

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Remaja adalah pribadi yang sedang berkembang menuju kematangan diri, kedewasaan. Untuk itu, remaja perlu membekali diri dengan pandangan yang benar, perlu menjadi diri yang memiliki konsep diri positif. Peran adalah salah satu komponen dari konsep diri, untuk menentukan perilaku yang dapat diharapkan oleh lingkungan sosial yang berhubungan fungsi individu di kelompok sosial seperti komunitas cosplay, untuk itu sebagai remaja, sikap peduli itu harus ditunjukkan dengan cara mencontohkan hal-hal positif.

Cosplay memiliki pengertian sebagai tindakan di mana pelakunya mengenakan kostum atau pakaian beserta aksesorisnya untuk memerankan tokoh-tokoh tertentu. Berbeda dengan hanya mengenakan kostum, aktivitas *cosplay* memiliki keunikan dengan dilakukannya juga *role-play* atau pemeranan karakter. Aktivitas *cosplay* di Indonesia mulai terlihat sejak awal tahun 2000. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, *cosplay* di Indonesia berkembang dengan cepat. Saraswati (2010) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *cosplay* dimaknai oleh *cosplayer* sebagai wadah aktualisasi diri, rekreasi, dan ajang kreativitas. Walaupun demikian, dengan adanya peluang popularitas dan pekerjaan di dalamnya, *cosplay* berkembang menjadi perwujudan eksistensi para pelakunya.

Dalam proses kehidupan remaja akan terus berkaitan dengan orang lain, baik lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat luar. Hubungan dengan orang lain akan berlangsung baik, apabila remaja memiliki kemampuan dalam menyesuaikan diri seperti ungkapan oleh (Goleman, 2015) bahwa orang-orang yang terampil dalam kecerdasan sosial dapat menjalin hubungan dengan orang lain dengan cukup lancar, peka membaca reaksi dan perasaan mereka, mampu memimpin dan mengorganisir, dan pintar menangani perselisihan yang muncul dalam setiap kegiatan manusia. Untuk bisa memenuhi peran, untuk itu remaja sangatlah membutuhkan dukungan dari keluarga.

Orang tua adalah tempat dimana remaja pertama kali belajar mengenai segalanya termasuk penyesuaian sosial, untuk itu orang tua yang peduli terhadap kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan baik akan dekat dengan putra-putrinya. Penyesuaian sosial yang baik didapatkan dari hubungan kasih sayang dan kedekatan dengan orangtua (Gunarsa, 2008). Faktor yang berpengaruh dalam konsep diri remaja adalah orang tua. Orang tua sebagai kontak social paling awal dan paling kuat, apa yang dikomunikasikan orang tua sangat tertanam dari informasi lain yang diterima sepanjang hidupnya. Orang tua merupakan bagian yang sangat penting untuk perkembangan anaknya, orang tua sangat berperan dalam memberi dukungan yang menentukan perubahan peran pada konsep diri anaknya. Berdasarkan hasil penelitian Rahmadi (2010) dengan menggunakan. Hasil penelitian terdahulu di dapatkan bahwa rata-rata dukungan keluarga dalam kategori baik (55.0)%, rata-rata peran diri remaja dalam katagori sedang (64,2%), ada hubungan bermakna antara dukungan keluarga dan peran diri remaja. Hal ini menunjukkan adanya hubungan bermakna antara variabel dukungan keluarga dengan konsep diri remaja putri yang mengalami pubertas di Madrasah Aliyah Futuhiyah Penggaron Lor. Pada remaja di komunitas cosplay pun sangat membutuhkan peran orang tua dan teman untuk mendukung dalam hobinya. Peran yang di ukir anak dalam kelompok, terutama teman yang usianya tdak jauh berbeda mempengaruhi perubahan konsep dirinya.

Dukungan dari peer Group merupakan salah satu sumber dukungan sosial alami yang berasal dari interaksi yang spontan. Peer group atau teman sebaya merupakan individu yang memiliki kedekatan dan tingkat kedewasaan yang sama. Teman sebaya merupakan teman dengan usia yang sama yang memiliki kedekatan dan rasa saling memiliki, hubungan dengan teman sebaya dapat membantu dalam mengatasi masalah khususnya kecemasan serta dukungan yang diberikan baik secara verbal maupun non verbal dalam bentuk dukungan emosional, penghargaan, instrumental, dan informasi (Widyanto, 2014). Dalam komunitas cosplay peran teman sebaya untuk membawa remaja tetap dalam konsep diri positif atau negatif dalam lingkungannya. Menurut hasil penelitian azizah (2016) Dukungan teman sebaya yang tinggi menghasilkan konsep diri yang positif (39.8%). Dukungan teman sebaya yang rendah menghasilkan konsep diri yang negatif (30,1%) dapat

dikatakan ada hubungan dukungan teman sebaya dengan konsep diri remaja SMAN 5 Darussalam Banda Aceh. Karna itu peran perawat komunitas sangat dibutuhkan dalam hal ini.

