

Dampak Perilaku Modeling Remaja terhadap Tokoh Idola dalam Komik Jepang

Ifan Dwiga Plawana Putra*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: dwiga.putra@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to determine: (1) The form of behavior modeling teenager of the idol in Japanese comics, (2) Factors that influence the behavior modeling teenager of the idol in Japanese comics, and (3) Impact of behavioral modeling teenager of the idol in Japanese comics. Characteristics the subjects on this study were: (1) teenager, (2) interest in Japanese comics, and (3) are willing to be a participant. The data collection methods used are: (1) semi-structured interviews, and (2) the method of observation. Source triangulation techniques and methods used for checking the validity of the data, while the comparison method used for data analysis. The results obtained: (1) The form of behavior modeling which is imitated; solving abilities to think from the idol, how to dress and imitate idol characteristic, (2) Factors that influence the behavior of modeling is: the spirit of gender equality, the subject wishes to be able to do as idol, become a better individual, as well as obtained recognition of her social environment. (3) Impact of behavior modeling obtained is positive; (a) increasing the capabilities and achievements of the subject, the characteristic doesn't easy to give up, become more mature, more calm, more powerful, and responsible in dealing with problems; (b) Subject to be more sensitive and open to the surrounding environment, subject changed in appearance, awarded fashionista and existence socially. Instead, negative impacts obtained from modeling behavior is becoming the glamorous lifestyle and like a waste of time and material.

Keywords: behavior modeling, teenager; Japanese comic

Abstrak

Tujuan penelitian ini ingin mengetahui: (1) Bentuk perilaku modeling remaja terhadap tokoh idola dalam komik Jepang, (2) Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku modeling remaja terhadap tokoh idola dalam komik Jepang, dan (3) Dampak perilaku modeling remaja terhadap tokoh idola dalam komik Jepang. Karakteristik subjek penelitian ini adalah: (1) remaja, (2) tertarik pada komik jepang, dan (3) bersedia menjadi partisipan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah: (1) wawancara semi terstruktur, dan (2) metode observasi. Teknik triangulasi sumber dan metode digunakan untuk pengecekan keabsahan data, sedangkan metode perbandingan digunakan untuk analisis data. Hasil penelitian yang diperoleh: (1) Bentuk perilaku modeling yang ditiru adalah; kemampuan memecahkan berpikir tokoh idola, cara berpakaian dan meniru sifat tokoh idola. (2) Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku modeling adalah: semangat kesamaan gender, keinginan subjek untuk dapat berbuat seperti tokoh idola, menjadi individu yang lebih baik, serta mendapat pengakuan dari lingkungan pergaulannya. (3) Dampak dari perilaku modeling yang diperoleh bersifat positif adalah; (a) meningkatnya kemampuan dan prestasi subjek, sifat tidak mudah menyerah, menjadi lebih dewasa, lebih tenang, lebih kuat dan bertanggung jawab dalam menghadapi masalah; (b) Subjek menjadi lebih peka dan terbuka terhadap lingkungan sekitar, subjek berubah dalam berpenampilan, mendapatkan predikat fashionista dan eksistensi dalam pergaulan. Sebaliknya dampak negatif yang diperoleh dari perilaku modeling adalah menjadi orang yang bergaya hidup glamor dan suka menghambur-hamburkan waktu dan materi.

Kata kunci: perilaku modeling; remaja, komik Jepang

1. Pendahuluan

Munculnya gaya berpakaian dan perilaku yang meniru masyarakat Jepang bahkan tokoh dalam komik pun bermunculan. Istilah cosplay dan harajuku menjadi fenomena dalam masyarakat. Banyak pendapat yang bermunculan mengenai fenomena ini, masyarakat menganggap bahwa cosplay atau harajuku merupakan simbol remaja sudah kehilangan identitas kebudayaan dalam negeri (Desta, 2012).

Dari waktu ke waktu festival cosplay banyak diselenggarakan, antusias para remaja tersebut dapat berpengaruh dalam kehidupan keseharian mereka. Biaya yang dikeluarkan untuk mendapatkan atau membuatnya pun bisa dikatakan tidak murah, mulai dari yang berharga jutaan rupiah hingga ada yang mencapai puluhan juta. Mereka rela mengeluarkan biaya yang besar untuk dapat mengenakan kostum layaknya idola mereka (Tulus, 2012).

Tokoh-tokoh idola dalam komik yang digemari remaja memiliki kelebihan dibandingkan dengan tokoh yang ada pada dunia nyata. Karena tokoh fiksi yang digemari adalah tokoh yang dapat sepenuhnya dibuat dan dapat direkayasa menjadi sosok idaman yang sulit dan bahkan tidak dapat ditemui di dunia nyata. Tokoh-tokoh fiksi idaman tersebut umumnya memiliki sifat-sifat yang positif dan kepahlawanan. Serta memiliki keunggulan tertentu berupa kekuatan yang terdapat pada fisik, mental maupun pikiran, seringkali disebut sebagai pahlawan super atau superhero (dalam Susanto, 2011).

Memiliki tokoh idola bagi remaja merupakan hal yang penting, fungsi dari tokoh idola sendiri bagi remaja adalah sebagai Role Model atau teladan. Dari sosok tokoh idola remaja bisa meniru cara berpenampilan serta mengambil nilai-nilai karakteristik yang terdapat pada tokoh idola untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya. Tokoh idola penting bagi remaja dikarenakan tokoh idola mampu membantu memotivasi remaja untuk bisa mencapai suatu tujuan atau cita-cita yang diinginkannya. Dengan memiliki tokoh idola mungkin dapat membantu remaja untuk mencapai impiannya (Ariyanto, 2010).

