

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan mempelajari suatu tokoh atau selebriti secara terus menerus akan menimbulkan kekaguman dan ketertarikan yang sangat kuat dan berlebihan ini dikenal dengan istilah *celebrity worship*. Setiap orang memiliki cara tersendiri dalam mengidolakan sesuatu dapat dilihat dari tingkatan *celebrity worship*. Contohnya kebiasaan mendengar, membaca dan mempelajari tentang kehidupan selebriti atau tokoh yang diidolakan secara berlebihan akan menciptakan obsesi, empati tinggi terhadap idola, ikut merasakan yang terjadi pada idola, merasa diri memiliki ikatan khusus dengan idola dan asosiasi yang menimbulkan konformitas.

Seperti halnya *cosplayer* sebagai penggemar animasi dan fantasi yang diwujudkan melalui suatu kostum. Mereka sejak anak-anak atau menginjak usia remaja sudah mengenal *anime*, superhero (*tokosatsu*) dan tokoh animasi fantasi lainnya dari televisi, *games* dan *website* khusus. Kebiasaan membaca dan menonton terus-menerus tentu membuat *cosplayer* sangat menyukai dan kagum pada sifat (karakter) dan perilaku yang ditampilkan tokoh animasi fantasi tersebut. Sertamulai mencari tahu berbagai hal mengenai tokoh animasi fantasi tersebut.

Ada juga yang menganggap karakter yang ditampilkan tokoh animasi fantasi dalam film memiliki alur cerita yang mirip dengan alur cerita kehidupannya. Kemudian, timbullah dorongan untuk mewujudkan tokoh animasi fantasi itu dalam bentuk nyata melalui *cosplay*. Saat ini banyak komunitas penggemar tokoh animasi fantasi, contohnya komunitas penggemar *anime*, komunitas penggemar *tokosatsu*, komunitas penggemarkarakter *games* dan masih banyak lainnya, sering disebut sebagai *fandom*. Hal ini dapat dikatakan berkaitan dengan *celebrity worship*.

Faktor yang mempengaruhi *cosplayer* melakukan *celebrity worship* bahkan pada tingkatan tinggi. Berdasarkan studi awal melalui wawancara kepada 25 *cosplayer* ini berkaitan dengan identitas diri dan konformitas. Pembentukan identitas diri memerlukan komitmen dan krisis. Ketika mengalami krisis akan melakukan eksplorasi untuk menetapkan pilihannya dan bereksperimen dengan peran-peran yang berbeda-beda (Santrock, 2003 dalam Rahmayanthi, 2017). Ketika *celebrity worship* dilakukan maka berbagai figur atau *image* dari idola berpengaruh terhadap perubahan yang terjadi dalam diri.

Menurut Marcia (1993 dalam Rahma, 2013) menyatakan bahwa pembentukan identitas diri memerlukan komitmen dan krisis. Krisis identitas diri terjadi ketika mengalami kebingungan dalam mencari jati diri. Mulai berpikir dengan muncul pertanyaan, siapa diri, bidang yang diminati, karir dan pekerjaan yang di pilih, agama dan budaya yang diikuti, bagaimana cara menjalankan peran dalam keluarga, sekolah dan masyarakat dan lingkungan kelompok sosial yang tepat untuk dirinya.

Ketika mencari identitas diri ia berusaha untuk menjelaskan siapa dirinya, bagaimana perannya dalam masyarakat, apakah mampu percaya diri meskipun latar belakang budaya membuat orang-orang merendahnya. Umumnya individu di usia remaja bimbang akan eksistensi dirinya, maka pencapaian identitas diri merupakan tugas penting dan mendasar dalam kehidupan (Purwandi, 2004).

Cosplayer berusaha menjelaskan siapa dirinya, sebelum masuk ke dunia *cosplay* umumnya mereka pemalu, menutup diri, mengurung diri dan lebih nyaman menyendiri. Pertemanan sedikit karena kurang suka berinteraksi dengan orang lain, selain teman dekat. Kemudian, adanya *cosplay* sebagai salah satu media untuk bereksplorasi, mereka menyatakan lebih percaya diri, berani tampil dan berbicara

(*public speaking*). Lebih mudah memperoleh teman karena berada dalam lingkungan sesama penyuka budaya populer Jepang.

