

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Celebrity worship merupakan suatu perilaku obsesi terhadap tokoh idola atau orang yang di gemarinya dan terbawa dalam kehidupan sehari-hari (Fatimah et al., 2021). Menurut Almaida et al. (2021) orang-orang dengan *celebrity worship* biasanya akan merasa bahwa ia memiliki hubungan dekat dengan idolanya ataupun merasa mempunyai keterikatan terhadap tokoh idolanya. Keadaan ini akan terbawa dalam kegiatan sehari-hari sehingga seseorang yang mengalami *celebrity worship* mempunyai keinginan untuk meniru atau terlihat sama dengan tokoh idolanya (Kusuma, 2014). Fenomena *celebrity worship* ini terjadi pada *fans* atau seseorang yang memuja selebriti, seperti artis, band, musisi atau menyukai orang yang bisa dijadikan panutan (Oktavinita & Ambarwati, 2022). Salah satunya yaitu pada *anime*. *Anime* merupakan suatu animasi yang berasal dari negara Jepang (Sokalia & Puri, 2020).

Berdasarkan data dari banyaknya jumlah penggemar *anime* di dunia, Indonesia menjadi urutan ke-3 dengan penggemar *anime* terbanyak di dunia setelah Filipina di urutan pertama dan El Salvador di urutan kedua (Azmiawati, 2022). Individu penggemar *anime* tidak hanya terjadi pada anak-anak saja tetapi juga pada usia remaja dan dewasa. Menurut Listiansyah et al. (2022) data penonton melalui *platform streaming* iQiyi, penggemar *anime* di Indonesia sebagian besar didominasi oleh individu dengan usia remaja hingga usia dewasa awal. Penggemar *anime* terus mengalami peningkatan seperti dilansir dari TitipJepang.com yang dikemukakan oleh Amin (2022) bahwa jumlah penonton *anime one piece stampede* yang tayang di bioskop pada tahun 2019 mencapai 468 ribu penonton. Kemudian pada tahun 2022, *anime* ini kembali tayang di bioskop indonesia dengan judul *one piece red* dan mendapatkan peningkatan 3 kali lipat dari sebelumnya yaitu sebanyak 1,3 juta

penonton (Sururama, 2022). Dengan meningkatnya penonton film one piece, berarti meningkat pula penggemar *anime* di Indonesia. Hal ini akan berdampak pada peningkatan *celebrity worship* terhadap *anime* di Indonesia (Widjaja & Ali, 2015).

Celebrity worship dalam psikologi sosial diartikan sebagai jenis perilaku obsesif pada individu maupun selebriti termasuk juga pada *anime* (Munica, 2022). Obsesi terhadap *anime* menyebabkan gangguan diantaranya yaitu kecanduan menonton sampai lupa waktu, sering berhalusinasi, dan membayangkan dirinya menjadi karakter *anime* (Nurdin et al., 2023). Selanjutnya menurut Zanitri & Wibowo (2018) penggemar *anime* seringkali berfantasi dan mengikuti apa didapatkan dari *anime* yang ditontonnya. Menurut Ramadhani dan Nur (2022) individu yang mengalami *celebrity worship* ingin terlihat sama dengan idolanya, hal ini berarti seseorang yang sangat terobsesi dengan tokoh *anime* akan menimbulkan keinginan untuk menjadi tokoh *anime* idolanya tersebut.

Keinginan menjadi seperti tokoh *anime* idonya menimbulkan perilaku imitasi pada individu (Cindoswari & Diana, 2019). Menurut Ayu dan Astiti, (2020) seseorang yang mengalami *celebrity worship* memiliki perasaan pribadi yang intens atau perasaan intensif serta kompulsif terhadap idolanya, perilaku yang ditunjukkan yaitu melakukan imitasi dari segi penampilan hingga cara bicara tokoh *anime* yang diidolakan. Proses meniru ini menimbulkan dampak negatif bagi individu, seperti berpenampilan tidak sesuai dengan kepribadiannya atau bahkan bertentangan dengan norma yang ada di masyarakat. Maka dari itu individu yang mengalami *celebrity worship* cenderung melakukan perilaku imitasi, termasuk imitasi yang negatif terhadap idolanya (Hariananta et al., 2022).

