

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dunia Maya sedang dihebohkan dengan fenomena PPAP (*Pen Pineapple Apple Pen*) yaitu sebuah video tarian dari seorang komedian Jepang yang lirik dan gaya menari membuat masyarakat tertarik untuk meniru. Bukan hanya anak kecil, namun orang dewasa pun mengikuti tren tarian PPAP tersebut. Dalam sebuah tayangan televisi swasta Indonesia, salah satu segmen yang ditampilkan terdapat seorang pembawa acara menirukan tren yang sedang viral tersebut. Fenomena meniru ini terjadi di Indonesia, setelah sebelumnya ada *harlem Shake* serta *Oppa Gangnam style*. Peniruan ini dilakukan masyarakat karena menganggap sesuatu tersebut sedang *hits* atau sedang *viral* dikalangan masyarakat, sehingga ketika tidak mengikuti sebuah tren tersebut maka bisa dikatakan, individu tersebut adalah orang yang tidak *up to date* (Kironoputro, 2016).

Pada masanya, remaja mengalami transisi menjadi dewasa. Para remaja mulai mencari identitas dirinya masing-masing, remaja mulai sibuk tentang ‘akan’ menjadi apa dirinya kelak, ‘akan’ menjadi siapa dirinya kelak, dan ‘akan’ menjadi bagaimana dirinya kelak. Pada proses ini remaja mencari contoh model yang diinginkan untuk ditiru dan dijadikan panutan. Tidak hanya untuk dijadikan panutan, remaja mencari sosok ‘keren’ karena dorongan sosial dari teman

sebayanya. Pada periode transisi ini, mendorong remaja untuk selalu berusaha agar dapat diterima dengan baik oleh kelompok *peer*-nya.

Remaja sangat selektif tentang jenis perilaku dan pengaplikasiannya. Riset terhadap imitasi remaja berfokus kepada loyalnya remaja dalam mengimitasi atau *overimitation* (imitasi berlebih), sebagai strategi belajar untuk memperoleh keahlian sosial. Riset terbaru memberikan laporan tentang *overimitation*, yaitu memberikan tekanan terhadap remaja dalam mengimitasi. Remaja melakukan imitasi untuk meningkatkan keterkaitan objek dan pemahaman sebab akibat, tetapi banyak dari remaja belajar menggunakan imitasi tidak didasarkan pada pemahaman sebab akibat tetapi berdasar dari konvensionalitas sosial (Clegg & Legare, 2017)

Einon dan Handayani (2008) menyatakan bahwa remaja belajar melalui banyak cara, salah satunya adalah melalui imitasi, melakukan sesuatu dan mengalami suatu hal. Lingkungan menyediakan sesuatu yang dibutuhkan oleh remaja, dan remaja akan memanfaatkan apa yang ditawarkan oleh lingkungan. Orang dewasa dapat melatih, menjelaskan dan mengoreksi atau menunjukkan sesuatu yang benar kepada remaja. Namun remaja sebagai pemilih tunggal atas apa yang akan dilakukannya nanti.

Remaja yang sedang dalam proses pencarian jati diri ini akan senantiasa mencari sebuah contoh yang dianggap menarik dan mempunyai nilai-nilai ideal bagi diri remaja. Youtube, merupakan salah satu dari berbagai sarana yang dijadikan remaja sebagai contoh untuk bereksperimen dengan peran-peran yang berbeda. Para remaja bahkan rela untuk menghabiskan waktu di depan layar

komputer atau HP untuk menonton *youtuber* favoritnya. Harapan dari perilaku imitasi ini adalah agar remaja pada khususnya dapat meniru hal-hal positif yang membangun karakter. Seperti belajar bahasa asing, mendalami hobi dengan mencari *tutorial* video dari youtube, belajar ilmu eksak, serta banyak keahlian yang diinginkan, semuanya telah tersedia. Dengan media tersebut, remaja dapat mengembangkan keinginannya tanpa harus susah untuk mencari seorang *tutor*. Hal ini kembali pada bagaimana remaja memanfaatkan media tersebut kepada sesuatu yang bermakna bagi dirinya dan lingkungan sekitar .

