuan mereka dalam membangun komunikasi interpersonal yang teramat melalui gaya bahasa, intonasi, respons terhadap *live chat*, dan struktur narasi yang digunakan. Sementara itu, objek penelitian difokuskan pada pola komunikasi interpersonal yang muncul dalam proses penyampaian informasi dan interaksi para komentator dengan *audiens*. Objek ini mencakup berbagai bentuk komunikasi verbal yang diucapkan selama siaran, ekspresi naratif yang mencerminkan prinsip-prinsip komunikasi interpersonal seperti keterbukaan, empati, kesetaraan, dukungan, dan sikap positif, serta respons terhadap dinamika komunikasi di kolom *live chat YouTube*. Untuk memperoleh data yang valid dan relevan, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Wawancara semi terstruktur dengan informan yang terdiri dari komentator aktif, penonton reguler, dan pengamat komunikasi digital. Teknik ini memungkinkan peneliti mengeksplorasi jawaban secara mendalam, serta menyesuaikan pertanyaan lanjutan sesuai dengan konteks jawaban yang diberikan oleh informan.
2. Observasi partisipatif terhadap *live chat YouTube* selama siaran *MPL* berlangsung. Observasi dilakukan dengan mencatat interaksi penonton dan respons komentator secara langsung, guna menangkap dinamika komunikasi yang terjadi secara *real-time*.
3. Dokumentasi visual dan tekstual, berupa tangkapan layar (*screenshot*) dari *live chat* dan transkrip narasi komentator selama pertandingan. Dokumentasi ini berfungsi sebagai data pendukung yang dapat dianalisis lebih lanjut untuk memperkuat temuan lapangan.

Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui proses reduksi data, yaitu menyaring informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Setelah itu,

dilakukan kategorisasi tematik berdasarkan teori komunikasi interpersonal dari Joseph A. DeVito. Kategorisasi ini membantu dalam mengelompokkan temuan ke dalam lima dimensi utama komunikasi interpersonal: keterbukaan, empati, kesetaraan, dukungan, dan sikap positif. Tahap akhir dari proses analisis adalah interpretasi tematik, di mana peneliti melakukan penafsiran terhadap makna yang muncul dari pola komunikasi yang diamati, baik dalam bentuk narasi komentator maupun interaksi mereka dengan *audiens*. Melalui kombinasi teknik ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan pemahaman yang mendalam dan reflektif mengenai bagaimana komentator MPL Indonesia membentuk interaksi sosial yang komunikatif, edukatif, dan emosional dalam konteks siaran digital yang sarat akan partisipasi publik dan ekspresi *virtual*

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterbukaan

Dalam konteks komunikasi interpersonal, keterbukaan merupakan prinsip dasar yang merujuk pada kejujuran dalam penyampaian pesan dan transparansi dalam mengekspresikan opini. Keterbukaan memungkinkan terjadinya hubungan yang jujur, autentik, dan saling mempercayai antara komunikator dan komunikan. Dalam siaran MPL Indonesia, keterbukaan tercermin secara jelas melalui keberanian komentator dalam mengutarakan pendapat secara objektif dan apa adanya, termasuk ketika mengkritik strategi atau performa tim yang memiliki popularitas tinggi. Komentator tidak segan untuk mengomentari kesalahan teknis, kekeliruan strategi, atau keputusan yang kurang tepat dari tim manapun, termasuk tim-tim besar seperti RRQ, Onic, atau Evos. Hal ini menunjukkan adanya komitmen terhadap integritas informasi yang disampaikan, sekaligus menjaga kredibilitas mereka sebagai penyiar profesional. Keterbukaan ini juga membantu penonton memahami dinamika pertandingan secara realistis, serta mengurangi potensi bias naratif dalam siaran.