Perilaku imitasi adalah suatu dorongan untuk mengikuti atau meniru perilaku orang lain (Kaparang, 2013). Selanjutnya menurut Sella (2013) perilaku imitasi merupakan perilaku yang berkiblat pada tokoh idola dan terbentuknya setelah melalui banyak proses. Salah satu syarat terjadinya perilaku imitasi adalah minat dan perhatian yang besar terhadap sesuatu yang

hendak diimitasi (Huda et al., 2022). Terdapat beberapa aspek mengenai perilaku imitasi yaitu atensi atau pengamatan terhadap idola, kemudian terjadi retensi atau pemrosesan hasil pengamatan terhadap idola, selanjutnya yaitu produksi atau pembentukan perilaku imitasi dan yang terakhir adalah motivasi atau alasan individu melakukan perilaku imitasi terhadap idolanya (Pradita, 2019). Hal ini berarti seseorang yang menonton, membaca dan mengamati tokoh *anime* idolanya secara terus-menerus akan terbentuk suatu perilaku imitasi. Contoh dari perilaku imitasi terhadap *anime* diantaranya yaitu mengikuti gaya berpakaian (*cosplay*), gaya rambut, gaya berbicara, perilaku bahkan mengubah nama panggilan (Prinando et al., 2022).

Perilaku imitasi merupakan bagian dari teori pembelajaran sosial, pembelajaran ini memiliki prinsip dasar yang menyatakan bahwa banyak hal dipelajari individu melalui peniruan (*imitation*) dan mencontoh perilaku (*modeling*) (Yanuardianto, 2019). Terjadinya peniruan atau perilaku imitasi disebabkan munculnya suatu minat terhadap seorang idola yang ingin dijadikan sebagai objek untuk ditiru. Peniruan disini tidak hanya sebatas dari penampilan tetapi juga keseluruhan kepribadian hingga prinsip (Marbun & Azmi, 2019). Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian Prinando et al. (2022) terhadap Komunitas *Anime* Palembang bahwa mereka mengimitasi perilaku *anime* yang ditontonya seperti melakukan *cosplay*, berbicara menggunakan bahasa Jepang, serta mengubah nama panggilan menjadi nama tokoh *anime* idolanya. Selanjutnya menurut Sari dan Sudrajat (2021) bahwa penggemar *anime* tidak hanya memakai kostum dan merias wajah saja tetapi juga mempelajari dialog beserta pose-pose yang sering dilakukan oleh tokoh *anime* idolanya. Individu dalam menyukai perilaku idola, hendaknya melakukan batasan, bahwa tidak semua perilaku idola dapat diimitasi, khususnya perilaku yang merujuk kearah negatif. Seperti gaya-gaya berpakaian yang tidak sesuai dengan norma dan budaya di Indonesia, gaya bicara yang kurang sopan, serta budaya berpacaran dan minum-minuman keras (biasanya ada pada *anime* genre drama dan romantis) (Rahma & Reza, 2013).