Menurut Arswendo Atmowiloto (dalam Ajidarma, 2011) menjelaskan bahwa komik di satu pihak digemari, digandrungi, dan tak mungkin dilarang. Akan tetapi pada pihak lain, komik dianggap merusak bahasa, mengembangkan kemalasan membaca, dan meliarkan khayalan, serta deretan yang buruk serba kekerasan dan porno. Dengan alasan itulah modeling terhadap tokoh idola dalam komik Jepang menjadi tema yang menarik bagi peneliti untuk melakukan riset ilmiah terhadap fenomena tersebut.

Adapun manfaat yang dapat dipetik para remaja dari idolanya yaitu, (1) sebagai media penanaman nilai, adanya pengidolaan remaja pada tokoh hero dapat memasukkan berbagai nilai-nilai kehidupan, misalnya menolong orang lain seperti tokoh superman, (2) panutan, misalnya makan bayam agar menjadi sehat dan kuat seperti popeye, dan (3) menumbuhkan imajinasi, ketika remaja mampu mengolah rasa suka mereka pada tokoh tertentu menjadi suatu permainan yang imajinatif dan menyenangkan, maka imajinasi mereka pun bisa berkembang dengan baik (Tulus, 2012).

Menurut Bandura (dalam Susanto, 2011) manusia hidup dengan meniru, sejak kecil manusia belajar dengan meniru dari orang tua, baik dalam perilaku dan cara berbicara. Sejak kecil manusia mencari model yang dijadikan acuan untuk belajar, baik itu merupakan orang tua, saudara ataupun orang-orang yang pernah ditemui bahkan tokoh-tokoh dalam kehidupan fiksi. Modeling merupakan suatu perubahan pada diri individu terhadap tingkah laku atau

perilaku berdasarkan model yang ditiru, kebanyakan tingkah laku seseorang terjadi karena pengamatan atau belajar model. Modeling tidak hanya terbatas pada ruang lingkup keluarga yang merupakan lingkungan terdekat, namun juga lingkungan di luar keluarga.

Modeling dapat diklasifikasikan berdasar syarat keberadaan atau ketidakberadaan model, dan dilihat secara langsung jika stimulus modeling mengarahkan organisme (yaitu manusia) untuk melakukan asosiasi terhadap rangkaian pengalaman sensori bagi pengamat, isyarat verbal kemungkinan dipersiapkan oleh model ataupun oleh pengamat (Ritandiyono, 1998).

Menurut Erickson (dalam Susanto, 2011) terdapat tahapan-tahapan dalam perkembangan manusia. Pada tahap yang disebut sebagai Adolescent atau remaja merupakan tahapan dimana individu sedang berusaha untuk mencari identitas diri. Pada tahap ini mereka dihadapkan oleh suatu pencarian siapa mereka dan ke mana mereka akan menuju pada masa depan. Satu dimensi yang penting adalah penajakan pilihan-pilihan alternatif terhadap peran.

Banyak cara yang dilakukan remaja dalam mencari identitas dirinya, salah satunya dengan meniru orang lain atau idolanya. Remaja biasanya suka meniru perilaku dari idolanya melalui media massa misalnya, televisi, komik atau beberapa bentuk simbolis lainnya untuk ditiru. Seperti halnya remaja pecinta komik, mereka lebih banyak belajar dari tokoh komik yang mereka sukai dan menjalankan apa saja yang mereka pelajari dari komik tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka (dalam Tulus, 2012).

Komik Jepang tidak hanya bersifat menghibur, tetapi biasanya terdapat pesan-pesan moral yang bagus, banyak pelajaran-pelajaran kehidupan yang bisa diambil, banyak juga menginspirasi ketika membaca komik Jepang baik itu dari gaya berbusana dan juga karakter dari tokoh dalam komik Jepang tersebut. Bisa kita lihat dari acara Jepang Festival yang biasa diadakan di Indonesia, mereka menggunakan Cosplay (Costum Player). Mereka dengan bangga memakai kostum seperti tokoh anime favorit mereka, dan bahkan ada juga yang meniru sifat dari karakter anime favoritnya (Hernita, 2013).

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut dampak perilaku modeling remaja terhadap tokoh idola dalam komik Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) bentuk perilaku modeling remaja terhadap tokoh idola dalam komik Jepang, (2) faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku modeling remaja terhadap tokoh idola dalam komik Jepang, dan (3) dampak modeling tokoh komik Jepang terhadap perilaku remaja.

2. Metode

2.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih peneliti adalah penelitian kualitatif. Peneliti berminat untuk mendeskripsikan dan memahami proses dinamis yang terjadi berkenaan dengan gejala yang diteliti. Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan fenomenologis. Peneliti telah berada di lapangan selama kurang lebih 4 bulan, yaitu sejak akhir Agustus 2012 sampai akhir Desember 2012. Data lapangan yang diperoleh kemudian dideskripsikan secara sistematis dan dianalisis makna terdalam dibalik data hasil penelitiannya. Setelah dilakukan pemaknaan secara mendalam terhadap data hasil penelitian,

penelitian akan berakhir pada sebuah kesimpulan tentang bagaimana dampak perilaku modeling remaja terhadap tokoh idola dalam komik Jepang.

2.2. Kehadiran Peneliti di Lapangan

Keterlibatan peneliti sebagai instrumen kunci diharapkan bersifat langsung dalam seluruh proses penelitian agar hasil yang diperoleh lebih valid. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai observer dan juga interviewer untuk mengungkap tujuan awal penelitian yaitu mengungkap semua pola yang saling berkaitan dalam menjelaskan perilaku modeling remaja terhadap tokoh idola dalam komik Jepang, faktor-faktor yang mempengaruhinya, serta dampak yang diperoleh dari perilaku modeling itu sendiri.

