

## ABSTRAK

Roleplay diartikan sebagai kegiatan dimana seseorang memparodikan idola mereka. Namun seorang roleplayer juga ada yang memainkan karakter buatanya sendiri. Dalam permainan tersebut setiap orang tidak mengetahui identitas asli masing-masing. Sehingga, seseorang harus membuat karakternya sendiri. Pada komunitas ini terdapat beberapa pemain yang menggunakan karakter berjenis kelamin laki-laki padahal di dunia nyatanya ia adalah perempuan. Responden juga berusia 18-24 tahun dengan pekerjaan sebagai mahasiswa dan pegawai swasta. Roleplayer pada penelitian ini juga telah bermain di dalam komunitas ini lebih dari lima tahun dan diri aslinya sangat berbeda dengan diri virtual yang ia buat di dalam komunitas ini selama waktu tersebut. Pada hal tersebut terjadi ketidakcocokan persepsi antara *Actual Self*, *Ideal Self*, *Ought Self* dan *Virtual Self*, hal ini disebut *Self Discrepancy* (Higgins, 2000). Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif untuk mengetahui bagaimana *Self Discrepancy* pada *Roleplayer K-Pop* di komunitas *Entertainment 'x'*. Alat ukur penelitian ini menggunakan kuisisioner (SDQ) *Self Discrepancies Questionnaire* pada 28 pemain *roleplay*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 64.2% subjek mengalami *self discrepancy* tinggi dan 30% tidak mengalami *self discrepancy*.

**Kata Kunci:** *Self Discrepancy*, *Roleplayer*, *K-Pop*