Berdasarkan studi pendahuluan dan survey yang di lakukan tanggal 18-4-2018 kepada beberapa remaja di komunitas Mega No Tsuga, bertempat di event cosplay daerah Jakarta terdapat 80 orang dalam komunitas Mega No Tsuga. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan, ketua komunitas mengatakan dari 80 anggota komunitas ada 50 orang yang aktif dalam bercosplay. Lalu 20 dari 50 orang yang aktif datang ke acara cosplay. Peneliti memberikan pertanyaan tentang dukungan orang tua, peneliti mendapatkan informasi, dari 20 orang yang datang ke dalam event cosplay Jakarta 16 orang mengatakan mendapatkan dukungan dari orang tuanya dalam cosplay, diantaranya ada yang di antar oleh orang tuanya ke acara cosplay. Masih ada 4 orang yang masih belum mendapatkan dukungan orang tua dikarnakan orang tua menganggap hobi cosplay tidak di perlukan dan hanya membuang-buang uang. Peneliti memberikan pertanyaan berikutnya tentang dukungan teman sebaya. Peneliti mendapatkan informasi tentang dukungan teman sebaya di lingkungan acara cosplay 20 dari 20 orang mengatakan mendapatkan dukungan penuh dari teman sebaya. Mereka berbagi informasi dalam membuat kostum dan mempelajari seni peran dalam bercosplay. Dalam lingkungan luar acara cosplay 12 dari 20 orang anggota mendapatkan dukungan dari teman di sekolah maupun di lingkungan rumah, dan 8 orang mengaku masih belum mendapat dukungan di lingkungan sekolah atau rumah dengan alasan takut di cemooh karena hobi cosplay memakai pakaian aneh dan mereka lebih memilih untuk menyembunyikanya sendiri.

Konsep diri dapat berpengaruh pada tingkah laku individu di lingkunganya sehingga konsep diri sangatlah penting. Menurut Rogers Feist (2010) konsep diri merefleksikan bagaimana individu memandang dirinya dengan peran-peran yang individu jalankan dalam kehidupan. Karna itu konsep diri dapat di katakana bahwa pandangan terhadap dirinya dengan peran-peran yang dilakukan individu pada kehidupanya sehari-hari, konsep diri ini seperti cerminan dari individu terhadap dirinya sendiri, ditentukan sebagian besar oleh peran dan hubungan dengan orang lain dan konsep diri juga mencangkup citra fisik biasanya berkaitan

dengan penampilan, sedangkan konsep diri psikologis berdasarkan atas pemikiran, perasaan, dan emosi (Hurlock, 2011). Menurut Stuart (2013) Konsep diri terdiri atas komponen-komponen berikut ini : Gambaran Diri / Citra Tubuh (*Body Image*), Ideal Diri (*Self Ideal*), Harga Diri (*Self esteem*), Peran (*Role Performance*), Identitas (*Identity*). Konsep diri terbentuk dari proses belajar sejak masa pertumbuhan seorang manusia dari kecil hingga dewasa. Lingkungan dan pola asuh orang tua turut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap konsep diri yang terbentuk pada remaja.

Perawat komunitas sangatlah diharapkan terkait dengan dukungan dukungan orang tua dan teman sebaya, agar dapat membuka pikiran individu untuk berkembang dan mencari cara agar mendapatkan dukungan tersebut. Peran perawat sendiri dalam komunitas cosplay memberikan masukan untuk kalangan remaja agar dapat beralih ke konsep diri yang positif dan mendapat dukungan, tidak masuk ke dalam konsep diri yang negative, dan dapat memenuhi perannya di komunitas cosplay. Ada solusi yang bisa digunakan untuk mendapat dukungan, dengan mengedukasi para remaja agar tahu bagaimana cara untuk tetap dalam konsep diri positif dan tidak merugikan orang lain. Mendapatkan prestasi dalam kompetisi cosplay atau dalam penilaian costume yang di buat sendiri agar dapat meyakinkan teman dan orang tua jika hobi cosplay dapat membawa kita dalam konsep diri peran yang positif.