Berbeda dengan televisi yang tayangannya sudah terjadwal dan tertata dengan rapi. Di youtube, pengguna dibebaskan untuk memilih video yang akan ditontonnya. Seperti ingin menonton tayangan *tutorial make-up*, resep makanan, video klip musik, *game*, olahraga, video blog dan lain sebagainya. Dari *youtube* ini beberapa remaja mulai memiliki ketertarikan sesuai minatnya, beberapa remaja minat tentang *channel game*, *channel* musik serta *channel* tentang kehidupan keseharian. Media *youtube* telah memberi sebuah wadah untuk remaja untuk mengeksplorasi keinginan, hobi, cita-cita bahkan menjadi *youtuber* itu sendiri.

Imitasi merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk mempelajari hal-hal baru dan merupakan salah satu proses untuk mendapatkan kompetensi baru, yaitu pengetahuan dan kecakapan yang diperoleh dari hasil pengamatan terhadap lingkungan (Mussen dkk, 2005). Imitasi yang dilakukan remaja dari tayangan *youtube* memberikan pengaruh secara positif maupun negatif. Misalnya remaja

melakukan imitasi terhadap tokoh idola yang memiliki prestasi dan memiliki kepribadian yang positif dapat mengarahkan remaja tersebut pada perilaku dan penampilan yang baik serta dapat menginspirasi remaja untuk berprestasi, seperti dengan menonton *tutorial* belajar bahasa asing dari *youtube* serta belajar apa saja melalui *youtube* tersebut. Jika remaja melakukan peniruan terhadap hal-hal negatif tokoh idolanya, maka dapat menimbulkan dampak negatif bagi remaja. Karena pada usia tersebut adalah masa dimana remaja mencari jati diri.

Kenyataan yang terjadi, banyak remaja yang kurang berpikir dengan meniru semua perilaku atau penampilan model. Ibarat kata pepatah, buah jatuh tidak jauh dari pohonnya, hal ini melukiskan kenakalan remaja di kota Maumere-Sikka. Remaja di kota tersebut sudah mulai mengkonsumsi minuman beralkohol dan merokok. Meskipun dilarang oleh orang tua nya, namun yang terjadi adalah orang tua yang melarang ternyata juga melakukan (merokok) di depan remaja. Hal ini menjadi rancu dikarenakan remaja mencontoh perilaku dari melihat apa yang orang lain lakukan, sementara itu orang tua adalah model paling dekat bagi remaja (Dama, 2014).

Fungsi *youtube* yang seperti televisi, membuat tokoh idola yang disebut selebriti bukan lagi tersemat kepada aktor atau aktris pemain film atau sinetron, melainkan kepada *youtuber* selaku pembuat konten video di *youtube*. Selebriti *youtube* yang disebut *youtuber* inilah yang menjadi model peniruan bagi para remaja yang menonton *youtube*.

Beberapa remaja terinspirasi dari *youtuber* favoritnya sehingga memiliki cita-cita sebagai *youtuber* juga. Fenomena tersebut peneliti peroleh ketika melakukan psikotest disalah satu SMP di Surakarta pada 18 Agustus 2016. Terdapat 5 dari 20 anak yang mengikuti psikotes menuliskan *youtuber* sebagai cita-citanya. Hal ini bukan merupakan sesuatu yang buruk, mengingat *youtube* saat ini sudah menjadi lahan untuk mencari pundi-pundi rupiah.

Popularitas *youtuber* mampu menjadikannya memiliki banyak penggemar. Penggemar yang fanatik cenderung mengembangkan hubungan parasosial dengan selebriti idolanya, hal ini biasa disebut dengan *celebrity worship*. *Celebrity worship* adalah hubungan parasosial yaitu hubungan satu sisi dimana individu itu mengenal individu lain, namun individu lain itu tidak mengenal individu itu. Remaja yang sedang dalam proses pencarian jati diri akan senantiasa mencari sebuah contoh yang dianggap menarik dan mempunyai nilai-nilai ideal bagi diri remaja itu sendiri. Selebriti pada hal ini adalah *youtuber*, merupakan salah satu dari berbagai model yang dijadikan remaja contoh untuk bereksperimen dengan peran-peran yang berbeda (Maltby & Day, 2011)

