

Bab I Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk sosial tidak pernah terlepas dari budaya. Budaya merupakan salah satu unsur dasar dalam kehidupan sosial dan mempunyai peranan penting dalam membentuk pola berpikir dan juga pola pergaulan dalam masyarakat, yang berarti juga membentuk kepribadian dan pola pikir masyarakat tertentu. Budaya juga mencakup perbuatan atau aktivitas sehari-hari yang dilakukan oleh individu maupun masyarakat, termasuk pola berpikir mereka, kepercayaan, dan ideologi yang mereka anut.

Di era globalisasi ini, informasi bisa didapatkan dengan mudah dari berbagai media, sehingga penyebaran kebudayaan yang berasal dari negara-negara asing dengan mudah masuk dan menjadi fenomena yang unik di Indonesia, salah satunya adalah munculnya komunitas-komunitas *cosplay* di Indonesia.

Budaya *cosplay* berasal dari Jepang, *cosplay* adalah istilah bahasa Inggris buatan Jepang yang berasal dari gabungan kata "*costume*" (kostum) dan "*play*" (bermain). Di Jepang, *cosplayer* bisa dijumpai dalam acara-acara yang diadakan oleh perkumpulan sesama fans. Menurut Rosenberg dan Letamendi (2013, seperti yang dikutip dalam Juliana, hal. 2), *cosplay* adalah gabungan dari *costume* dan *play* yang berarti mengenakan kostum, properti *cosplay*, beserta aksesoris pendukungnya untuk dapat menjadi karakter yang ada dalam anime ataupun video game yang diikuti dengan gerakan-gerakan yang dilakukan oleh karakter dalam anime atau game seperti mimik muka, gerakan khas yang mencerminkan karakter tersebut. *Cosplay* berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris, wig dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam anime, manga, manhwa, dongeng, permainan video, penyanyi dan musisi idola, ataupun dalam film.

Para *cosplayer* yang menggeluti dunia *cosplay* berusaha semaksimal mungkin dapat tampil menyerupai karakter yang diperankannya. Mereka rela mengeluarkan biaya yang tidak

sedikit untuk membeli ataupun membuat pakaian dan aksesoris lainnya untuk *cosplay*. Begitu juga dengan penampilan dan bentuk tubuh mereka, mereka akan berusaha untuk menyerupai wajah dan tubuh dari karakter yang mereka jadikan *cosplay*. Selain itu, para *cosplayer* harus tampil di depan banyak orang ketika mereka mengikuti sebuah event *cosplay*, banyak para pengunjung biasa yang meminta berfoto kepada para *cosplayer*.

Menurut Honigman dan Castle (2007) *body image* merupakan gambaran mental seseorang terhadap bentuk dan ukuran tubuhnya, bagaimana seseorang mempersepsi dan memberikan penilaian atas apa yang dipikirkan dan dirasakan terhadap ukuran dan bentuk tubuhnya dan atas penilaian orang lain terhadap dirinya.

Hardy dan Hayes (1988) menambahkan *body image* merupakan sebagian dari konsep diri yang berkaitan dengan sifat-sifat fisik. Konsep diri merupakan evaluasi individu mengenai diri sendiri oleh individu yang bersangkutan. Aspek utama dalam konsep diri adalah *body image* yaitu suatu kesadaran individu dan penerimaan terhadap diri sendiri. Perkembangan *body image* tergantung pada hubungan sosial dan merupakan proses yang panjang dan sering kali tidak menyenangkan, karena *body image* yang selalu diproyeksikan tidak selalu positif.

Faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan *body image* adalah jenis kelamin, usia, media massa, keluarga, dan interpersonal. Beberapa penelitian yang sudah dilakukan menyatakan bahwa wanita lebih negatif memandang *body image* dibandingkan pria (Cash & Brown, 1989; Davidson & McCabe, 2005; Demarest & Allen, 2000; Rozin & Fallon, 1988 dalam Hubley & Quinlan, 2005). Menurut penelitian oleh Holsen (dalam Sari 2009) menunjukkan bahwa kepuasan *body image* meningkat secara bertahap hingga remaja dan akan stabil saat dewasa. Sivert & Sinanovic (dalam Santrock, 1995) menyatakan bahwa secara fisik individu usia antara 20-40 tahun termasuk pada fase dewasa muda (*young*

adulthood) dimana individu menampilkan profil yang sempurna dalam arti bahwa pertumbuhan dan perkembangan aspek-aspek fisiologis telah mencapai posisi puncak.

Persepsi dan evaluasi seseorang terhadap *body image* dipengaruhi oleh serangkaian masalah yang kompleks, di antaranya yang pertama adalah adanya perubahan fungsi-fungsi kognitif pada remaja yang membuat remaja mampu mengkonstruksi dan melakukan interpretasi kembali teori-teori mereka mengenai tubuh dengan cara baru yang berbeda. Kedua, perubahan-perubahan fisik dan kognisi yang terjadi sering dengan meningkatnya isu konformitas terhadap orang-orang disekitar.

Pembentukan *body image* dipengaruhi oleh persepsi, imajinasi, emosi, suasana hati, lingkungan, dan pengalaman fisik (Amalia, 2005). Oleh sebab itu, proses komparasi sosial pasti terjadi dalam membentuk *body image* seseorang. Tubuh sendiri adalah bagian utama dalam penampilan fisik setiap manusia dan merupakan cermin diri dari semua manusia yang mendambakan penampilan fisik yang menarik. Bentuk tubuh menjadi representasi diri yang pertama dan paling mudah terlihat dalam kehidupan sosial. Hal ini menyebabkan orang kemudian menjadi terdorong untuk memiliki tubuh yang ideal (Breaky, J.W., 1997).