Kesetaraan

Kesetaraan dalam komunikasi interpersonal menurut Joseph DeVito adalah sikap memperlakukan setiap individu dengan derajat dan penghargaan yang sama, tanpa membedakan status, latar belakang, atau posisi sosial. Dalam konteks siaran MPL, kesetaraan ini sangat penting karena tim dan pemain yang bertanding berasal dari berbagai latar belakang kompetitif, dengan jumlah penggemar dan tingkat eksposur yang berbeda-beda. Hasil observasi menunjukkan bahwa para komentator MPL secara konsisten menjaga prinsip kesetaraan dengan memperlakukan seluruh tim yang bertanding secara seimbang. Mereka memberikan porsi komentar dan analisis yang proporsional tanpa menunjukkan kecenderungan mendukung satu tim tertentu. Ketika satu tim berhasil melakukan permainan yang baik, komentator memberikan pujian dengan alasan teknis dan strategis yang jelas. Sebaliknya, ketika terjadi kesalahan, kritik pun diarahkan secara objektif dan tidak diskriminatif. Walaupun dalam beberapa kasus terdapat persepsi subjektif dari audiens yang merasa komentator lebih "bersemangat" saat membahas tim tertentu, namun secara keseluruhan komentator menunjukkan profesionalisme dalam menjaga narasi tetap netral dan tidak memihak. Hal ini membangun kepercayaan penonton terhadap kredibilitas penyiaran MPL sebagai kompetisi yang adil dan

sportif.

Empati

Empati merupakan kemampuan untuk memahami dan merasakan apa yang dirasakan orang lain dari sudut pandang mereka. Dalam komunikasi interpersonal, empati memungkinkan terjadinya hubungan yang lebih dalam, karena komunikator mampu merespons emosi lawan bicara secara sensitif dan penuh pengertian. Dalam siaran MPL Indonesia, empati para komentator tercermin dari respons mereka terhadap berbagai reaksi emosional yang muncul di *live chat YouTube*. Misalnya, ketika penonton mengungkapkan kekecewaan karena tim favorit mereka kalah, komentator sering menyisipkan kalimat yang menghibur seperti "namanya pertandingan, kadang kalah itu bukan karena buruk, tapi karena lawan bermain sangat baik." Kalimat-kalimat seperti ini tidak hanya mengurangi potensi konflik di *live chat*, tetapi juga menunjukkan bahwa komentator peka terhadap kondisi psikologis *audiens*. Empati juga terlihat ketika komentator menangkap momen positif dari performa seorang pemain yang sebelumnya sering dikritik, lalu memberikan apresiasi yang tulus dan menyebut peningkatan performanya. Hal ini menunjukkan bahwa komentator tidak hanya menilai berdasarkan statistik, tetapi juga memahami perjuangan emosional pemain dan penggemarnya.

Dukungan

Dukungan dalam komunikasi interpersonal mengacu pada penciptaan suasana yang kondusif, aman, dan mendukung, di mana lawan bicara merasa diterima dan dihargai. Komentator MPL menunjukkan bentuk dukungan yang kuat, baik terhadap pemain maupun kepada penonton. Dukungan emosional sering diwujudkan dalam bentuk komentar penyemangat seperti "tim ini memang sedang dalam proses bangkit, tapi perjuangan mereka luar biasa," atau "meski kalah, mereka tetap tampil solid secara mekanik." Komentar seperti ini tidak hanya ditujukan untuk pemain, tetapi juga untuk komunitas penonton agar tetap memandang pertandingan secara positif dan sportif. Dukungan juga terlihat dalam cara komentator memotivasi audiens agar tidak terlalu larut dalam fanatisme buta, tetapi belajar menghargai strategi, kerja keras tim, dan dinamika permainan secara objektif. Sikap ini sangat penting dalam membentuk komunitas *esports* yang sehat dan toleran.

Sikap Positif

Sikap positif adalah bentuk komunikasi interpersonal yang menekankan aspek positif dari situasi atau individu, bahkan ketika dihadapkan pada kondisi yang menantang. Dalam siaran MPL, komentator secara konsisten menunjukkan sikap positif dalam membingkai narasi pertandingan. Mereka tidak hanya menyoroti kesalahan yang terjadi dalam pertandingan, tetapi lebih memilih untuk menyoroti peluang, potensi, dan semangat kompetisi dari setiap tim. Misalnya, alih-alih mengatakan "tim A bermain buruk," komentator cenderung mengatakan "tim B bermain sangat efektif dalam memanfaatkan celah." Framing positif semacam ini mencegah munculnya persepsi menjatuhkan terhadap tim manapun, sekaligus menciptakan narasi yang membangun. Sikap ini juga berkontribusi besar dalam menciptakan atmosfer siaran yang menyenangkan, inspiratif, dan menyatukan. Narasi yang dibangun secara positif oleh komentator menjadikan siaran tidak hanya sebagai tontonan, tetapi sebagai pengalaman emosional yang memotivasi dan

