

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang konten kontroversi yang disajikan TikTok @evosesports. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis resepsi respon pengguna *Mobile Legends* sekaligus penggemar Evos *E-Sports* mengenai konten TikTok @evosesports yang kontroversi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data interaktif Miles and Hiberman. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan desain studi kasus. Pengumpulan data dilakukan dengan pendekatan wawancara Semi struktur kepada tujuh informan kunci dan satu informan ahli dan studi dokumentasi dengan menyelidiki konten TikTok @evosesports. Teknik keabsahan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber data. Teori yang digunakan sebagai landasan teori dalam penelitian ini adalah teori resepsi yang dicetuskan Stuart Hall. Analisis resepsi yang dicetuskan Stuart Hall menjelaskan adanya tiga penkodean dalam menerima sebuah pesan diantaranya *dominant*, *negotiated* dan *opposition*. Hasil penelitian ini menemukan tiga hal, pertama konten Evos *E-Sports* yang di publikasikan melalui platform TikTok diterima secara utuh. Penerima tersebut terjadi karena konten yang disajikan TikTok @evosesports sesuai dengan fakta prestasi. Selain itu, konten yang disajikan adalah bentuk *marketing* yang dilakukan Evos *E-Sports* dan bisa diterima tanpa adanya penolakan. Kedua posisi *negotiated*, informan terkait bisa menerima konten kontroversi yang disajikan dengan beberapa catatan sesuai dengan paham dan budaya yang di anut. Informan menerima konten tersebut dengan menganggap sebagai konten komedi walaupun konten yang disajikan dilakukan secara berulang. Penelitian ini memunculkan penemuan baru dengan tidak munculnya penkodean *opposition*.

Kata Kunci : Analisis Resepsi, E-Sports, Mobile Legends, Media Sosial, Penggemar, TikTok