

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi identitas gender pada tampilan platform *live game streaming Twitch.tv*. Teori performatif gender berasumsi bahwa manusia menghasilkan identitas, termasuk gender melalui penampilan atau ekspresi diri. Di *Twitch* pada dasarnya komunikasi yang terjadi menggunakan medium *online*. *Streamer* diberikan kebebasan untuk merepresentasikan identitas gender mereka dengan membuat konten yang dapat dilihat oleh khalayak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes untuk mengetahui representasi identitas yang ditampilkan pada pesan-pesan verbal dan nonverbal. Hasilnya adalah (1) Representasi identitas gender feminin ditunjukkan dengan memberi lebih banyak informasi personal di halaman utama dengan kata-kata yang menunjukkan kedekatan dibandingkan maskulin; (2) Representasi identitas gender feminin ditunjukkan dengan lebih menjaga hubungan dengan khalayak dengan pembicaraan yang personal dan bercerita secara detail dengan khalayaknya pada pembukaan dan penutupan konten *streaming* di mana maskulin lebih minimal; (3) Representasi identitas gender feminin ditunjukkan dengan lebih responsif terhadap ide-ide khalayaknya dengan memberikan ruang supaya khalayak dapat ikut serta dalam berkomunikasi dengan *streamer* dibandingkan maskulin; (4) Representasi identitas gender feminin ditunjukkan dengan bersikap lembut dalam mengkritik sesama pemain game; (5) Representasi identitas gender feminin ditunjukkan dengan lebih menekankan nada-nada suara, menjaga kontak mata untuk menekankan ekspresi dibandingkan maskulin; (6) Pemilihan artefak-artefak yang berbeda sesuai dengan identitas gender berupa pemilihan warna baju, jenis baju, dominasi warna *layout* profil, dekorasi latar belakang dan karakter game yang disajikan.

**Kata Kunci:** *Representasi, Identitas Gender, Twitch.tv, Semiotika*

## ABSTRACT

*This study aims to determine the representation of gender identity on the live streaming game platform Twitch.tv. Gender performative theory assumes that humans produce identity, including gender through appearance or self-expression. At Twitch, basically communication takes place using an online medium. Streamers are given the freedom to represent their gender identity by creating content that can be seen by the public. This study uses a qualitative approach and uses Roland Barthes's semiotic analysis to determine the representation of identity displayed on verbal and nonverbal messages. The results are (1) Representation of feminine gender identity is shown by giving more personal information on the main page with words that indicate closeness rather than masculine; (2) Representation of feminine gender identity is shown by better maintaining relationships with audiences with personal conversations and telling in detail with the audience at the opening and closing of streaming content where masculine is more minimal; (3) Representation of feminine gender identity is shown by being more responsive to the ideas of the audience by providing space so that the audience can participate in communicating with streamers rather than masculine; (4) Representation of feminine gender identity is shown by being gentle in criticizing fellow gamers; (5) Representation of feminine gender identity is shown by emphasizing the tone of voice, maintaining eye contact to emphasize expression rather than masculine; (6) The selection of different artifacts according to gender identity in the form of choosing the color of clothes, type of clothes, dominance of the profile layout, background decoration and game characters presented.*

**Keywords:** *Representation, Gender Identity, Twitch.tv, Semiotics*