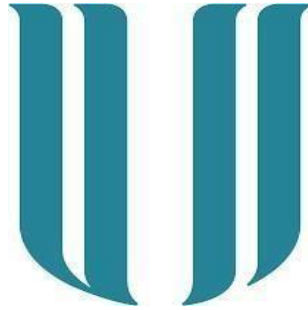


**PERAN *LIVE STREAMING* TIKTOK
SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DALAM
MENINGKATKAN *SKILL GAMEPLAY*
MOBILE LEGENDS EPIC-MYHTIC PALEMBANG**

(Studi Kasus Pada @MPL INDONESIA)



SKRIPSI

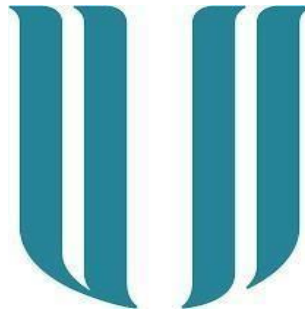
Disusun Oleh :

MARICI ANGGRIANI

21702010013

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS SUMATERA SELATAN
2025**

**PERAN *LIVE STREAMING* TIKTOK
SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DALAM
MENINGKATKAN *SKILL GAMEPLAY*
MOBILE LEGENDS EPIC-MYHTIC PALEMBANG**
(Studi Kasus Pada @MPL INDONESIA)



Diajukan Guna Melengkapi Salah Satu Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana (Strata-1)
Pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Sumatera Selatan

Disusun Oleh:

MARICI ANGGRIANI

21702010013

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS SUMATERA SELATAN
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Peran *live streaming* tiktok sebagai media komunikasi dalam meningkatkan *skill gameplay mobile legends epic-mythic* Palembang(studi kasus pada akun @mpl indonesia) oleh Marici Anggriani telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan.

Ujian Dilaksanakan Pada

Hari : Kamis
Tanggal : 10/07/2025
Pukul : 13:30-15-00
Tempat : Ruang Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi

Tim Penguji

- | | |
|--|------------|
| 1. Intan Putri, S.I.Kom., M.I.Kom
NUPTK 2442770671230342 | Ketua |
| 2. Dendi, S.I.Kom., M.I.Kom
NUPTK 9458770671130242 | Sekretaris |
| 3. H. Agus Srimudin, S.Pd.I., M.I.Kom
NUPTK 1133758659131193 | Penguji 1 |
| 4. Riko Fardiansyah, S.I.Kom., M.I.Kom
NUPTK 6062760661130153 | Penguji 2 |



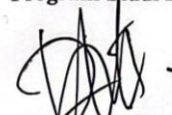
Palembang, 10 Juli 2025

Mengetahui,
Dekan
Fakultas Ilmu Komunikasi



Agus Srimudin, S.Pd.I., M.I.Kom
NUPTK 1133758659131193

Ketua
Program Studi Ilmu Komunikasi



Intan Putri, S.I.Kom. M.I.Kom
NUPTK 2442770671230342

***The Role of TikTok Live Streaming as a Communication Medium in Enhancing
Mobile Legends Gameplay Skills (Epic-Mythic Palembang): A Case Study of
@MPL Indonesia***

Marici Anggriani
Universitas Sumatera Selatan
Maricianggriani5@gmail.com

ABSTRACT

This study investigates the role of TikTok live streaming as a communication medium in enhancing gameplay skills among Mobile Legends players at the Epic-Mythic level in Palembang, Indonesia. The increasing utilization of social media platforms particularly TikTok as tools for sharing strategic and educational gaming content has reshaped how players acquire and develop their in-game competencies. This research focuses on the official TikTok account @MPL Indonesia, which features professional-level live streams aimed at engaging and educating the Mobile Legends community. A qualitative descriptive methodology was employed, incorporating direct observation, in-depth interviews with selected players, and analysis of live stream content. The study is grounded in New Media Theory and the Uses and Gratification Theory, providing a theoretical lens through which to understand users' media choices and interactive behaviors in digital environments. Findings reveal that TikTok live streaming functions as an effective interactive learning platform, facilitating real-time communication and knowledge exchange between streamers and viewers. This interactivity contributes significantly to players' skill enhancement by offering exposure to gameplay strategies, tactical decision-making, and motivational cues from professional players. Furthermore, the development of a supportive online community fosters sustained engagement and a culture of continuous learning within the esports ecosystem.

Keywords: Live Streaming, TikTok, Communication Media, Mobile Legends, Gameplay Skills, Esports, Digital Media

**Peran Live Streaming TikTok sebagai Media Komunikasi dalam
Meningkatkan *Skill Gameplay Mobile Legends (Epic-Mythic*
Palembang): Studi Kasus pada @MPL Indonesia**

Marici Anggriani
Universitas Sumatera Selatan
Maricianggriani5@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran live streaming TikTok sebagai media komunikasi dalam meningkatkan keterampilan gameplay pemain Mobile Legends pada tingkat *Epic-Mythic* di Palembang, Indonesia. Meningkatnya penggunaan platform media sosial khususnya TikTok sebagai sarana berbagi konten edukatif dan strategis dalam komunitas game telah mengubah cara pemain memperoleh dan mengembangkan kompetensi bermain. Fokus penelitian ini tertuju pada akun resmi TikTok @MPL Indonesia yang menampilkan siaran langsung profesional dengan tujuan membina serta mengedukasi komunitas Mobile Legends. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi langsung, wawancara mendalam terhadap pemain terpilih, dan dokumentasi konten siaran langsung. Kerangka teori yang digunakan meliputi Teori Media Baru dan Teori *Uses and Gratification*, sebagai dasar analisis terhadap pilihan media dan perilaku interaktif pengguna di ruang digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa live streaming TikTok berfungsi sebagai platform pembelajaran interaktif yang efektif, memfasilitasi komunikasi dua arah dan pertukaran pengetahuan secara real-time antara streamer dan penonton. Interaksi ini berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan bermain melalui paparan strategi permainan, pengambilan keputusan taktis, dan motivasi dari pemain profesional. Selain itu, terbentuknya komunitas daring yang suportif mendorong keterlibatan berkelanjutan dan budaya belajar yang aktif dalam ekosistem esports.

Kata Kunci: Live Streaming, TikTok, Media Komunikasi, *Mobile Legends*, Keterampilan *Gameplay*, *Esports*, Media Digital