mengedukasi *audiens*.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil temuan lapangan yang telah dianalisis secara mendalam, penelitian ini menyimpulkan bahwa para komentator dalam siaran *Mobile Legends Professional League (MPL)* Indonesia secara konsisten dan efektif telah menjalankan peran mereka sebagai aktor komunikasi interpersonal yang bukan hanya menyampaikan informasi teknis pertandingan, tetapi juga berperan aktif dalam membangun suasana siaran yang inklusif, suportif, dan bermuatan emosional. Komentator tidak sekadar menjadi narator pasif yang mengomentari jalannya pertandingan, melainkan mereka tampil sebagai komunikator aktif yang mampu memengaruhi dinamika sosial *audiens* melalui penggunaan gaya komunikasi yang empatik, terbuka, dan positif. Penerapan prinsip-prinsip komunikasi interpersonal sebagaimana dikemukakan oleh Joseph A. DeVito yaitu keterbukaan, kesetaraan, empati, dukungan, dan sikap positif ditemukan secara nyata dalam gaya komunikasi dan narasi para komentator selama siaran berlangsung. Mereka menunjukkan keterbukaan dengan menyampaikan informasi secara jujur dan transparan; menjaga kesetaraan dengan memperlakukan semua tim dan pemain secara adil tanpa bias; menampilkan empati terhadap perasaan dan reaksi emosional audiens di *live chat*; memberikan dukungan yang membangun, serta memelihara sikap positif yang mendorong terciptanya suasana tontonan yang sehat dan menyenangkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa peran komentator dalam dunia siaran digital *esports* tidak bisa dipandang sebelah mata. Mereka bukan hanya penyampai konten, tetapi juga agen komunikasi yang transformatif, yang mampu memengaruhi iklim interaksi sosial digital melalui pendekatan interpersonal yang reflektif dan adaptif. Hal ini menjadikan mereka sebagai bagian penting dalam penciptaan ekosistem komunikasi digital yang partisipatif, edukatif, dan kohesif, terutama dalam komunitas-komunitas *game online* seperti *MPL* Indonesia.

Dari sisi teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan literatur dalam ranah komunikasi interpersonal, khususnya dalam konteks media digital dan budaya *virtual*. Penelitian ini memperluas cakupan pemahaman tentang bagaimana prinsip-prinsip komunikasi interpersonal tidak hanya berlaku dalam hubungan tatap muka, tetapi juga dapat diimplementasikan secara efektif dalam ruang komunikasi daring seperti *live streaming* dan *live chat* *YouTube*. Sementara itu, dari segi praktis, temuan penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi pihak-pihak yang terlibat dalam produksi siaran *esports* termasuk komentator, produser konten, penyelenggara turnamen, serta pengelola komunitas digital untuk terus mengembangkan kualitas komunikasi dalam siaran mereka. Dengan memahami pentingnya pendekatan interpersonal, mereka dapat menciptakan pengalaman menonton yang lebih humanis, mendidik, dan membangun loyalitas jangka panjang dari *audiens*. Sebagai rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar studi lanjutan menggali aspek komunikasi non-verbal dalam siaran *esports*, seperti ekspresi wajah, nada suara, gestur, dan intonasi yang digunakan oleh komentator, yang juga memainkan peran penting dalam membentuk persepsi dan emosi penonton. Selain itu, perlu pula dilakukan

