

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belakangan ini, beragam komunitas dengan berbagai latar belakang kegemaran yang sama semakin menjamur di Indonesia. Dimulai dari komunitas keagamaan, politik, berbagai jenis kendaraan, hingga komunitas dengan hobi yang sama seperti; musik, seni, gim, dan lainnya semakin diminati oleh masyarakat. Tujuannya, agar mereka dapat saling bertukar pikiran yang sama tentang sesuatu yang mereka sukai.

Menurut Koentjaraningrat (dalam Mardiharto, 2017) komunitas merupakan sekumpulan atau beberapa orang yang bertemu dan membentuk suatu organisasi yang didalamnya terdapat kepentingan yang sama. Komunitas merupakan istilah yang digunakan dalam percakapan sehari-hari untuk menyebut suatu perkumpulan. Komunitas dikatakan dapat membuat ruang publik (*public space*) yang awalnya tidak berfungsi menjadi berfungsi kembali, dengan adanya kehadiran komunitas kreatif di ruang publik tersebut. Sementara itu, definisi lain menurut Rulli (dalam Mardiharto, 2017) komunitas terdiri dari sekelompok orang, saling berinteraksi antara anggota kelompok, berdasar pada adanya kesamaan baik kebutuhan maupun tujuan yang dimiliki oleh masing-masing anggota kelompok, serta terdapat wilayah-wilayah individu yang terbuka bagi anggota kelompok yang lain.

Salah satu komunitas yang saat ini sedang ramai di kalangan masyarakat yaitu komunitas *cosplay* (*costum player*). Istilah *cosplay* dikenalkan pertama kali oleh Nubuyuki Takahashi presiden dari studio hard pada bulan juni tahun 1983 (Lotecki dalam Pramana & Maskyur 2020). *Cosplay* biasa disebut juga dengan istilah *kosupure* yang berasal dari kata *costume* (kostum) dan *play* (bermain) bahwa, *cosplay* dalam konteks sub-kultur modern sering digunakan untuk menggambarkan kegiatan berpakaian dan bertindak sebagai karakter dari *manga* (buku bergambar) *anime* (kartun) *tokusatsu* (*special effect* dalam film) *video game*, *sci-fi* dan grup musik (setiawan dan Haryono, 2013). Kategori dalam *cosplay* dapat diklasifikasikan menjadi beberapa *genre*, yaitu *romance*, *horor*, *cuteness*, *gothic*, *sci-fi*, *fantasi* serta mitologi (Rahman, Wing-sun dan Cheung dalam Pramana & Maskyur, 2020).

Di Indonesia sendiri, *cosplay* sudah tersebar cukup luas dan digemari oleh berbagai kalangan. Meski terlihat hanya digemari oleh anak-anak muda namun, pada kenyataannya banyak pula orang dewasa yang juga terjun dalam dunia ini, sehingga *cosplay* dapat dikatakan sebagai budaya populer yang mampu menggapai seluruh masyarakat dari berbagai golongan (Kroski dalam Syafuddin, 2020). Biasanya, *cosplay* dilakukan saat ada *event* atau konvensi *anime*. Salah satunya *event* Gelar Jepang UI sebagai pionir *event cosplay* pertama di Indonesia. Hanya saja, saat itu pembuat *event* bukan dari kalangan komunitas, melainkan dari sebuah EO (*event organizer*). Bermula dari hal tersebut, para pemuda-pemudi asal Bandung kemudian mulai memperkenalkan penampilan *Harajuku* yang selanjutnya menjadi cikal bakal munculnya komunitas *cosplay* pertama di Indonesia, yaitu

AEON (*Association Extracurricular of Nyx*) berdiri pada tanggal 13 Agustus 2008. Berawal dari komunitas *cosplay* Bandung inilah, mulai bermunculan komunitas-komunitas *cosplay* lainnya di berbagai daerah di Indonesia seperti, komunitas *cosplay* Surabaya, komunitas *cosplay* Jakarta, Bali *cosplay community*, dan COSKA (*cosplay Karawang community*) yang saat ini berkembang di Karawang.