*Celebrity worship* (Maltby dkk, 2006) adalah identitas struktur yang membantu penyerapan psikologis terhadap selebriti idola dalam upaya untuk membangun identitas diri dan rasa pemenuhan dalam diri individu. Semakin tinggi tingkat individu mengagumi seseorang, maka semakin tinggi juga tingkat keterlibatan dengan sosok yang diidolakan (*celebrity involvement*). *Celebrity worship* biasanya melibatkan satu atau lebih selebriti yang sangat disukai oleh

individu sehingga individu seakan-akan tidak bisa terlepas dari hal-hal yang berhubungan dengan selebriti tersebut.

Proses pengimitasian remaja menurut Hergenhahn dan Olson (2009) dengan melihat model dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya adalah atensi, retensi pembentukan perilaku, dan motivasi. Proses atensi adalah proses memperhatikan model, dimana model adalah orang yang dihormati atau memiliki status yang baik, dianggap keren, dan atraktif. Kemudian Retensi, informasi dari pengamatan disimpan agar berguna. Pada proses pembentukan perilaku, subjek menentukan sejauh mana subjek akan melakukan perilaku tersebut. Kemudian motivasi, yaitu dukungan apa yang diterima ketika subjek melakukan imitasi.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menduga bahwa terdapat hubungan antara *celebrity worship* dan perilaku imitasi. Sesuai dengan pemiiran Bandura (dalam Ormrod, 2009) yang menyebutkan karakteristik model imitasi yang efektif yaitu memiliki kompetensi, pelaku imitasi yang dalam hal ini adalah remaja biasanya mencoba meniru objek yang melakukan sesuatu dengan baik, bukan sebaliknya. Remaja mendapat manfaat tidak hanya dari mengamati yang dilakukan oleh model yang kompeten, melainkan juga melihat hasil yang telah diciptakan oleh model tersebut. Selain memiliki kompetensi, karakteristik model berikutnya adalah memiliki martabat dan kekuasaan. Remaja sering meniru orang yang terkenal atau bahkan orang yang memiliki kuasa. Seperti pemimpin dunia, atlet terkenal, dan artis populer.

*Celebrity worship* dan perilaku imitasi memiliki kesamaan, yakni sama-sama mengenal baik tokoh yang diidolakan. Proses imitasi diawali proses atensi, yaitu pelaku imitasi harus terlebih dahulu memperhatikan model, dan hanya model yang diamatilah yang dapat diimitasi. Dari atensi ini muncul rasa kekaguman pada model sehingga muncul keinginan untuk menjadi seperti model, mengikuti segala yang model lakukan dan kerjakan.

Berdasarkan beberapa penjelasan dan persoalan di atas, maka muncul pertanyaan apakah ada hubungan *celebrity worship youtuber* dengan perilaku imitasi pada remaja? Untuk mendapatkan jawaban yang tepat dan ilmiah maka peneliti akan melakukan suatu penelitian yang berjudul Hubungan *Celebrity Worship youtuber* dengan Perilaku Imitasi pada Remaja.

## **B. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui

1. Hubungan *Celebrity worship youtuber* dengan perilaku imitasi pada remaja.
2. Peranan *Celebrity worship youtuber* terhadap perilaku imitasi pada remaja.
3. Tingkat *Celebrity worship youtuber* dan perilaku imitasi pada remaja.

## **C. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak antara lain:

### 1. Subjek penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi subjek penelitian mengenai hubungan *celebrity worship youtuber* dengan perilaku Imitasi pada remaja guna mencari panutan yang memiliki nilai positif.

### 2. Bagi Ilmu Pengetahuan

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan informasi berupa tambahan kepustakaan / referensi empiris mengenai hubungan *celebrity worship youtuber* dengan perilaku Imitasi pada remaja.

### 3. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau dikembangkan lagi lebih lanjut dengan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mempengaruhi perilaku imitasi dan *celebrity worship youtube*.