Menurut Botta (Amalia, 2005) komparasi sosial yang dilakukan oleh perempuan dan laki-laki tentang apa yang disebut *body image* yang indah, yaitu memperhatikan dengan seksama citra tubuh dalam diri di lingkungan maupun masyarakat, serta media informasi yang sesungguhnya. Mempelajari, serta mencari tahu apa itu citra tubuh yang indah, kemudian memutuskan seperti apa mereka harus berpenampilan yang baik, serta membandingkan penampilan mereka dengan apa yang disebut cantik dan indah oleh masyarakat, yang menjadikan sumber informasi dan terakhir memotivasi diri mereka untuk dapat mengubah penampilan serta menyesuaikan dengan citra tubuh yang mereka lihat, sehingga dengan mudah membentuk pemahaman-pemahaman realistis yang menimbulkan penerimaan diri yang baik.

Penelitian tentang *body image* sudah banyak dilakukan sebelumnya, diantaranya dalam penelitian yang dilakukan oleh Hanna Karina Husni dan Herdina Indrijati (2014) yang meneliti mengenai pengaruh komparasi sosial terhadap *body image*. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara komparasi sosial pada model dalam iklan kecantikan di televisi terhadap *body image* remaja putri yang obesitas. Dilihat dari koefisien determinasi (R^2) maka komparasi sosial dapat memberikan kontribusi dalam memprediksi nilai *body image* sebesar 33,4%.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rasaz Anisa Devi (2017) mengenai pengaruh *body image* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara *body image* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi *body image* maka semakin tinggi pula perilaku konsumtif mahasiswa.

Penampilan fisik secara konsisten berkorelasi paling kuat dengan penerimaan diri secara umum. Penampilan fisik pada individu memiliki hubungan sangat erat dengan penerimaan diri, sehingga apabila individu memiliki penampilan fisik yang sesuai dengan konsep idealnya, maka tingkat penerimaan dirinya tinggi, begitupun sebaliknya.

Bagi para *cosplayer* yang sering mengikuti berbagai event *cosplay*, mereka berusaha untuk tampil semaksimal mungkin agar mereka mendapat banyak perhatian dari pengunjung yang datang dan juga untuk kepuasan mereka sendiri ketika mereka dapat menjadi semirip mungkin dengan karakter yang diperankannya, sehingga apabila terjadi ketidakpuasan terhadap bentuk tubuh mereka, dapat menyebabkan masalah yang rumit dan bahkan dapat menimbulkan frustrasi, mengurangi kepercayaan diri, menciptakan konsep diri yang kurang tepat, juga menyebabkan mereka kurang menghargai diri mereka sendiri.

Individu memiliki taraf penerimaan diri yang berbeda-beda, sebagian individu memiliki penerimaan diri yang tinggi, sedangkan individu yang lain memiliki penerimaan diri

yang rendah. Hurlock (1999) mengemukakan bahwa “Penerimaan diri merupakan tingkat dimana individu benar-benar mempertimbangkan karakteristik pribadinya dan mau hidup dengan karakteristik tersebut”. Dengan penerimaan diri, individu dapat menghargai segala kelebihan dan kekurangan dalam dirinya.

Penerimaan diri menjadi salah satu faktor penting yang berperan terhadap kebahagiaan individu sehingga ia mampu memiliki penyesuaian diri yang baik. Dengan penerimaan diri, individu dapat menghargai segala kelebihan dan kekurangan dalam dirinya.

Penerimaan diri banyak dipengaruhi oleh *body image* yang berupa budaya dan standarisasi masyarakat mengenai penampilan dan kecantikan, sehingga *body image* menjadi isu yang meluas dikalangan masyarakat. Penerimaan diri juga dipengaruhi oleh penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri, baik berupa penilaian negatif maupun penilaian positif yang akhirnya menghasilkan perasaan keberhargaan atau kebergunaan diri dalam menjalani kehidupan, yang sewaktu-waktu bisa menjadi pengaruh yang sangat kuat pada diri seseorang.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “***Pengaruh Penerimaan Diri Terhadap Body Image Pada Komunitas Cosplayer Bandung***”.

Rumusan Masalah

Dari permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penerimaan diri terhadap *body image* pada komunitas *cosplayer* Bandung?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui terdapat pengaruh penerimaan diri terhadap *body image* pada komunitas *cosplayer* Bandung.

Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut :

Kegunaan Teoritis. Keseluruhan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teoritis terhadap keilmuan psikologi, khususnya mengenai penerimaan diri dan *body image*, serta dapat menjadi suatu acuan untuk penelitian-penelitian yang lebih mendalam di kemudian hari, terutama yang mengkaji tentang aspek-aspek lain yang berkaitan dengan *cosplay*.

Kegunaan Praktis. Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan keilmuan penulis. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dan pemahaman tentang penerimaan diri dan *body image* dari komunitas *cosplayer* Bandung. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi :

1. Subjek Penelitian. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan kepada komunitas *cosplayer* Bandung.
2. Peneliti Selanjutnya. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penerimaan diri dan *body image*.
3. Bagi Ilmu Pengetahuan. Sebagai bahan referensi dalam ilmu pendidikan sehingga dapat memperkaya dan menambah wawasan khususnya tentang penerimaan diri dan *body image*.
4. Peneliti. Penelitian ini sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam penerapan teori-teori yang sudah diperoleh di bangku kuliah.