

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara kepulauan yang terbentang dari Sabang hingga Merauke dan memiliki begitu banyak suku bangsa dan budaya. Menurut Badan Pusat Statistik (2010) Indonesia memiliki 300 kelompok suku bangsa atau tepatnya 1.340 suku bangsa. Namun di era modern seperti sekarang ini, adanya kemajuan pesat infrastruktur transportasi khususnya dibidang komunikasi ditambah dengan internet yang telah memperlancar mobilitas masyarakat memicu faktor utama terjadinya globalisasi. Globalisasi adalah proses integrasi internasional yang terjadi karena pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran, dan aspek-aspek kebudayaan lainnya. Media massa yang merupakan salah satu dampak dari globalisasi di zaman modern pada saat ini juga turut mempengaruhi eksistensi dari kebudayaan populer atau biasa disingkat dengan budaya pop (*pop culture*).

Tumanggor, *dkk* (2010) menyebutkan bahwa budaya populer yang umum digunakan adalah segala bentuk ide, perspektif, sikap, gaya, *style*, yang mudah dikonsumsi atau disukai, mudah dimengerti dan berbeda dengan arus utama atau *mainstream* dan umumnya dikembangkan melalui teknologi, media informatika, dan pasar industri, karena itu budaya populer seringkali dipandang sebagai budaya remeh, kurang intelek dibandingkan dengan budaya yang sudah mapan selama ini.

Manga dan *anime* merupakan salah satu ikon budaya populer dari Jepang yang sangat terkenal di luar negeri termasuk juga di Indonesia. Salah satu bentuk kegiatan yang berkaitan dengan *manga* dan *anime* adalah *cosplay*. *Cosplay* merupakan fenomena yang sudah mendunia terutama untuk para penggemar Jepang maupun penggemar *anime/manga*. *Cosplay* adalah istilah bahasa Inggris buatan Jepang (*wasei-eigo*) yang berasal dari gabungan kata “*costume*” (kostum) dan “*play*” (bermain). Orang yang sedang melakukan *cosplay* disebut sebagai *cosplayer* (id.wikipedia.org/wiki/cosplay).

Dikutip dari *kompasiana.com* bahwa kota Surabaya adalah kota yang termasuk dalam salah satu dari sepuluh kota terbesar di Indonesia. Di kota Surabaya sendiri memiliki beberapa taman kota yang salah satunya digunakan sebagai ruang pertemuan komunitas-komunitas yang ada di Surabaya, termasuk salah satunya adalah komunitas *cosplay*. Komunitas *cosplay* yang berada di daerah Surabaya bernama komunitas COSURA atau komunitas *Cosplay* Surabaya. COSURA sendiri merupakan komunitas *cosplay* yang pertama kali terbentuk di Surabaya (Discover Surabaya, 2017).

Kebanyakan dari pecinta *cosplay* ini adalah rentang usia remaja hal ini dinyatakan dalam hasil penelitian dari Suparmi (2014) bahwa perilaku terobsesi terhadap budaya populer dilakukan oleh remaja urban sebagai pengisi waktu luang, penghibur dan penghilang stress, sebagai obat untuk terapi kesehatan. Serta interaksi remaja urban dengan *peer-group* atas kegemaran mereka terhadap budaya populer.

Monks (2006) menyebutkan bahwa masa remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari masa anak menuju masa dewasa. Anak remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang jelas. Ia tidak termasuk golongan anak, tetapi ia tidak pula termasuk golongan orang dewasa atau orang tua. Seperti halnya dengan semua periode yang penting selama rentang kehidupan, masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya.

Terdapat beberapa ciri-ciri pada masa remaja, Hurlock (2004) menyebutkan berikut adalah ciri-ciri masa remaja: (1). Masa remaja sebagai periode yang penting, (2). Masa remaja sebagai periode peralihan, (3). Masa remaja sebagai periode perubahan, (4). Masa remaja sebagai usia bermasalah, (5). Masa remaja sebagai masa mencari identitas, (6). Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan, (7). Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis, (8). Masa remaja sebagai ambang masa dewasa.

