

ABSTRAK

Masifnya jumlah pemain game telah membuka peluang baru dalam dunia media hiburan, berdasarkan hal tersebut, pengembang game dan konten kreator kini dapat memanfaatkan audiens yang luas untuk menciptakan ekosistem yang interaktif dan dinamis. Salah satu fenomena yang muncul dari perkembangan ini adalah *restreaming*, yang memberikan opsi bagi audiens untuk menikmati siaran langsung pertandingan *esport* dengan perspektif lebih personal dan disajikan oleh figur-figur berpengaruh. Dalam penelitian ini, penggunaan dan kepuasan audiens menonton *restreaming* pertandingan Mobile Legends Professional League (MPL) oleh R7 Tatsumaki dianalisis dari sisi kredibilitas R7 dalam konten TutoR7. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *source credibility* R7 dalam konten *tutorial*-nya terhadap *uses and gratification* audiens menonton *restreaming* MPL. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dengan metode survei terhadap 400 responden *subscriber channel* Youtube R7 Tatsumaki. Hasil dari penelitian ini menegaskan bahwa kredibilitas yang ditunjukkan oleh R7 dalam konten *tutorial*-nya berpengaruh terhadap penggunaan dan kepuasan audiens dalam menonton *restreaming* MPL, serta memenuhi kebutuhan mereka dalam hal informasi, hiburan, dan peningkatan keterampilan bermain. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang bagaimana faktor kredibilitas sumber memengaruhi perilaku dan kepuasan audiens dalam konsumsi *livestreaming esport*.

Kata kunci: *source credibility, uses and gratification, restreaming, R7 Tatsumaki, Mobile Legends, esport*

ABSTRACT

The massive number of gamers has opened up new opportunities in the world of media entertainment, based on that, game developers and content creators can now tap into a wide audience to create an interactive and dynamic ecosystem. One phenomenon that has emerged from this development is restreaming, which provides an option for audiences to enjoy live streaming of esport matches with a more personalized perspective and presented by influential figures. In this study, audience usage and satisfaction watching the restreaming of Mobile Legends Professional League (MPL) matches by R7 Tatsumaki is analyzed in terms of R7's credibility in TutoR7 content. Thus, this research aims to analyze the effect of R7's source credibility in his tutorial content on the uses and gratification of audiences watching MPL restreaming. A quantitative approach was used in this research with a survey method of 400 respondents who are subscribers to R7 Tatsumaki's Youtube channel . The results of this research confirm that the credibility shown by R7 in his tutorial content has an effect on the audience's use and satisfaction in watching MPL restreaming, as well as fulfilling their needs in terms of information, entertainment, and skills improvement. Overall, this research contributes to the understanding of how source credibility factors influence audience usage and satisfaction in esport livestreaming consumption.

Keywords: *source credibility, uses and gratification, restreaming, R7 Tatsumaki, Mobile Legends, esport*