2.3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di kota Malang, dengan pertimbangan karena pada lokasi penelitian yang ditetapkan muncul beberapa fenomena yang sesuai dengan fokus penelitian. Secara spesifik lokasi penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah lokasi tempat dimana subjek penelitian tinggal setiap harinya, tempat subjek penelitian melakukan kegiatan dengan komunitasnya, serta lokasi-lokasi lain yang dapat mendukung terungkapnya fokus yang telah ditetapkan dalam penelitian ini.

2.4. Sumber Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sumber data primer yang berasal dari hasil wawancara dan observasi dengan tiga informan utama, yaitu TP, FA, dan MF. Selain itu, peneliti juga menggunakan sumber data sekunder yang berasal dari hasil wawancara dengan informan pelengkap (JA, IK, dan ER) yang dinilai dapat memberikan keterangan pendukung dalam penelitian ini. Teknik yang digunakan dalam pengambilan subjek dalam penelitian ini adalah secara "purposive" dengan karakteristik subjek penelitian sebagai berikut: (1) remaja, (2) tertarik pada komik Jepang, dan (3) bersedia menjadi partisipan.

2.5. Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan menggunakan wawancara semiterstruktur, sedangkan observasi yang dilakukan adalah observasi partisipan pasif. Peneliti ikut terjun dalam kehidupan sehari-hari subjek namun tidak ikut terlibat dalam kegiatan komunitas pecinta komik yang diikuti subjek penelitian.

2.6. Analisis Data

Proses analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode perbandingan tetap atau Constant Comparative Method. Analisis data secara tetap membandingkan kategori satu dengan kategori lain, kemudian secara tetap membandingkan kategori satu dengan kategori lainnya. Proses analisis datanya secara umum meliputi: (1) reduksi data, (2) kategorisasi, dan (3) sintesis.

2.7. Pengecekan Keabsahan Temuan

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengecekan keabsahan temuan untuk memastikan keakuratan serta kredibilitas interpretasi dan temuan penelitian. Cara yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan data penelitian yang diungkapkan oleh subjek penelitian sebagai informan utama dengan pendapat orang lain sebagai informan pelengkap. Sementara itu, triangulasi teknik dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan data hasil wawancara dengan data hasil observasi terhadap subjek penelitian.

2.8. Tahap-Tahap Penelitian

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah merumuskan masalah penelitian yang ingin diungkap. Tahap kedua yaitu pemilihan metode penelitian. Tahap ketiga melakukan pengumpulan data dan menganalisis data. Tahap selanjutnya adalah penulisan laporan hasil penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini dijelaskan dalam temuan penelitian. Temuan penelitian berisi analisis, kesimpulan, dan pemaknaan data yang telah dideskripsikan dalam paparan data. Adapun temuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pemaparan Hasil Koding Subjek 1 (TP)

Bentuk Perilaku Modeling terhadap Tokoh Idola	
Verbatim	Dalam beberapa kasus saya mencoba menerapkan analisis dan teknik yang sama persis dengan yang Conan lakukan. Usaha ini tidak mudah mas, saya sempat beberapa kali melakukan kesalahan analisis karena apa yang saya pikirkan tidak relevan dengan kasusnya. Tapi lama kelamaan, karena seringnya Latihan sekarang saya bisa membedakan setiap analisis dan teknik pemecahan yang sesuai dengan kasusnya. (WO=TP, RTP: Vol. 1 No. 3) Awalnya mungkin dari usaha untuk membaca dan mempelajari semua komik Detective Conan, dari situ saya mulai meniru analisis-analisis dan teknik-teknik yang biasa dia gunakan. Jika terjadi kesalahan fatal dari peniruan yang saya lakukan, terkadang saya harus membuka kembali komik yang berkaitan dengan masalah yang serupa. Mungkin disini letak kesulitannya mas, karena saya sendiri kan tidak hafal dalam satu komik itu apa saja masalahnya. Kadang saya membutuhkan waktu sampai 3 hari untuk menemukan komik yang saya maksud. Lalu setelah itu saya pelajari ulang, saya cocokkan dengan kasus terakhir yang tidak berhasil saya pecahkan. Kalau belum berhasil lagi, saya cari perbandingan dari komik-komik Detective Conan edisi lainnya yang memuat masalah yang hampir sama (tempo suaranya lebih cepat dari sebelumnya, volume dan intonasi suara tetap stabil). (WO=TP, RTP: Vol.1 No. 3)

Kalau secara penampilan dan pribadi saya tetaplah saya. Saya masih seperti ini saja dari dulu, hehehe. Mungkin akan tampak berbeda ketika saya mulai berargumen tentang suatu kasus. Secara otomatis, sisi Conan itu akan muncul dengan sendirinya tanpa harus saya setting dulu, juga tanpa saya ketahui sesignifikan apa saya menirunya (jawabnya sambil menyandarkan diri ke kursi). saat berbicara mengenai pemecahan kasus, banyak orang yang mengatakan bahwa saya Conan banget. Entah dari sisi mana mereka melihatnya, yang jelas saya sendiri tidak merasa seperti itu mas. Mungkin secara tidak sadar saya telah banyak mengcopy dan meleburkan unsur Conan dalam diri saya. Hahaha. (WO=TP, RTP: Vol. 1 No. 3)

Kalau pakaian dan gaya bicara sih enggak ya, le. Soalnya setau Pak Lek selama ini dia masih seperti TP yang Pak Lek besarkan dari kecil. Cuma kalau lagi tugas itu kata banyak temen-temen dan seniorinya, dia itu seperti Conan. Pak Lek sendiri ya kurang paham Conan itu yang seperti apa orangnya, hehehe. Pak Lek cuma tahunya Conan itu detektif yang kecil itu. Ya tapi meski kecil gitu bisa membawa perubahan besar dalam hidup TP. (WO=JA, RTP: Vol. 1 No. 5)