pendekatan yang lebih holistik dengan melibatkan persepsi *audiens* secara langsung, baik melalui survei, wawancara, atau forum diskusi, untuk mendapatkan gambaran utuh tentang bagaimana pola komunikasi komentator diterima dan diinterpretasikan oleh komunitas penonton. Dengan memahami dan mengoptimalkan potensi komunikasi interpersonal dalam siaran esports, diharapkan ruang digital seperti *live chat YouTube MPL Indonesia* dapat terus berkembang sebagai medium interaksi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mengedukasi, menyatukan, dan memberdayakan komunitas digital secara positif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Andani, Erine Novianta, Adhe Friam Budhi, Adek Arya, Zalika Sabina, & Wahyu Indah Sari. (2024). Pengaruh Perkembangan Ekonomi Digital Terhadap Perusahaan Start-Up di Indonesia. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 2(1), 01–11. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v2i1.797>
- Andanni, R. M. (2004). Analisis Tren Online Live Streaming Pada Website Dan Youtube Televisi Berita Di Indonesia. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 18(1), 35–50. <https://doi.org/10.24002/jik.v18i1.2215>
- Cherniaieva, A. A. (2021). Частота Асимптоматической Гиперурикемии Среди Взрослых Больных Сахарным Диабетом 1-Го И 2-Го Типа. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ENDOCRINOLOGY (Ukraine)*, 16(4), 327–332. <https://doi.org/10.22141/2224-0721.16.4.2020.208486>
- Istia, S. S., Que, B. J., Mulyani, Y., Taihuttu, J., Noya, F. C., Sylvia, L. B., Rahawarin, H., Lekatompessy, J. C., Rutumalessy, E. I., & Alviana, N. (2024). *ARTICLE Edukasi Teknologi untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Keselamatan Penggunaan Gawai pada Remaja Desa Riring Rumahsoal*. 1(2), 67–75.
- Lintasarta Cloudeka. (2023). Pentingnya Menjaga Keamanan Data di Era Digital. *19 Mei*, 02(1), 8–14. <https://www.cloudeka.id/id/berita/web-sec/pentingnya-menjaga-keamanan-data-di-era-digital/%0Ahttps://ejurnal.sarauinstitute.org/index.php/sewagati/article/view/10>
- Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar, M. (2023). Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 292–297. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>
- Prasetyo, S. M., Gustiawan, R., Faarhat, & Albani, F. R. (2024). Analisis Pertumbuhan Pengguna Internet Di Indonesia. *Jurnal Buletin Ilmiah Ilmu Komputer Dan Multimedia*, 2(1), 65–71. <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/biikma>
- Tuwendi, W. A., Sari, W. P., & Salman, D. (2023). Strategi Komunikasi Caster dalam Era Digital di Dunia Esports. *Koneksi*, 7(1), 197–205. <https://doi.org/10.24912/kn.v7i1.21519>
- Aboy, A. -S. M., Sari, P. P., Syahrudin, S., & Muslan, M. (2023). Model Komunikasi Transaksional antara Pedagang dengan Pembeli di Pasar Kota Kendari. *Translitera: Jurnal Kajian Komunikasi Dan Studi*

- Media*, 12(2), 30–36. <https://doi.org/10.35457/translitera.v12i2.3196>
- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Hardi, S., Pastika, I. W., & Dhanawaty, N. M. (2022). Tindak Tutur Ekspresif dalam Tuturan Komentator E-Sports pada Turnamen PMCO Fall Split Global Finals 2019: Kajian Sosiopragmatik. *Stilistika : Journal of Indonesian Language and Literature*, 1(2), 117. <https://doi.org/10.24843/stil.2022.v01.i02.p10>
- Hardjana, A. (2011). Teori Komunikasi Massa: Kisah Pengalaman Amerika. *Ilmu Komunikasi*, 1(2), 95–112.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, 13, (2)(2), 177–181. <http://fisip.untirta.ac.id/teguh/?p=16/>
- Nur Azizah, A., Nursanti, S., Studi Ilmu Komunikasi, P., & Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Singaperbangsa Singaperbangsa Karawang Abstrak, F. (2024). Self-Disclosure Pada Game Online Mobile Legends Dalam Komunikasi Interpersonal Untuk Mendapat Pasangan Virtual Penggunanya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(1), 130–139.
- Rachmawati, I. N. (2007). Data Collection in Qualitative Research: Interviews. *Indonesian Journal of Nursing*, 11(1), 35–40.
- Shannon, C. E. (1948). A Mathematical Theory of Communication. *Bell System Technical Journal*, 27(4), 623–656. <https://doi.org/10.1002/j.1538-7305.1948.tb00917.x>
- Tamimi, S., & Saddhono, K. (2024). Analisis Campur Kode dalam Tuturan Komentator pada Game Ketujuh Grand Final M5 World Championship. *Journal of Linguistics*, 266–277.