I.2 Rumusan Masalah

Remaja adalah tahap individu mempersiapkan diri untuk memasuki masa dewasa. Melihat fenomena yang terjadi saat ini, keluarga dan teman sebaya terhadap remaja yang mengikuti komunitas cosplay seharusnya dapat mendukung, agar remaja dapat menuangkan minat dan bakatnya dengan peran remaja di komunitas cosplay Mega No Tsuga yang merupakan kegiatan yang positif, dan di harapkan remaja dapat semakin berkembang dibidangnya, di Indonesia sendiri sudah banyak acara cosplay yang telah di selenggarakan, dan banyak cosplayer bergerak dalam bidangnya sendiri dalam katagori armor, kain dll. Berbagai elemen masyarakat telah memberikan dukungan dan wadah untuk para cosplayer berkreasi dalam ruang nasional. Pada tahun 2012 telah di selenggarakan Cosplay

Competition dalam kanca Internasional yang di selenggarakan negari sakura Jepang.

Kenyataannya masih banyak orang tua dan teman sebaya yang masih belum mendukung remaja dalam komunitas cosplay sehingga terjadi pergaulan remaja tidak terkontrol atau bebas, yang nantinya akan jatuh dalam konsep diri negatif pada remaja, karna tidak dapan memenuhi peranya di komunitas cosplay Mega No Tsuga, Seperti suka berbohong,tidak mendengarkan nasehat, dijauhi teman dll. 20 dari 50 orang yang aktif datang ke acara cosplay, saat peneliti memberikan pertanyaan tentang dukungan orang tua, peneliti mendapatkan informasi, dari 20 orang yang datang ke dalam event cosplay Jakarta 16 orang mengatakan mendapatkan dukungan dari orang, diantaranya ada yang di antar oleh orang tuanya ke acara cosplay. Masih ada 4 orang yang masih belum mendapatkan dukungan orang tua dikarnakan orang tua menganggap hobi cosplay tidak baik. Peneliti bertanya tentang dukungan teman sebaya di lingkungan acara cosplay 20 dari 20 orang mengatakan mendapatkan dukungan penuh dari teman sebaya. Mereka berbagi informasi dalam membuat kostum dan mempelajari seni peran dalam bercosplay. Dalam lingkungan di luar acara cosplay 12 dari 20 orang anggota mendapatkan dukungan dari teman di sekolah maupun di lingkungan rumah, dan 8 orang mengaku masih belum mendapat dukungan di lingkungan sekolah atau rumah dengan alasan takut di cemooh karena hobi cosplay, karna itu banyak yang lebih memilih untuk menyembunyikanya sendiri. Karnanya dukungan orang tua dan teman sebaya sangat di butuhkan oleh remaja untuk berperan dalam komunitas cosplay.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik mengambil judul Hubungan dukungan sosial orang tua dan teman sebaya dengan konsep diri remaja di komunitas cosplay Mega No Tsuga Tangerang.

I.3 Tujuan Penelitian

I.3.1 Tujuan umum

Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk Mengetahui Hubungan Dukungan Orang tua Dan Teman Sebaya Dengan Konsep Diri Remaja Dalam Komunitas Cosplay Tangerang.

I.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran karakteristik remaja meliputi usia dan jenis kelamin di Komunitas Cosplay Mega Mo Tsuga Tangerang.
- b. Mengetahui gambaran dukungan orang tua pada remaja di Komunitas Cosplay Mega No Tsuga Tangerang
- c. Mengetahui gambaran dukungan Teman Sebaya pada remaja di Komunitas Cosplay Mega No Tsuga Tangerang.
- d. Mengetahui gambaran konsep diri pada remaja di Komunitas Cosplay Mega No Tsuga Tangerang
- e. Mengetahui hubungan dukungan orang tua dengan konsep diri dalam Komunitas Cosplay Mega No Tsuga Tangerang.
- f. Mengetahui hubungan dukungan teman sebaya dalam Komunitas Cosplay Mega No Tsuga Tangerang.

I.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada pembaca ataupun pihak yang terkait, yaitu:

I.4.1 Bagi Remaja

Bagi remaja itu sendiri diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan untuk pengembangan diri dan memberikan kesadaran pada remaja untuk mengembangkan persahabatan dengan sebaya dan menghormati orang tua.

I.4.2 Bagi Orang Tua

Bagi orangtua diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dukungan remaja dalam masa pencarian identitas sehingga remaja mampu memperoleh identitasnya serta mengenali dirinya secara utuh dan membentuk konsep diri yang positif.

I.4.3 Bagi Komunitas

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam halnya mengetahui konsep diri remaja yang ada di komunitas cosplay dan membantu untuk lebih mengembangkan lagi konsep diri positif di komunitas cosplay.

I.4.4 Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan

Diharapkan bisa menjadi bahan pembelajaran agar dapat membentuk konsep diri remaja yang positif dan mendapat dukungan dari orangtua dan teman sebaya.

I.4.5 Bagi Peneliti selanjutnya.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi acuan untuk bahan pembelajaran dan melanjutkan penelitian selanjutnya