Temuan TP tidak melakukan peniruan secara fisik maupun karakter, tetapi lebih pada internalisasi nilai-nilai yang dianggapnya penting. Dalam hal ini TP mengambil contoh keterampilan analisis dan pemecahan kasus yang dimiliki oleh Conan untuk diterapkan dalam kasus yang ditanganinya. TP berusaha mencapai standar kesempurnaan analisis dan pemecahan kasus yang biasanya digunakan oleh Conan.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Modeling terhadap Tokoh Idola

Verbatim Alasan yang pertama mungkin karena saya menyukai teka-teki, petualangan, tantangan, dan juga bahaya mas. Alasan yang kedua mungkin karena menjadi intelijen dengan keterampilan analisis dan pemecahan kasus seperti Conan bisa memenuhi kesenangan saya pada alasan pertama. Hehehe. (WO=TP, RTP: Vol. 1 No. 4)

Menjadi seorang detektif muda yang berbakat seperti Conan sudah menjadi bagian dari diri saya. Untuk mencapai kesempurnaan analisis yang sesuai dengan kasusnya, saya akan melakukan apapun termasuk dengan membaca buku lain terkait dengan intelijen sendiri, juga bertanya pada orang-orang yang lebih ahli dari saya. Hanya saja, sejak awal saya belajar tentang detektif itu dari komik Conan. Sehingga memang saya akui, saya lebih banyak berkaca dari komik-komik itu (jelasnya sambil tersenyum). (WO=TP, RTP: Vol.1 No. 3)

Saya ingin bisa memecahkan masalah-masalah dengan standar analisis dan juga teknik-teknik seperti yang biasanya digunakan Conan. Saya ingin bisa menemukan kode-kode rahasia yang bahkan mungkin tidak bisa ditemukan oleh seorang intelijen yang sudah senior. Saya ingin menjadi anggota BIN yang meskipun masih muda tapi mampu memecahkan kasus berat sejajar dengan intelijen berpengalaman. Sepertinya akan sangat membanggakan ketika kita yang masih berusia mudah tapi mampu berprestasi setara dengan orang yang lebih berpengalaman dari kita (temponya sedang, nadanya meninggi, dan intonasinya lebih berat). Buat saya, Conan itu bukan sekedar idola fiktif yang saya hidupkan dari komik semata. Conan itu menginspirasi saya secara konstan mas. Kemampuan Conan dalam memecahkan banyak kasus berat, menjadi salah satu alasan yang membuat saya tertarik untuk menjadi seorang intelijen negara. Ya, meskipun dalam

	dunia nyata sepertinya sangat khayal sekali untuk menjadi sama seperti dia. Tapi setidaknya, pola analisis dan teknik-teknik yang dia gunakan itu banyak mempengaruhi pola pemecahan masalah yang saya gunakan (matanya menajam, tangannya ikut bergerak saat menjelaskan). (WO=TP, RTP: Vol. 1 No. 2)
Temuan	Alasan TP menjadikan Conan sebagai model yang potensial untuk kariernya adalah pertama, karena TP merasa ada kesamaan antara dunia intelejen dan detektif meskipun keduanya adalah hal yang berbeda. Kedua, TP termotivasi untuk bisa menjadi intelejen muda yang berprestasi seperti halnya Conan yang memiliki kemampuan setingkat bahkan lebih dari detektif senior.
Dampak Perilaku Modeling terhadap Tokoh Idola	
Verbatim	<p>Yang jelas ada perasaan senang yang tidak bisa saya jabarkan, saya benar-benar menemukan diri saya ketika menjadi seperti dia. Mungkin dunia kita sama hanya saja dengan istilah dan detail tugas yang berbeda, dia seorang detektif dan saya seorang intelijen. Kebanggaan dan kepuasan bathin yang menurut saya tidak akan bisa ditukarkan dengan rupiah yang mungkin akan saya dapatkan untuk itu mas, yang jelas untuk saya menjadi detektif Conan adalah harga mahal yang tidak akan bisa diganti dengan apapun dan sampai kapanpun. Dan saya dengan sangat bangga bisa mengatakan bahwa saya bersyukur telah kenal dengan sosok Conan dan bisa mengambil banyak sisi positif darinya. (WO=TP, RTP: Vol. 1 No.4)</p> <p>Kalau untuk dampak sih mungkin anaknya sendiri ya le yang bisa menjelaskan, Pak Lek hanya bisa menjawab kalau dampaknya itu positif. Memang tidak bisa Pak Lek pungkiri bahwa TP bisa menjadi anggota BIN sekarang ini juga karena kegemarannya pada Conan. Jadi Conan ini semacam menjadi pendorong utamanya le. Tentu saja le, dalam tiap kesempatan pun TP selalu mengatakan bahwa Conan adalah sumber inspirasi terbesarnya. Kalau Pak Lek sih terserah, apapun itu bentuknya, mau Conan atau siapapun yang penting membawa efek positif bagi TP ya Pak Lek dukung saja. (WO=JA, RTP: Vol.1 No. 5)</p>
Temuan	Perilaku modeling yang dilakukan oleh TP terhadap tokoh Conan sebagai idolanya membawa dampak positif karena hal tersebut sangat membantu TP dalam melaksanakan tugas-tugasnya. Selain itu, TP memperoleh kebanggaan dan kepuasan bathin yang baginya tidak bisa ditukar dengan nilai rupiah. Hal ini menjadi dampak psikologis yang positif bagi kemajuan prestasi TP dalam menjalankan tugasnya sebagai anggota BIN untuk mencapai kesempurnaan analisis dan pemecahan kasus seperti yang telah banyak dipelajarinya dari tokoh Conan yang diidolakannya.