Salah satu ciri remaja yang telah disebutkan diatas adalah masa remaja sebagai masa mencari identitas. “Siapakah Aku?” adalah pertanyaan mendasar tentang pengertian diri dan merupakan tugas perkembangan yang terpenting pada masa remaja. Erikson (1989) kemudian menjelaskan yang dimaksud dengan identitas diri adalah identitas yang menyangkut kualitas “eksistensial” dari subjek, yang berarti bahwa subjek memiliki suatu gaya pribadi yang khas. Perubahan-perubahan yang diakibatkan terjadinya kematangan seksual dan tuntutan-tuntutan psikososial menempatkan remaja pada suatu keadaan yang oleh Erikson disebut sebagai krisis identitas, yaitu suatu tahap untuk membuat keputusan terhadap

permasalahan-permasalahan penting yang berkaitan dengan pernyataan tentang identitas dirinya.

Marcia (1993) menyebutkan dalam proses pembentukan identitas diri dapat dilihat melalui elemen-elemen pembentuk identitas diri yaitu eksplorasi dan komitmen. Eksplorasi merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk menggali dan mencari informasi atau alternative yang sebanyak-banyaknya dan mempunyai hubungan dengan kepentingan di masa depan. Elemen yang kedua adalah komitmen yang didefinisikan sebagai sesuatu sikap yang cenderung menetap dan memberikan kesetiaan terhadap alternatif yang telah dipilih dan diyakini sebagai paling baik dan berguna bagi masa depannya.

Identitas sendiri pada saat remaja dianggap penting karena dapat memberikan suatu dasar untuk perkembangan psikososial dan relasi interpersonal pada masa dewasa (Jones& Hartman, 1988). Bila seorang remaja mencapai identitas diri, seorang remaja akan memiliki gambaran-gambaran diri yang dapat dibandingkan dengan orang lain, sedangkan remaja yang tidak berhasil menyelesaikan krisis identitasnya akan mengalami yang disebut oleh Erikson sebagai *identity confusion* (kebimbangan akan identitasnya)(Dacey&Kenny, 1997).

Saat remaja mengalami kebimbangan pada identitasnya, kebimbangan tersebut bisa menyebabkan dua hal: penarikan diri individu, mengisolasi dirinya dari teman sebaya dan keluarga atau meleburkan diri dengan dunia teman sebayanya dan kehilangan identitas dirinya (Santrock, 1998).Pembentukan identitas sebenarnya sudah dimulai dari masa anak-anak, tetapi pada masa remaja

ia menerima dimensi baru karena berhadapan dengan perubahan fisik, kognitif dan relasional . Hal ini diperkuat oleh Hurlock (2004) yang mengemukakan bahwa masa remaja sebagai periode yang penting dan terdapat dua periode penting dalam masa remaja ini. Pertama adalah periode yang penting akibat psikologis dan yang kedua adalah periode penting akibat fisik.

Ahn (2008) menjelaskan *cosplay* bisa merubah atau menjadi identitas diri yang berbeda dari kehidupan sehari-harinya. Beberapa *cosplayer* melakukan *cosplay* karena terobsesi terhadap karakter dalam sebuah *anime* dan kemudian mereka ingin merealisasikannya ke dalam bentuk tiga dimensi. Ada juga beberapa *cosplayer* yang tidak memilih karakter yang dimainkan atau diperankan karena menyukai karakter tersebut, namun *cosplayer* tersebut bisa saja diajak oleh temannya untuk memerankan karakter-karakter lain yang sebagian besar karena *cosplayer* tersebut memiliki kemiripan dengan fisik antara karakter dengan *cosplayer*.

Marcia (1993) menjelaskan bahwa perkembangan identitas diri remaja dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Salah satunya adalah tingkat identifikasi dengan orang tuanya sejak masa kanak-kanak hingga mencapai masa remaja, sangat berperan memberikan arah pembentukan identitas diri remaja, sebab orang tua adalah lingkungan pertama dan utama bagi seorang anak. Namun nyatanya pada seorang *cosplayer* mereka justru mengidentifikasikan dirinya pada tokoh anime idola mereka.

Lebih dari sekedar memuja idolanya, bagi para remaja seringkali idola mereka itu dianggap sebagai kendaraan simbolik untuk memahami diri mereka

dan dunia lebih terang, dan selanjutnya mereka membentuk kepribadian mereka sesuai dengan bintang idola yang menjadi rujukannya (Hamley, 2003). Keberadaan figur idola yang dilihat oleh remaja memberikan kontribusi yang cukup signifikan dalam pembentukan identitas diri remaja. Hurlock (2004) menyebutkan bahwa remaja selalu siap untuk menempatkan idola dan ideal mereka sebagai pembimbing akhir dalam mencapai identitas akhir.