Ada juga *cosplayer* perempuan mau menghilangkan perlahan sifat maskulin, menjadi lebih feminim karena tuntutan karakter yang di pilih dan ada juga karena dorongan latihan menjadi idol grup menyanyikan karakter lagu dengan memakai kostum lucu-lucu (*kawai*). Tidak ingin *bermake-up* dan kurang merawat diri secara fisik menjadi rajin merawat diri. Agar saat *cosplay* tidak mengecewakan citra dari karakter yang ditampilkan tokoh animasi fantasi, menghindari kritikan dan penolakan jika tidak mirip. Maka sebagian *cosplayer* menganggap perlu perubahan dengan merawat wajah dan badan.

Pencapaian identitas diri bisa melalui eksplorasi terhadap lingkungan dan diri, serta komitmen terhadap identitas yang telah di pilih. Ketika bereksplorasi ia akan mengalami krisis identitas diri, umumnya terjadi ketika usia remaja dan pasti dialami oleh semua individu. Usia remaja tergantung pada perilaku remaja dalam menjalani tugas perkembangannya. Ia mengeksplorasi berbagai hal misalnya minat, budaya, pertemanan, hubungan lawan jenis dan sebagainya.

Ketika menghadapi krisis identitas diri melakukan eksplorasi, berusaha menelusuri berbagai alternatif pilihan kemudian menetapkan pilihannya. Setiap individu akan mengalami masa eksplorasi ini dan krisis identitas diatasi melalui pembentukan identitas diri yang harus dilewati dan diselesaikan (Erickson dalam Rahma, 2013). Alternatif pilihan ini membutuhkan banyak informasi, salah satunya informasi dari teman sebaya atau kelompok lebih diikuti oleh remaja.

Kemudian, faktor lain yang mempengaruhi *cosplayer* melakukan *celebrity worship* bahkan pada tingkatan tinggi yaitu konformitas. *Cosplayer* mengetahui

dan mengunjungi festival *cosplay* di ajak oleh teman dekat, teman bermain, teman sekolah, dan pasangan. Semakin sering datang ke *event* semakin sering melihat *cosplay*, sehingga timbul ketertarikan ingin melakukan *cosplay*. Ada juga yang tertarik melakukan *cosplay* karena di ajak oleh teman dekat, teman komunitas dan teman yang sudah *bercosplay*.

Hal yang membuat terus melakukan *cosplay* karena memiliki banyak teman, dukungan dari teman komunitas dan teman sesama penggemar budaya populer Jepang. *Cosplayer* bertahan dalam komunitas *cosplay* karena sikap anggota komunitas yang setia kawan, hangat, ramah, saling membantu dalam persiapan *cosplay*, selalu memberi informasi dan memberi kenyamanan berada di lingkungan yang mendukung kesukaan mereka. Jika ada kegiatan sosial ia pun ikut melakukannya. Lalu, jika ada kegiatan komunitas misalnya latihan musik *band*, grup bernyanyi, latihan menari, belajar bahasa Jepang dan kegiatan lainnya.

Pembentukan identitas diri berkaitan dengan tugas perkembangan yaitu menyesuaikan diri dengan perubahan fisik dan psikologis, komitmen terhadap kemandirian dan perilaku. Sebagian besar di pengaruhi oleh konformitas teman sebaya, maka ketika mengalami krisis identitas diri, teman sebaya akan sangat berperan dalam pembentukan identitas diri. Kesamaan minat, nilai dan norma yang diikuti anggota kelompok dan internalisasi terus-menerus dalam kelompok menjadi pemicu adanya konformitas. Konformitas terjadi ketika sejumlah anggota mengatakan atau melakukan hal sama dengan perilaku kelompok (Utami & Silalahi, 2013).

Umumnya ketika berada dalam suatu lingkungan atau suatu kelompok teman mengalami kekhawatiran akan penolakan sosial. Maka, ia rela melakukan norma apapun dalam lingkungan atau kelompok tersebut, agar mendapat penerimaan.