Tabel 2. Pemaparan Hasil Koding Subjek 2 (AF)

Bentuk Perilaku Modeling terhadap Tokoh Idola	
Verbatim	Disini itu kita-kita bisa saling bertukar info mengenai berita komik terbaru, yang paling menarik buat aku itu kalau sudah mendekati festival cosplay atau juga event pameran kostum tokoh komiknya bro! (merubah posisi duduknya menjadi lebih tegap). Karena dalam festival itu aku punya kesempatan besar untuk menjadi rider, ya meskipun cuma dari kostum yang aku gunakan dan tidak bisa

menyamai rider yang ada di komik maupun di serialnya (mengangkat bahu). (WO=FA, TKB: Vol. 2 No. 1) Aku kan manusia biasa, jadi nggak mungkin punya kekuatan seperti itu. Pake sihir sekalipun, nggak bakal bisa sekeren itu (terkekeh). Kalau dari segi style mungkin aku masih bisa menyamai meskipun nggak identik persis gitu ya bro. Ya kalau lagi ada festival gitu aku pasti memilih pake kostumnya rider. Cuma untuk wizard ini aku belum lihat ada yang punya atau menyewakan kostumnya. Maklum juga sih (mengangkat bahu dan mengedipkan salah satu matanya), serial wizard ini baru aja keluar 4 bulanan ini. (WO=FA, GCUM: Vol. 2 No. 3)

Lah, 4 bulan ini aku coba tuh gayanya si Haruto untuk lebih santai dan nggak terburu-buru, aku coba pikirin sesuatunya pelan-pelan dan pemecahan yang paling sesuai. Ternyata kalau kita mau berkompromi dengan keadaan, bisa lebih ringan aja gitu bro kerasanya (tersenyum). Tapi ini menurutku loh ya, nggak tau lagi kalau menurut orang lain (mengangkat bahu dan alisnya). (WO=FA, TKB: Vol. 2 No. 2).

Temuan FA melakukan peniruan secara fisik terhadap tokoh Haruto yang diidolaknya dengan cara menggunakan kostum Kamen Rider pada festival cosplay yang diikutinya. Selain itu, FA mengambil dan menginternalisasi beberapa karakter Haruto dalam kehidupan sehari-harinya. FA mencontoh ketenangan dan keberanian Haruto dalam menghadapi masalah. Melalui latihan selama 4 bulan, FA mampu mengubah dirinya menjadi lebih tenang dan tidak tergesa-gesa dalam menghadapi masalah seperti yang dilakukan Haruto dalam aksi-aksinya.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Modeling terhadap Tokoh Idola

Verbatim Ya kan rider di serial wizard ini gaya bertarungnya itu sangat cool dan tenang banget, nggak terburu-buru, pake perhitungan yang pas, jadi lebih mudah ngalahin musuhnya. Ya itu kan bisa dijadikan contoh cara menghadapi masalah. Seperti aku ini bro, kan aku ini orangnya panikan. Apa-apa gitu keburu panik duluan, akhirnya masalah bukan malah terselesaikan malah yang ada makin berantakan. Lah dari caranya Haruto ini, aku belajar merubah itu sedikit demi sedikit. Aku belajar untuk menekan kepanikanku sendiri. Aku belajar untuk lebih tenang bro, padahal dalam hati ini dag-dig-dug nggak karuan. Hahaha.." (WO=FA, GCUM: Vol. 2 No. 3)

Ini memang tidak seberapa, tapi aku yakin banget ini sudah cukup membuat ibuku senang. Selama ini sikapku yang tidak dewasa mungkin semakin membebani ibu, apalagi ibu kan harus kerja sendiri untuk membiayai sekolahku. Jadi mungkin kalau aku bisa sedikit berubah, siapa tahu aku bisa membantu ibu, meskipun itu hanya dengan membantu berfikir untuk mencari jalan keluar dari masalah yang ada (kepalanya mendongak ke atas, menahan air matanya agar tidak jatuh, menghindari kontak mata dengan peneliti). (WO=FA, GCUM: Vol. 2 No. 3)

Hmmm... (menarik nafas) Awalnya memang berat buat aku. Biasanya kalau ada masalah aku lebih banyak menghindar, ngerasa nggak mampu, kalau nggak gitu pasti buru-buru ambil keputusan yang ternyata itu salah (volume dan intonasi suara rendah, temponya juga sangat pelan). Aku mulai mencoba cara yang digunakan Haruto, hanya saja yang ku hadapi bukanlah musuh-musuh jahat tetapi melawan ketakutanku sendiri. Setiap aku ngerasa nggak mampu, aku diam sebentar, aku tarik nafas, kemudian aku mulai memikirkan kemungkinan-kemungkinan yang mungkin bisa terjadi. Dari situ aku pejamkan mata, aku ingat wajah ibu dan adikku. Nggak tau dari mana datangnya, aku seperti mendapat kekuatan untuk tetap bertahan. Lah, ketika kondisiku sudah lebih tenang aku mulai

memikirkan mana jalan terbaik untuk menghadapi setiap masalah itu. (WO=FA, GCUM: Vol. 2 No. 3)

Temuan Peniruan secara fisik yang dilakukan oleh FA dilatarbelakangi oleh keinginannya untuk bisa menjadi sosok pahlawan yang tidak mungkin dicapainya dalam kehidupan nyata. Sementara peniruan karakter Haruto yang tenang dan tidak tergesa-gesa dalam menghadapi masalah adalah karena FA ingin merubah karakternya yang mudah panik ketika menghadapi masalah. Hal ini juga didorong oleh keinginannya untuk berhenti mengecewakan ibunya serta ingin membantu ibunya untuk menghadapi semua permasalahan hidup yang ada sejak kedua orang tuanya bercerai. Dalam hal ini, keberadaan ibu dan adiknya juga menjadi pendorong utama.