Proses pembentukan identitas diri pada individu terbentuk melalui waktu berproses yang tidak singkat. Ningsih & Yudho (2016) mengungkapkan bahwa dalam usaha memperoleh identitas diri, remaja berusaha membentuk citra atau *image* tentang dirinya dan upaya ini terlihat dalam suatu gambaran tentang bagaimana setiap remaja mempersepsikan dirinya. Termasuk didalamnya bagaimana ia mencoba menampilkan diri secara fisik. Hal tersebut membuat mereka sensitif terhadap gambaran fisik sehingga mendorong mereka melakukan berbagai upaya agar tampilan fisiknya sesuai dengan tuntutan komunitas sosial mereka.

Pembentukan citra diri selama masa remaja adalah elemen penting dalam pembentukan identitas, krisis psikologi dimasa remaja (Wong, 2002). Hal ini juga dinyatakan oleh Hidayah (2016) bahwa remaja mengalami krisis identitas karena mereka memiliki masalah dengan kemampuannya mengendalikan emosi, bermasalah menempatkan diri dengan teman sebayanya, tidak mendapat figur yang tepat untuk mencapai identitas diri yang baik dan yang terakhir adalah bermasalah dengan penampilan dirinya.

Citra diri atau *self image* menjadi bagian yang penting dalam kehidupan, Burns (1993) menjelaskan bahwa citra diri merupakan gambaran yang dimiliki seseorang tentang dirinya sendiri sebagai makhluk yang berfisik, sehingga citra diri sering dikaitkan dengan karakteristik fisik termasuk didalamnya penampilan seseorang secara umum, ukuran tubuh, cara berpakaian, model rambut dan pemakaian kosmetik.

Penampilan seorang *cosplayer* bisa dikatakan menjadi penampilan yang cukup “unik” karena mereka menggunakan kostum dari karakter-karakter film. Biasanya kostum yang digunakan adalah karakter dari tokoh-tokoh *anime* atau *manga* yang diidolakan semenjak kecil (Cosplay History, 2008). Tujuan berperan dalam *cosplay* pun bervariasi tetapi hal utama yang diinginkan para *cosplayer* adalah menjadi karakter yang disukai dan mencari perhatian dari penonton karena mereka berpenampilan menjadi sosok yang berbeda (Wang, 2010). Remaja menghadapi konflik tentang apa yang mereka lihat dan apa yang mereka pandang sebagai struktur tubuh ideal, karena remaja menyadari bahwa mereka yang menarik biasanya diperlakukan lebih baik daripada anak-anak yang kurang menarik (Hurlock, 2004).

Cara individu memandang diri mempunyai dampak yang penting pada aspek psikologinya. Pandangan yang realistik terhadap diri, menerima dan menyukai bagian tubuh akan memberikan rasa aman sehingga terhindar dari rasa cemas. Individu yang stabil realistis dan konsisten terhadap gambaran dirinya akan memperlihatkan kemampuan mantap terhadap realisasi yang akan memacu sukses dalam kehidupan (Kelliat, 2002). Maka dari penjelasan latar belakang di

atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Hubungan Antara Citra Diri dengan Identitas Diri pada Remaja *Cosplayer* COSURA”.

1.2 Rumusan Masalah

Maka dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah terdapat hubungan antara Citra Diri dengan Identitas Diri pada remaja yang menjadi *cosplayer* COSURA?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan antara Citra Diri dengan Identitas Diri Pada Remaja *Cosplayer* COSURA

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan melengkapi penelitian sebelumnya serta menjadi bahan pengembangan ilmu psikologi terutama dalam bidang Psikologi perkembangan, Psikologi remaja, Psikologi kepribadian dan Psikologi sosial.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Untuk Subjek

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan subjek lebih memahami tentang dirinya, agar dia dapat terjun ke tengah masyarakat dan menghindari terjadinya peran ganda.

b. Untuk Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan bagi orang tua untuk mengawasi kegiatan yang dilakukan oleh sang anak ketika melakukan *cosplay* agar tidak terlalu fanatik terhadap suatu karakter tertentu sehingga hobi yang dilakukan oleh sang anak tidak mengganggu pembentukan “diri”nya.

c. Untuk Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman secara praktek di bidang psikologi khususnya tentang remaja. Adanya hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi serta landasan untuk meneliti variabel-variabel lain yang berhubungan dengan citra diri dan identitas diri.