Berdasarkan hal di atas perilaku imitasi dapat menimbulkan dampak negatif bagi individu, sehingga perlu dilakukan penanganan. Perilaku imitasi ini dapat dihindari, jika individu memiliki kontrol diri yang baik dalam mengatur setiap rangsangan (Siallagan et al., 2021). Hal ini sejalan dengan teori belajar sosial dari Bandura (dalam Frismadewi & Darminto, 2022), bahwa salah satu faktor yang dapat mengendalikan perilaku imitasi yaitu kontrol diri. Kontrol diri adalah suatu kemampuan individu untuk mengendalikan diri agar sesuai dengan norma-norma yang ada pada lingkungannya (Wahyudi & Rohyati, 2019). Selanjutnya menurut Intani dan Ifdil (2018) seseorang dikatakan memiliki kontrol diri yang baik yaitu ketika ia dapat mengambil tindakan efektif serta mampu membuat keputusan untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Kontrol diri sangat dibutuhkan oleh penggemar *anime* karena dapat digunakan sebagai pengendalian perilaku berlebihan yang menimbulkan perilaku imitasi ketika mendukung idolanya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Mulkan (2016) bahwa kontrol diri diperlukan untuk membimbing perilaku ke arah yang positif yaitu sesuai dengan norma sosial dimasyarakat. Hal ini dijelaskan pada penelitian Aristanti dan Rohmatun (2019) terhadap 57 remaja pada komunitas di Semarang bahwa kontrol diri yang baik akan menghasilkan perilaku yang baik pula.

Kontrol diri adalah salah satu faktor utama pencegah terjadinya perilaku imitasi (Frismadewi & Darminto, 2022). Menurut Andriani et al. (2019) terdapat tiga aspek kontrol diri yaitu kontrol kognitif, kontrol kepuasan, dan kontrol perilaku, aspek-aspek tersebut berperan sebagai perwujudan dari perilaku yang akan dimunculkan setelah diterimanya stimulus. Selanjutnya menurut Harahap (2017) ada dua faktor yang mempengaruhi kontrol diri yaitu faktor eksternal, lingkungan atau dukungan dari keluarga dalam menerapkan sikap disiplin pada anak dan faktor internal yang berasal dari individu itu sendiri, faktor internal disini adalah usia, yaitu semakin rendah usia seseorang maka semakin rendah juga kemampuan kontrol dirinya, begitu pula sebaliknya semakin tinggi usia seseorang maka semakin baik kontrol dirinya.

Penggemar *anime* memiliki komunitas dari masing-masing daerahnya. Komunitas adalah kelompok sosial dari beberapa individu yang memiliki ketertarikan bersama (Herlambang, 2014). Salah satunya yaitu komunitas penggemar *anime* di Karawang. Komunitas ini memiliki anggota sebanyak 220, yang terdiri dari anggota laki-laki dan anggota perempuan. Penggemar *anime* pada komunitas ini sering melakukan *cosplay* mengikuti gaya berpakaian karakter *anime*, serta sering mengadakan *event-event anime*. Meniru cara berpakaian dan tingkah laku *anime* menimbulkan individu bertindak tidak sesuai dengan norma yang ada (Ramadhani & Nur, 2022), selain itu melakukan *cosplay* dapat menyebabkan individu melakukan pembelian secara berlebihan untuk membeli kostum *cosplay* yang berbeda pada setiap *event* (Sokalia & Puri, 2020).

Penelitian ini dilakukan karena mengingat pentingnya pencegahan terhadap perilaku imitasi pada penggemar *anime* yang cenderung negatif dan tidak sesuai dengan norma yang ada. Maka dari itu, berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang kontrol diri dan perilaku imitasi pada penggemar *anime* di Karawang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti dapat menemukan rumusan masalah dalam penelitian ini, diambil dari beberapa penelitian terdahulu yang diuraikan sebagai berikut:

Penelitian yang pertama yaitu oleh Zanitri et al. (2018) yang berjudul “Pengaruh Menonton *Anime* Jepang di Internet Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas *Japan Club East Borneo* Kota Samarinda”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menonton *anime* jepang berpengaruh signifikan terhadap perilaku imitasi. Hal ini berarti dengan menonton *anime* dapat menimbulkan perilaku imitasi yang tinggi dan tidak terkontrol terhadap individu.

Selanjutnya terdapat penelitian yang dilakukan oleh Fachrurrozi et al. (2018) yang berjudul “Hubungan Kontrol Diri dengan Disiplin Siswa dalam Belajar”. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kontrol diri mempengaruhi perilaku. Artinya bahwa individu yang memiliki kontrol diri yang baik mampu mengendalikan perilakunya, yaitu dalam memilih tindakan yang diambil akan mempertimbangkan konsekuensinya.