Dampak Perilaku Modeling terhadap Tokoh Idola

Verbatim Percaya nggak percaya nih bro, aku lebih tenang aja bawaannya. Tidur lebih nyenyak, perasaan juga lebih tenang. Nggak seperti dikejar-kejar masalah. Jadi ngerasa lebih sehat aja bathinku, hahaha.. Bisa menyelesaikan masalah dengan baik, entah itu masalah berat ataupun ringan tentu saja bisa buat hati lebih adem bro! Hahaha.. (WO=FA, GCUM: Vol. 2 No. 3)

Sedikit demi sedikit aku jadi bisa mengontrol kepanikanku saat ngadepin masalah (temponya cepat, volume dan intonasi suara sedang). Padahal nih ya, aku itu baca dan lihat serial Kamen Rider itu nggak cuma kali ini aja. Sebelum- sebelumnya serial yang lain juga aku lihat. Komik-komik yang lain dengan tema yang serupa juga nggak aku lewatkan. Tapi aku nggak pernah ngerasa punya dorongan berubah sekuat ini. Yaaah, mungkin dulu aku masih terlalu anak-anak aja kali ya? Jadi nggak bisa ambil sisi positif dari sebuah bacaan maupun tontonan (tersenyum dan mengangkat bahunya). (WO=FA, GCUM: Vol. 2 No. 5)

Mereka sih banyak bilang kalau aku sekarang lebih dewasa aja, kalau yang lainnya masih normal kayak sebelum-sebelumnya. (Diam sebentar) Oh iya, sebulan terakhir ini aku rasa jadi banyak temen yang mulai nyaman ngobrol ato curhatin masalahnya ke aku. Aku sendiri nggak tahu kenapa tiba-tiba seperti itu. Padahal sebelumnya nggak ada yang nyaman curhat sama aku, gimana ngurusin masalah orang bro! Wong masalahku sendiri ae kadang nggak bisa tak kelarin kok! Hahaha (WO=FA, GCUM: Vol. 2 no. 5)

Ada seneng bro, ada bangga juga. Yang jelas jadi semacam ngasih energi positif gitu loh bro! Aku jadi lebih bisa memaknai masalah, padahal yang aku ambil dari Haruto ketenangannya dalam menghadapi masalah aja. Aku sendiri nggak nyangka loh kalo efeknya bisa sehebat ini buat akunya bro! Hehehe... Alhamdulillah... (mengelus dada) (WO=FA, GCUM: Vol. 2 No. 5)

Kalau yang sedikit-sedikit itu mulai tampaknya sekitar 3 bulanan mas, itu dia jadi lebih banyak ngobrol sama ibu kalau lagi ada masalah. Ya bisa diajak rembulan, enak diajak mecahin masalah bareng-bareng. Ya meskipun nggak sebagus sekarang. Mungkin satu bulanan ini yang ibu lihat itu sudah benar-benar tampak dewasanya mas. Jadi bisa bersikap seperti kepala keluarga membantu ibu. Maksudnya bukan bekerja, tapi sudah mulai bisa diandalkan untuk menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan-keputusan yang cukup penting. Alhamdulillah..

	(menengadahkan kedua tangannya lalu kemudian menciumnya) (WO=IK, RFA: Vol. 2 No. 4)
Temuan	Dari peniruan terhadap karakter Haruto yang dilakukannya, FA merasa dirinya menjadi lebih dewasa dari sebelumnya. Dia menjadi lebih bisa berkompromi dengan masalah untuk kemudian mencari pemecahan terbaiknya. Secara psikologis dia merasa lebih tenang dengan karakternya yang baru ini. Sedangkan secara fisik berdampak pada kualitas tidur yang diperolehnya semenjak dia berhasil menghadapi masalah-masalahnya. Dampak yang lainnya adalah FA menjadi terbuka dengan permasalahan orang-orang disekitarnya yang mungkin sebelumnya sama sekali tidak menarik perhatiannya.

Tabel 3. Pemaparan Hasil Koding Subjek 3 (MF)

Bentuk Perilaku Modeling terhadap Tokoh Idola	
Verbatim	<p>Gini ya mas, kalau untuk pribadinya sendiri saya kan hanya tau yang standar-standar saja. Yang paling saya sukai dari Usagi adalah tampilannya, baik secara 2 dimensi maupun 3 dimensinya. Jadi saya itu suka style seragam sekolah yang disebut dengan sera fuku yang biasa dipakai Usagi. Bukan Usagi saja sebenarnya, sera fuku yang dipakai sailor yang lain juga saya suka. Cuma karena Usagi adalah pemeran utamanya, jadi saya lebih klik sama dia. Gitu mas.. (WO=MF, TKB: Vol. 3 No. 2)</p> <p>Kalau karakter sih enggak ya mas. Cuma saya ini senang pake baju-baju yang mirip-mirip dengan sailormoon gitu deh! Kayaknya lucu dan enak aja gitu dilihatnya. Kebetulan kan saya memang suka sekali dengan seragam sekolah siswa-siswi di Jepang. Unik, lucu, dan menarik aja. Kalau dari segi karakter tidak ada ya mas. (WO=MF, TKB: Vol. 3 No. 2)</p> <p>Secara spesifik sih aku nggak pernah berusaha seperti Usagi yah mas. Cuma setiap kali ada event-event cosplay aku pasti akan memilih untuk memakai kostum sailormoon mas. Kebetulan kan koleksi kostumku cukup banyak mas. Terus aku juga suka banget ngumpulin benda-benda yang berhubungan dengan sailormoon, mulai dari patungnya, stiker-stikernya, poster-posternya, juga baju-bajunya. Aku itu pakainya nggak cuman pas event cosplay aja mas, kadang hari- hari biasa kalau aku ingin pake ya aku pake mas. (WO=MF, TKB: Vol. 3 No. 4)</p> <p>Kalau kemiripan sih nggak ada ya mas, saya sendiri juga kurang paham karakter sailormoon itu seperti apa. Cuma yang menonjol mungkin dari segi style-nya aja mas. Sekitar setahun terakhir ini dia banyak sekali mengkoleksi baju-baju dan juga benda-benda yang berkaitan dengan sailormoon, mulai dari patungnya, gantungan kunci, poster juga. Hmm... (mengarahkan pandangan mata ke atas, menyernyitkan dahi). (WO=ER, KMC: Vol. 3 No.3)</p>
Temuan	MF hanya melakukan peniruan fisik terhadap tokoh idolanya, Usagi dalam komik Sailormoon. Usaha untuk menjadi sama dengan idolanya secara fashion ini ditunjukkan dengan jumlah koleksi kostum sera fuku yang cukup banyak dimilikinya. Selain itu, pada beberapa kesempatan MF juga menggunakan style seperti para sailor meskipun dalam format yang lebih santai. Ketika mengikuti festival cosplay pun MF memilih kostum Sailormoon sebagai style-nya.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Modeling terhadap Tokoh Idola

