

ABSTRAKSI

Gamer yang saat ini sudah menemukan tempat untuk menunjukkan identitasnya mulai bermunculan dengan media sosial, dalam hal ini YouTube, sebagai medium mereka. YouTube sendiri merupakan salah satu media sosial terbesar saat ini dengan bentuk situs berbagi video. Salah satu konten video populer yang dibuat oleh *gamer* dalam YouTube adalah video *let's play* yang merupakan bentuk video di mana pembuat konten mencoba untuk mengajak penontonnya merasakan pengalaman yang sama dalam bermain *game*. Peneliti pun tertarik untuk melihat bagaimana Setyadi Darmawan (Acung) dan Amelia Rianti (Amel) sebagai *gamer* menunjukkan identitas mereka melalui video *let's play*nya dalam kanal YouTube “Repure” dan “Melriant – Hijab Gamer”.

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data wawancara mendalam dan observasi. Teori yang digunakan untuk menjadi dasar penelitian ini adalah teori Bauimeister dan Hutton yang mengatakan terdapat dua tipe presentasi diri dilihat dari motifnya, yaitu motif menyenangkan audiens dan motif konstruksi diri. Penelitian ini kemudian menemukan bahwa meski sama-sama tergolong sebagai *gamer*, ternyata presentasi diri Acung dan Amel berbeda satu sama lain. Acung dalam mempresentasikan dirinya lebih cenderung ke arah motif menyenangkan audiens, sedangkan Amel lebih cenderung ke arah konstruksi diri.

Kata Kunci : Presentasi Diri, *Let's Play*, *Gamer*, YouTube

ABSTRACT

Gamers who have now find a place to show their identity began to appear with social media, in this case YouTube, as their medium. YouTube itself is one of the largest social media at this time with the form of video sharing sites. One of the popular video content created by gamers on YouTube is video let 's play, which is a video form where content creators try to get their audience to feel the same experience in gaming. The researchers were interested in seeing how Setyadi Darmawan (Acung) and Amelia Rianti (Amel) as gamers showed their identities through video let 's play in their YouTube channel "Repure" and "Melriant - Hijab Gamer".

This study used data collection method of in-depth interviews and observations. The theory used to form the basis of this research is the theory of Bauimeister and Hutton who said that there are two types of self-presentation seen from their motives, namely the audience-pleasing motive and self-construction motive. The study later found that although both were classified as gamers, it turned out that the presentations of Acung and Amel were different from each other. Acung in presenting himself is more inclined towards the audience-pleasing motive, while Amel is more inclined towards self-construction motive.

Keywords : Self-Presentation, Let's Play, Gamer, YouTube