Komunitas *coska* (*cosplay Karawang*) berdiri sejak 25 Mei 2012 yang di pelopori oleh Bagja Mulya Hartana dan Muhammad Yusuf. Sama seperti komunitas *cosplay* pada umumnya yang tidak hanya digemari oleh anak-anak, para member *coska* datang dari berbagai usia baik usia anak-anak, remaja, hingga dewasa. Selain itu, terinspirasi dari *event cosplay* yang sudah lebih dulu hadir di kota-kota besar pada umumnya, di awal kemunculannya tahun 2012 komunitas *coska* mengadakan sebuah *event cosplay* pertama di kota Karawang. Sejak saat itu, para *cosplayer* Karawang baik yang aktif dalam komunitas maupun yang datang dari luar komunitas, mulai aktif mengikuti berbagai *event* yang diadakan oleh komunitas *coska*. Pada *event* tersebut, para *cosplayer* banyak memerankan tokoh karakter *anime*, *manga*, dan gim yang mereka sukai. Individu dengan konsep diri yang positif akan bersikap dan berpikir secara positif, berani mencoba hal-hal yang baru, berani sukses dan berani gagal juga, penuh percaya diri, antusias, merasa diri berharga, serta berani menetapkan tujuan hidupnya (Prasetio, 2019).

Zulfan & Wahyuni (2012) menjelaskan tentang konsep diri sebagai gambaran seseorang mengenal dirinya sendiri, yang merupakan gabungan dari keyakinan terhadap fisik, psikologis, emosional, dan aspirasi. Definisi lain tentang konsep diri menurut Rogers (dalam Feist & Feist 2010) yaitu, konsep diri meliputi seluruh

aspek dalam keberadaan dan pengalaman seseorang yang disadari oleh individu tersebut. Hal ini sejalan dengan Capon & Owens (dalam Bachri, 2010) yang menjelaskan konsep diri dalam persepsi terhadap diri sendiri yang didasarkan pada pengalaman dan interpretasi terhadap diri dan lingkungan serta struktur yang bersifat multidimensional yang berkaitan dengan konsepsi atau penilaian individu tentang diri sendiri.

Menurut Goni, dkk (2011) menyebutkan, terdapat empat dimensi yang membentuk konsep diri, yaitu *self-fulfillment*, *autonomy*, *honesty*, dan *emotional adjustment*. Lebih lanjut, Goni, dkk (2011) juga menyatakan bahwa konsep diri yang dimiliki oleh individu dapat dikatakan terdiri dari empat komponen yaitu *affective emotional self concept* (bagaimana seseorang melihat diri mereka sendiri dalam kaitannya dengan penyesuaian atau regulasi emosional); *ethical/moral self concept* (sejauh mana individu menilai dirinya sendiri sebagai sosok yang jujur dan dapat dipercaya) *self concept of autonomy* (persepsi tentang sejauh mana individu membuat keputusan tentang hidupnya sesuai dengan kriteria sendiri) *self concept of fulfillment* (bagaimana individu melihat dirinya sendiri dalam pencapaian maksud dan tujuan hidup). Desmita (dalam Putri & Safri 2019) mengungkapkan bahwa, semakin positif konsep diri seseorang, maka semakin mudah dirinya mencapai keberhasilan dalam kehidupannya. Sehingga, konsep diri yang positif memberikan peluang pada seseorang untuk dapat bersikap optimis.

Konsep diri terbagi menjadi dua, yaitu konsep diri yang positif dan konsep diri yang negatif. Menurut Calhoun & Acocella (dalam Kiling & Kiling, 2015) menjelaskan bahwa konsep diri yang positif diperlihatkan dalam bentuk

penerimaan terhadap kondisi fisik yang ada, baik pembentukan persepsi oleh dirinya sendiri maupun penerimaan oleh persepsi orang lain, kemampuan mengelola emosi yang tinggi dalam berperilaku atau dalam menghadapi permasalahan, kemampuan dalam menjalin hubungan yang baik dengan orang lain, dan kemampuan yang tinggi dalam mengaktualisasikan diri untuk berkompetisi dan menunjukkan prestasinya. Sementara itu, konsep diri negatif terbagi menjadi dua (Calhoun & Acocella, dalam Kiling, 2015). Pertama, pandangan seseorang tentang dirinya sendiri benar-benar tidak teratur, dia tidak memiliki perasaan kestabilan dan keutuhan diri. Dia benar-benar tidak tahu siapa dia, apa kekuatan dan kelemahannya, atau apa yang dihargai dalam hidupnya. Kedua, konsep dirinya terlalu stabil dan terlalu teratur, dengan kata lain terlalu kaku. Mungkin karena dididik dengan sangat keras, individu tersebut menciptakan citra diri yang tidak mengizinkan adanya penyimpangan dari seperangkat hukum besi yang dalam pikirannya merupakan cara hidup yang tepat. Tipe ini menerima informasi baru sebagai ancaman dan menjadi sumber kecemasan (Calhoun & Acocella, dalam Kiling, 2015).