Verbatim Bangga aja kali ya mas, bisa pake sera fuku yang selama ini mungkin hanya bisa orang lihat dalam komik atau serial tv aja. Terus rasanya keren aja gitu bisa jadi seperti sailor, meskipun secara kekuatan jelas khayal. Untuk kepuasan atau apalah itu enggak juga mas, biasa aja. Ya cuma ngerasa bangga dan seneng aja bisa pake sera fuku yang menjadi style anak muda masa kini. Hehehe... Lihat aja itu girlband-girlband Indonesia yang unyu-unyu itu, tak sedikit dari mereka yang juga meniru stylenya sailormoon kan? Cuma dalam modifikasi yang lebih chic aja (intonasi dan volume suara lebih tinggi dari sebelumnya). Lebih ngerasa PD aja kali ya mas, soalnya kan lagi booming aja anak-anak remaja yang cosplay-an dengan cara mereka sendiri. Jadi enggak ngerasa kuper aja gitu mas. Udah sih itu ajah! (WO=MF, GCUM: Vol. 3 No. 5)

Secara pasti total duit yang aku keluarin berapa kan mama papa enggak tahu mas, aku sendiri cuma cerita sebagian kecil aja. Lagi juga kebanyakan koleksiku itu aku beli dari uang saku, ya walaupun kalau ada kekurangan pasti mintanya ke papa juga. Tapi ya gitu mas, harus ngebohong dulu. Hehehe.. Kalaupun ketahuan, papa mama hanya akan meminta penjelasan dan bukti-bukti yang bisa menguatkan. Selama itu tidak mengganggu nilai dan tugas sekolah, aman-aman aja mas (memberikan isyarat "beres"). (WO=MF, GCUM: Vol. 3 No. 5)

Saya sama kakak pertama saya itu orangnya enggak terlalu suka ikut campur, yang penting dia sekolah bener, nilainya enggak turun, enggak minum dan ngobat, enggak bergaul sama anak-anak yang enggak jelas, aman sudah. Tapi saya secara pribadi juga terus kontrol dia, dari hapenya, fb, twitter, email, dan semuanya memang sepakat tidak boleh dirahasiakan. Terus saya juga menitipkan dia ke Agil, teman saya yang juga satu komunitas sama dia. Jadi kalau ada apa-apa saya bisa langsung tegur dia. (WO=ER, KMC: Vol. 3 No. 3)

Temuan Menjadi remaja yang fashionable dengan menggunakan kostum ala sera fuku yang banyak digandrungi para remaja menjadi alasan utama MF menjadikan Sailormoon sebagai model yang diidolakan. Kebanggaan yang ingin diperoleh dalam pergaulan juga memperkuat kecintaannya pada gaya berpakaian seperti seragam sekolah siswa-siswi Jepang ini. Faktor lain yang membuat MF begitu mudah memperoleh semuanya adalah kontrol orang tua dan keluarga yang kurang. Dalam hal ini, secara materiil MF terlalu dimanjakan sehingga dia berpeluang besar mendapatkan uang dari orang tua tanpa melalui kontrol yang jelas.

Dampak Perilaku Modeling terhadap Tokoh Idola

Verbatim Bangga aja kali ya mas, bisa pake sera fuku yang selama ini mungkin hanya bisa orang lihat dalam komik atau serial tv aja. Terus rasanya keren aja gitu bisa jadi seperti sailor, meskipun secara kekuatan jelas khayal. Untuk kepuasan atau apalah itu enggak juga mas, biasa aja. Ya cuma ngerasa bangga dan seneng aja bisa pake sera fuku yang menjadi style anak muda masa kini. Hehehe... Lihat aja itu girlband-girlband Indonesia yang unyu-unyu itu, tak sedikit dari mereka yang juga meniru stylenya sailormoon kan? Cuma dalam modifikasi yang lebih chic aja (intonasi dan volume suara lebih tinggi dari sebelumnya). Lebih ngerasa PD aja kali ya mas, soalnya kan lagi booming aja anak-anak remaja yang cosplay-an dengan cara

	mereka sendiri. Jadi nggak ngerasa kuper aja gitu mas. Udah sih itu ajah! (WO=MF, GCUM: Vol. 3 No. 5)
Temuan	Dampak yang diperoleh MF dari meniru style para sailor yang diidolaknya ini adalah predikat fashionable yang melekat pada dirinya karena berhasil meniru fashion yang saat ini banyak digilai remaja. Dampak lain yang diperoleh lebih pada kebanggaan dalam pergaulan karena tidak dianggap ketinggalan jaman oleh teman-teman sepergaulannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, para subjek penelitian melakukan peniruan dalam bentuk fisik maupun psikis. Bentuk perilaku modeling fisik yang dilakukan diantaranya meniru cara berpakaian dan berpenampilan layaknya seperti tokoh idola dalam komik Jepang. Selain itu bentuk perilaku modeling yang dilakukan juga bersifat psikis, dimana subjek penelitian mengambil nilai-nilai karakter yang terdapat pada tokoh idola dalam komik Jepang. Dengan mengambil nilai-nilai karakter tokoh idola subjek menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk perilaku modeling yang dilakukan subjek juga mampu merubah tingkah laku lama menjadi tingkah laku baru.