Meskipun, terkadang jika ia melakukannya bertentangan dengan dalam dirinya. Dalam konformitas, penyesuaian diri dengan keinginan kelompok untuk mendapat penerimaan dari anggota kelompok bagian dari aspek normatif (Fieldman, 1985 dalam Fitriyani, dkk, 2013). Ketakutan terhadap penolakan dan keinginan untuk di terima dalam kelompok (Nursanti, 2009). Jika individu merasa di terima kelompok maka akan berperilaku dan bersikap sesuai dengan lingkungan (Dilla et al., 2016).

Cosplay karakter apapun dapat di terima dan di toleransi dalam kalangan *cosplay* atau penggemar animasi fantasi. Keyakinan yang semakin besar terhadap informasi yang disampaikan teman sebaya. Kemudian, mengatakan dan melakukan sesuatu yang sama dengan kelompok. Kesamaan perilaku ini dengan perilaku kelompok di dorong oleh keinginan sendiri. Sehingga ketika remaja diajak untuk memilih tokoh atau selebriti yang diidolakan, ia akan menetapkan pilihannya sesuai dengan kelompok.

Hasil penelitian Laksmi (2019) menunjukkan bahwa identitas diri remaja akhir K-Pop berkorelasi dengan *celebrity worship* di Malang. Identitas diri *diffusion* berkorelasi dengan *celebrity worship borderline pathological*. Penelitian juga menyebutkan bahwa identitas diri *achievement* berkorelasi dengan *celebrity worship intense personal*. Identitas diri *foreclosure* berkorelasi dengan *celebrity worship borderline pathological, entertainment sosial* dan *intensepersonal*. Identitas diri *moratorium* berkorelasi dengan *celebrity worship entertainment sosial* dan *intense personal*.

Kemudian, hasil penelitian Legia et al. (2020) menunjukkan bahwa adanya hubungan yang sangat signifikan antara konformitas teman sebaya dengan *celebrity worship* tokoh *anime*. Penelitian Laksmi meneliti korelasi identitas diri dengan *celebrity worship*. Penelitian Legia et al meneliti hubungan konformitas dengan *celebrity worship*. Sedangkan, penelitian ini akan meneliti secara bersamaan pengaruh identitas diri dan

konformitas terhadap celebrity worship. Serta, *celebrity* atau tokoh idola dalam penelitian ini yaitu tokoh fantasi dan animasi yang diwujudkan dalam bentuk *cosplay*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Apakah terdapat pengaruh identitas diri terhadap *celebrity worship* pada *cosplayer* di Kota Bandung ?
2. Apakah terdapat pengaruh konformitas terhadap *celebrity worship* pada *cosplayer* di Kota Bandung ?
3. Apakah terdapat pengaruh identitas diri dan konformitas terhadap *celebrity worship* pada *cosplayer* di Kota Bandung ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini :

1. Untuk mengetahui pengaruh identitas diri terhadap *celebrity worship* pada *cosplayer* di Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui pengaruh konformitas terhadap *celebrity worship* pada *cosplayer* di Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui pengaruh identitas diri dan konformitas terhadap *celebrity worship* pada *cosplayer* di Kota Bandung.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan Teoretis

Kegunaan penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pada bidang Ilmu Psikologi diantaranya Psikologi Perkembangan yakni tugas perkembangan seperti identitas diri, dan Psikologi Sosial yakni konformitas adanya pengaruh sosial sehingga mengubah perilakunya sesuai norma sosial atau lingkungan sosial. Kemudian, memberikan informasi mengenai gambaran fenomena *cosplay* sebagai budaya populer yang masuk ke Indonesia dan digemari kaum muda dapat mempengaruhi perilaku sosial.

Kegunaan Praktis

Kegunaan penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran informasi mengenai penyebab orang melakukan *cosplay* (budaya modern asing masuk ke Indonesia) dalam lingkup tugas perkembangan dan kehidupan sosial. Bagi remaja dapat menyaring informasi budaya modern asing masuk ke Indonesia, dapat menyesuaikan diri antara tugas perkembangan dengan budaya modern dan memilah pergaulan kelompok. Bagi orangtua dan masyarakat dapat memberikan bimbingan, pengawasan dan pola asuh yang tepat bagi remaja.