Fenomena yang ada pada komunitas Coska (*Cosplay Karawang*) diketahui bahwa seorang member berinisial RBY memandang dirinya memiliki kesamaan fisik, sifat, dan karakter seperti Peter Parker dalam *film Spiderman* yang diperankan oleh Tom Holland. Dalam hal ini *self fulfillment* RBY melihat dirinya sendiri dalam mencapai tujuan hidup, merasa memiliki hidup yang bermakna karena pencapaian-pencapaian yang sudah diraih, berusaha mencapai cita-cita yang dimiliki, dan berani menghadapi tantangan untuk mencapai tujuan hidup. Dalam wawancara 14

juni 2022 yang dilakukan bersama RBY saat menggunakan *costume Spiderman*, RBY merasa berani serta memiliki tingkat rasa percaya diri yang tinggi. Akan tetapi, ketika tidak ber-*Cosplay*, RBY merasa kurang percaya diri dalam menjalani kegiatan sehari-harinya. RBY selalu menutupi identitas dihadapan teman-teman pekerjaannya serta di lingkungan rumahnya.

Pada wawancara bersama, RBY selalu ingin dianggap oleh teman-teman di komunitasnya sebagai pribadi yang bisa dipercaya oleh teman-temannya. Pada aspek *Honesty* individu melihat dirinya sebagai orang yang jujur, berani terus terang, dan orang yang dapat dipercaya dalam setiap perilaku. Serta aspek *autonomy* yang dimana individu melihat dirinya sebagai pribadi yang setara namun memiliki perbedaan yang unik dari orang lain serta mencangkup persepsi *individu* sebagai sosok yang mandiri, tidak tergantung pada orang lain, dan tidak sama dengan orang lain, merasa tidak di dominasi oleh orang lain.

Dalam hal *bercosplay* RBY mampu menyesuaikan sisi emosi yang ada pada dirinya serta pada peran yang dimainkan oleh RBY hal ini terkait pada aspek *emotional adjustment* bagaimana individu melihat dirinya sendiri pada dimensi emosional, terkait dengan aspek kepribadian individu yang lebih reaktif dan impulsif. Dimensi ini mencangkup juga persepsi individu tentang keseimbangan emosional yang dimilikinya, sensitivitas, pengakuan dan kontrol emosi yang dimiliki oleh individu.

Dapat disimpulkan bahwa fenomena di atas menggambarkan dimensi konsep diri mengenai *self fulfillment*, *honesty*, *autonomy* dan *emotional adjustment* yang menunjukkan bahwa RBY menyadari hal-hal positif serta negatif akan dirinya.

RBY juga dapat menilai kemampuan dirinya dengan baik, memiliki tujuan yang sesuai dengan keinginannya, dan mampu mencapai aktualisasi dirinya dalam memerankan tokoh *Spiderman*. Di sisi lain, konsep diri pelaku *cosplay* yang dialami RBY saat sedang *bercosplay* dengan saat dirinya tidak memerankan karakter apapun (saat menjadi dirinya sendiri), RBY merasa memiliki banyak perbedaan konsep diri yang tidak sesuai seperti tokoh *Spiderman* yang diperankannya. Dalam wawancara yang sudah dilakukan kepada RBY, bahwasannya, RBY adalah orang yang tidak percaya diri dan pemalu saat tampil di atas panggung tanpa menggunakan atribut *cosplay*. RBY merasa bahwa dirinya tidak memiliki bakat apapun saat menjadi dirinya sendiri sehingga seringkali merasa *insecure* terhadap dirinya sendiri.

Konsep diri bukanlah faktor yang dibawa sejak lahir, namun faktor yang dipelajari dan terbentuk dari pengalaman individu dalam berhubungan dengan individu lain dalam hal ini salah satunya adalah peran teman sebaya. Teman sebaya dapat diartikan sebagai sekelompok teman yang mempunyai ikatan emosional yang kuat dan bisa dapat berinteraksi, bergaul, bertukar pikiran, dan pengalaman dalam memberikan perubahan dan pengembangan dalam kehidupan sosial dan pribadinya (Usman dalam Sarmin, 2017). Salah satu fungsi terpenting dari kelompok teman sebaya adalah, untuk memberikan sumber informasi dan komparasi tentang dunia di luar keluarga melalui kelompok teman sebaya, individu menerima umpan balik dari teman-teman mereka tentang kemampuan mereka melalui interaksi dengan teman sebaya, individu mempelajari modus relasi yang timbal balik secara sistematis, mengeksplorasi prinsip-prinsip kesetaraan dan keadilan melalui