Faktor-faktor yang mempengaruhi subjek dalam penelitian ini diantaranya berasal dari penilaian subjek sendiri terhadap tokoh idolanya, keinginan subjek untuk meningkatkan kemampuan dan untuk memperbaiki perilaku lama yang subjek miliki, keberadaan orang lain disekitarnya, serta keinginan subjek untuk memperoleh pengakuan dari lingkungan sekitar. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dijelaskan bahwa faktor-faktor yang mampu mempengaruhi subjek untuk melakukan perilaku modeling terhadap tokoh idola dalam komik Jepang diantaranya berasal dari keinginan yang ada dalam diri subjek sendiri (faktor internal) dan keberadaan orang lain disekitar subjek merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi untuk melakukan perilaku modeling terhadap tokoh idola dalam komik Jepang.

Sementara itu, dampak yang diperoleh subjek setelah melakukan perilaku modeling terhadap tokoh idola dalam komik Jepang bersifat positif, diantaranya subjek mampu meningkatkan kemampuan dan juga prestasi dalam dunia kerja, subjek mampu merubah perilaku lama yang menurut subjek perilaku tersebut dianggapnya kurang baik, subjek mengalami perubahan dalam cara berpakaian, subjek mendapatkan predikat fashionable dari lingkungan pergaulannya, sehingga tingkat eksistensi yang diperoleh subjek meningkat dalam lingkungan pergaulannya. Selain itu dampak negatif yang diperoleh subjek penelitian adalah subjek menjadi pribadi yang konsumtif, suka menghambur-hamburkan materi dan menjadikan subjek pribadi yang tidak jujur dalam berkata.

4. Simpulan

Kesimpulan dari penelitian tentang dampak perilaku modeling remaja terhadap tokoh idola dalam komik Jepang dapat dijabarkan sebagai berikut: (1) Bentuk perilaku modeling yang dilakukan diantaranya adalah meniru kemampuan tokoh idola, meniru cara berpakaian dan meniru sifat tokoh idola. (2) Terdapat dua faktor yang mempengaruhi perilaku modeling remaja terhadap tokoh idola dalam komik Jepang, faktor-faktor tersebut adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor internal diantaranya karena adanya kesamaan gender, keinginan subjek untuk bisa menjadi sama seperti tokoh idola, subjek ingin menjadi individu yang lebih baik, dan subjek ingin mendapat pengakuan dari lingkungan pergaulannya

merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi perilaku modeling. (3) Untuk dampak yang diperoleh dari perilaku modeling remaja terhadap tokoh idola dalam komik Jepang bersifat positif dan juga negatif, dampak positif yang diperoleh diantaranya adalah meningkatnya kemampuan dan prestasi subjek, menjadi tidak mudah menyerah, menjadi lebih dewasa, lebih tenang, kuat dan bertanggung jawab dalam menghadapi masalah. Subjek menjadi lebih peka dan terbuka terhadap lingkungan sekitar, subjek berubah dalam berpenampilan, mendapatkan predikat fashionista dan eksistensi dalam pergaulan. Di sisi lain dampak negatif yang diperoleh dari perilaku modeling adalah menjadi orang yang bergaya hidup glamor dan suka menghambur-hamburkan materi.

Daftar Rujukan

- Alwisol, A. (2005). Psikologi Kepribadian Edisi Revisi. *Malang: UMM Press*.
- Aryanto, N. J. (2010). Pentingnya Punya Idola diakses 20 Desember 2015 dari ruangpsikologi.com
- Corey, C. (2005). Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi (E. Koeswara, Ed.). *Bandung: PT. Refika Aditama*
- Desta, D. (2012). Kebudayaan Jepang: Cosplay dan Harajuku. Diakses pada 8 Agustus 2012 dari <http://tensai-indonesia.com/sejarah-cosplay-jepang-di-indonesia.html>
- Hasan, M. T., dkk. (2002). Metode Penelitian Kualitatif Tinjauan Teoritis dan Praktis. *Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang*.
- Hernita, H. (2013). Pengaruh Menonton Anime Terhadap Perilaku. Diakses pada 25 November 2015 dari <http://cs-metodepenelitian.blogspot.co.id/2013/10/aplikasi-game-petualangan-dasar-bahasa.html>
- Moedzakir, M. (2010). Desain dan Model Penelitian Kualitatif (biografi, fenomenologis, teori grounded, etnografi dan studi kasus). *Malang: FIP UM*.
- Ritandiyono, R. (1998). Psikologi Belajar: Seri Diktat Kuliah. *Jakarta: Universitas Gundarama*.
- Rothstein, R. (1990). Educational Psychology. *New York: Mc Graw-Hill*.
- Santrock, S. (2003). Psychology: Essentials. *Boston: Mc Graw-Hill*.
- Slameto, S. (1995). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Susanto, S. (2011). Teori Sosial Learning Albert Bandura. Diakses pada 12 Agustus 2012 dari <https://adhieckhaprastyo.wordpress.com/2011/03/23/teori-sosial-learning-albert-bandura.html>
- Syah, M. (2009). Psikologi Belajar. *Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Tulus, K. (2012). Perilaku Modeling Pada Remaja Pecinta Komik Jepang Shaman King, Diakses pada 8 Agustus 2012 dari Gunadarma ([http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/psychology/2009/Artikel 10505105.html](http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/psychology/2009/Artikel%2010505105.html)),
- Universitas Negeri Malang. (2010). Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Edisi Kelima. *Malang: Universitas Negeri Malang*.