

**SELF PRESENTATION PADA PLAYER GAME ESPORT  
(STUDI DESKRIPTIF)**

**Muhammad Rafly Fadlilah**

**14519348**

Fakultas Psikologi

Universitas Gunadarma

**ABSTRAK**

*Self presentation adalah seseorang yang melakukan upaya baik sadar maupun tidak sadar untuk mempresentasikan dirinya dengan menggambarkan beberapa gambaran dari diri atau beberapa gambaran informasi mengenai diri individu di khalayak umum, sehingga mendapatkan tanggapan dari audiens. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan self presentation pada player game esport dengan fokus pada subjek penelitian yang terdiri dari player game esport di jabodetabek. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif studi deskriptif dengan menggunakan skala self presentation Hewitt, Flett, Sherry, Habke, Parkin, Lam, Stein, (2011) sebagai instrument penelitian. Responden dalam penelitian ini sebanyak 200 player game esport. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non probability sampling dengan teknik purposive. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Self presentation pada player game esport memiliki mean empirik sebesar 69,05 yang berada pada kategori sangat tinggi. Pada aspek perfectionistic nilai mean empirik sebesar 37,11 dengan hasil sangat tinggi. Kemudian pada aspek Nondisplay of Imperfection nilai mean empirik sebesar 13,65 dengan hasil sangat tinggi. Pada aspek Nondisclosure nilai mean empirik sebesar 18,28 dengan hasil sangat tinggi. Hasil perhitungan dari mean Self presentation menggunakan dengan pengolahan data dengan SPSS 25. Hal ini menunjukkan bahwa player game esport memiliki tingkat self presentation yang sangat tinggi.*

**Kata Kunci:** *Self Presentation, Player, Game Esport*

(xi + 58 Lampiran)