pengalaman mereka ketika menghadapi perbedaan pendapat dengan teman-teman sebaya. Interaksi dengan teman sebaya salah satu bentuknya mengacu pada kelekatan (Piaget dan Sullivan, dalam Putri dan Safri 2019). Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Suhaida dan Mardison (2019) mengenai “Pengaruh Kelekatan Teman Sebaya Terhadap Konsep Diri Siswa Kelas VIII di MTsN Lembah Gumanti Kabupaten Solok”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan pengaruh yang signifikan antara Kelekatan Teman Sebaya Terhadap Konsep Diri Siswa Kelas VIII di MTsN Lembah Gumanti Kabupaten Solok. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Qashdina dan alfisari (2018) mengenai” Pengaruh kelekatan teman sebaya terhadap konsep diri dan kecerdasan emosi remaja di panti asuhan di kota Banda Aceh” menunjukkan bahwa kelekatan teman sebaya memiliki hubungan positif signifikan dengan konsep diri dan kecerdasan emosi sedangkan konsep diri berhubungan positif sangat signifikan dengan kecerdasan emosi remaja di panti asuhan.

Kelekatan teman sebaya merupakan sebuah ikatan yang melekat yang terjadi antara seorang anak dan teman-temannya, baik dengan seseorang maupun dengan kelompok sebayanya (Neufeld dalam Suratman, 2013). Definisi lain mengenai kelekatan pada teman sebaya (*peer attachment*) merupakan suatu hubungan seorang individu saat remaja dengan teman sebayanya yang dapat menjadi sumber keamanan psikologis bagi diri individu tersebut (Barrocas dalam Purwati & Rahmadhani 2018).

Armsden dan Greenberg (2009) menjelaskan, kelekatan teman sebaya terdiri dari tiga aspek yaitu kepercayaan (*trust*), komunikasi (*communication*)

keterasingan (*alienation*). Aspek yang pertama yaitu kepercayaan (*trust*) yakni individu terhadap teman sebayanya bahwa teman mampu memahami, memaklumi, menghargai setiap kebutuhan, kepentingan, keperluan serta keinginannya. Kepercayaan individu terhadap teman sebayanya akan terbentuk seiring dengan interaksi antar keduanya. Aspek yang kedua yaitu komunikasi (*communication*) yakni mengacu pada persepsi individu terhadap teman sebayanya bahwa teman cukup sensitif dan responsif terhadap kondisi emosinya baik dalam bentuk komunikasi verbal serta memiliki penilaian yang positif terhadap kualitas maupun intensitas keterlibatan dengannya. Aspek ini ditunjukkan dengan pengungkapan perasaan, orang tua yang menanyakan masalah yang dialami maupun dukungan untuk memahami diri sendiri. Aspek yang ketiga yaitu keterasingan (*alienation*) yakni mengacu pada perasaan keterasingan individu yang ditunjukkan melalui kemarahan, penolakan, penghindaran serta adanya pengalaman kehilangan dari hubungan kelekatan dengan teman sebaya. Aspek ini muncul ketika individu menyadari ketidakhadiran teman sebaya di dekatnya, sehingga individu membentuk persepsi negatif mengenai kelekatan dengan teman sebaya.

Kelekatan terdiri dari dua pola yaitu kelekatan yang aman (*secure attachment*), dan tidak aman (*insecure attachment*). Kelekatan yang aman ditandai dengan kepercayaan (*trust*) dan komunikasi (*communication*) yang tinggi, akan tetapi memiliki keterasingan (*alienation*) yang rendah. Kelekatan yang tidak aman ditandai dengan adanya dimensi keterasingan (*alienation*) yang tinggi, sementara kepercayaan (*trust*) dan komunikasinya (*communication*) rendah (Armsden & Greenberg dalam Purnama dan Wahyuni, 2017).

Berdasarkan pemaparan fenomena dan uraian yang telah disampaikan, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kelekatan Teman Sebaya terhadap Konsep Diri *cosplayer* di Komunitas *Cosplay* Karawang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh kelekatan teman sebaya terhadap konsep diri *cosplayer* di komunitas *Cosplay* Karawang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh kelekatan teman sebaya terhadap konsep diri *cosplayer* di komunitas *Cosplay* Karawang

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Berikut manfaat yang peneliti harapkan dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat memberikan tambahan referensi pada bidang ilmu psikologi, mengenai pengaruh kelekatan teman sebaya terhadap konsep diri di komunitas *Coska* (*Cosplay* Karawang) hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan inspirasi bagi penelitian selanjutnya terkait Konsep diri.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini mengenai pentingnya pembentukan konsep diri dalam menciptakan sebuah karakter dalam memainkan peran secara

utuh pada *cosplayer* serta adanya pengaruh kelekatan teman sebaya pada pembentukan konsep diri bagi pelaku *cosplay*.