Penelitian berikutnya oleh Huda et al. (2022) yang berjudul “Perkembangan Gaya Hidup Remaja Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas *Japan Club East Borneo* Kota Samarinda”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa para penggemar *anime* cenderung mengikuti gaya hidup, cara berpakaian dan sikap yang tidak sesuai dengan budaya Indonesia dari *anime* yang ditonton.

Penelitian selanjutnya oleh Frismadewi dan Darminto (2022) yang berjudul “Hubungan Antara Status Identitas dan Kontrol Diri dengan Perilaku Imitasi Budaya K-POP Remaja Pelajar”. Hasil temuan pada penelitian ini adalah adanya hubungan pengaruh yang signifikan antara kontrol diri dengan perilaku imitasi budaya K-Pop. Hasil diatas berarti individu yang berada pada kategori kontrol diri rendah, akan mudah terpengaruh pada perilaku imitasi.

Selanjutnya terdapat penelitian yang dilakukan oleh Riyadie (2022) dengan judul penelitian “Perilaku Imitasi *Fashion* pada Remaja Pecinta *Anime* di Purwokerto”. Hal penelitian menunjukkan terjadinya restrukturisasi kesadaran remaja setelah menonton *anime*. Mereka meniru gaya busana dan mengoleksinya karena didasari keinginan untuk mendapatkan pengakuan dari orang lain.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, terdapat perbedaan dengan penelitian ini yaitu responden dan lokasi yang hendak diteliti, dimana pada penelitian sebelumnya meneliti komunitas di kota Samarinda, siswa SMK di Padang, remaja penggemar K-Pop di Nganjuk, dan penggemar *anime* di Purwokerto, sedangkan penelitian ini memiliki responden yaitu pada komunitas penggemar *anime* yang ada di Karawang. Penggemar *anime* kebanyakan mengalami kesulitan dalam mengontrol perilakunya disebabkan oleh

menggumi secara berlebihan terhadap tokoh *anime* idola (Huda et al., 2022). Hal ini akan mempengaruhi tinggi rendahnya perilaku imitasi pada individu penggemar *anime*. Pada penelitian sebelumnya belum ada yang meneliti mengenai hubungan antara kontrol diri dengan perilaku imitasi pada penggemar *anime*. Oleh karena itu penting untuk mengetahui bagaimana tingkat kontrol diri dan perilaku imitasi pada penggemar *anime* dengan lebih mendalam.

Berdasarkan pembahasan diatas, penelitian ini mengajukan rumusan masalah yaitu:

1. Apakah kontrol diri berhubungan dengan perilaku imitasi pada komunitas penggemar *anime* di Karawang?
2. Bagaimana kontrol diri dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku imitasi pada komunitas penggemar *anime* di Karawang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu:

1. Menganalisis hubungan antara kontrol diri dengan perilaku imitasi pada komunitas penggemar *anime* di Karawang.
2. Menganalisis pengaruh kontrol diri terhadap perilaku imitasi pada komunitas penggemar *anime* di Karawang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat untuk referensi atau dikembangkan sebagai kajian teoritis pada penelitian selanjutnya, yaitu pada bidang psikologi sosial khususnya yang terkait dengan kontrol diri dan perilaku imitasi. Penelitian ini dapat juga dijadikan ilmu pengetahuan bagi masyarakat yang membutuhkan ataupun yang melakukan penelitian dengan topik serupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Mahasiswa

Dapat dijadikan referensi yang membantu dalam meningkatkan kontrol diri sehingga dapat mencegah terjadinya perilaku imitasi yang negatif.

2. Bagi Pihak Universitas

Sebagai bahan informasi mengenai bentuk pencegahan perilaku imitasi yang terjadi pada individu penggemar *anime*, untuk kemudian menentukan langkah selanjutnya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pencegahan perilaku imitasi dan kontrol diri dengan melihat variabel lainnya.



