

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Variabel Terikat

1. Pengertian *Celebrity Worship*

Mahardhika, Santi dan Ananta (2023) menyatakan bahwa *celebrity worship* merupakan sebuah bentuk pengabdian terhadap sosok selebriti yang merujuk kepada pola perilaku, dimana individu akan secara obsesif mengangumi, mengidolakan, dan mengikuti kehidupan selebriti. Ayu & Astiti (2020) menjelaskan bahwa *celebrity worship* merupakan kecenderungan yang biasa dilakukan oleh individu agar dapat lebih dekat dengan selebriti yang diidolakannya dan kemudian akan mengarahkan individu tersebut ke perilaku yang disfungsional.

Maltby dkk., (2003) menjelaskan bahwa “*celebrity worship is a para-social relationship (one side relationship in which an individual know the other; but the other does not)*”, yang berarti bahwa dalam hubungan pemujaan selebriti terdapat hubungan para-sosial yang dalam hubungan ini hanya bersifat sepihak, dimana individu yang menjadi penggemar saja merasa memiliki hubungan dengan selebriti, namun selebriti tidak merasa memiliki hubungan dengan penggemar. Maltby dkk., (2006) menyatakan bahwa pemujaan selebriti (*celebrity worship*) merupakan struktur identitas yang dimiliki oleh individu yang membantu mereka untuk menyerap hal-hal yang positif dalam upaya untuk membangun identitas diri dan rasa kepuasan.

Jadi, *celebrity worship* merupakan sebuah bentuk tindakan yang dilakukan oleh seorang penggemar yang mengarah ke perilaku obsesi terhadap selebriti karena menganggap bahwa individu memiliki hubungan dengan idolanya.

2. Dimensi *Celebrity Worship*

Maltby dkk., (2006) menjelaskan beberapa aspek *celebrity worship* (pemujaan selebriti), antara lain:

a.) *Entertainment Social* (Hiburan Sosial)

Para penggemar merasakan ketertarikan pada idola favorit karena kemampuan yang dirasakan untuk menghibur dan menarik perhatian baik secara visual, lagu yang memberikan kalimat positif atau penampilan yang menarik.

b.) *Intense Personal Feeling* (Perasaan Pribadi yang intens)

Para Penggemar akan memiliki perasaan intensif dan kompulsif pada selebriti, dimana para penggemar akan sangat sering untuk memikirkan idola favorit.

c.) *Borderline-Pathologis* (Patologis)

Para penggemar rela melakukan apapun demi idola meskipun perilaku tersebut melanggar hukum, dimana para penggemar mungkin saja memiliki perilaku mengenai fantasi yang tidak terkontrol terhadap idolanya. Biasanya para penggemar akan mengimajinasikan bahwa idola K-Pop favorit sebagai pasangan. Para penggemar juga kerap kali menunjukkan perilaku obsesi dan menganggap bahwa idola yang

disukainya merupakan miliknya dan tidak ada yang bisa mendapatkannya. Lalu, yang paling sering terjadi yakni, para penggemar kerap kali berteriak histeris apabila tidak sengaja melihat atau mendengar nama dan lagu dari si idola seakan kehilangan kendali diri.

Jadi, dimensi dari *celebrity worship* terbagi atas tiga yakni; *Entertainment Social* (Hiburan Sosial), *Intense Personal Feeling* (Perasaan Pribadi yang Intense) dan *Borderline-Pathological* (Patologis).

3. Faktor-faktor *Celebrity Worship*

Brooks (2021) menyatakan terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi *celebrity worship*, yakni :

- a.) Faktor Demografis : usia, jenis kelamin, budaya dan etnis.
- b.) Kepribadian : psikosis, ekstrasversi, neurotisme dan materialisme.
- c.) Perilaku dan Kognitif : kecenderungan individu melakukan fantasi dan menunjukkan perilaku obsesif.
- d.) Religiusitas
- e.) Perasaan tentang diri atau dunia : berkaitan dengan self-esteem.
- f.) Hubungan dengan orang lain : *attachment*, hubungan dengan orang tua, hubungan pertemanan dan hubungan romantis.
- g.) Sikap terhadap tubuh, makan dan operasi kosmetik

4. Dampak *Celebrity Worship*

Ayu dan Astiti (2020) membagi dampak yang ditimbulkan dari *celebrity worship* baik dampak positif maupun dampak negatif, yakni:

a.) Dampak Positif

- 1.) Biasanya idola seringkali dijadikan sebagai inspirasi bagi para penggemar dalam meraih keinginan atau mimpi, serta mengembangkan kreatifitas yang dimiliki. Individu juga dapat menirukan kedisiplinan dari idola dalam melakukan pekerjaan.
- 2.) Individu yang merasakan kekaguman pada idola merupakan hal yang normal dalam mengembangkan identitas diri. Idola akan dijadikan sebagai model untuk kemudian dicari tahu mengenai nilai kemampuan yang dimiliki idola.

b.) Dampak Negatif

- 1.) *Celebrity worship* tentunya memiliki sifat ketergantungan (adiksi) dan kriminalitas. Kriminalitas ini merujuk kepada perilaku sasaeng fans. *Sasaeng fans* merupakan penggemar yang tidak ragu untuk mengikuti kemanapun sang idola pergi, mencaritahu informasi pribadi terkait idola, sehingga berakhir membuat sang idola menjadi risih.
- 2.) Kegemaran para penggemar tentu saja menghabiskan banyak waktu dan materi. Para penggemar bahkan rela untuk menghabiskan waktu berjam-jam dimedia sosial untuk mencari tahu informasi atau sekedar menunggu updatetan terbaru dari idola. Para penggemar juga rela menyisihkan uang jajan atau tabungan untuk membeli barang-barang (*merchandise*) yang berkaitan dengan idola.

Kesimpulan dari *celebrity worship* memang memiliki dampak baik yang bersifat positif maupun negatif untuk para penggemar.

B. Subjective Well-Being

1. Pengertian Subjective Well-Being

Diener (2009) menjelaskan bahwa *subjective well being* berkaitan dengan bagaimana individu dapat menjalani hidup dengan cara yang positif, termasuk penilaian secara kognitif dan afektif. Diener dkk., (2005) menyatakan bahwa kesejahteraan subjektif merupakan evaluasi individu terhadap kehidupan mengenai sejauh mana individu menilai bijaksana dan reaksi afektif yang menunjukkan bahwa hidup yang diinginkan berjalan dengan baik. (Diener dkk., 1999) menjelaskan kesejahteraan subjektif merupakan komponen yang cukup luas yang mencakup respon emosional, kepuasan domain, dan penilaian global mengenai kepuasan hidup.

Jadi, *subjective well being* merupakan sebuah kondisi yang dimana individu akan mengalami pertumbuhan secara positif dalam diri dan berbagai aspek kehidupan psikologis.

2. Aspek Subjective Well-Being

Aspek-aspek dari *subjective well-being*, yakni :

a.) Life Satisfaction (Kepuasan Hidup) (Diener, dkk., 1999)

Individu mengevaluasi atau menilai sejauh mana merasa puas terhadap hidup secara keseluruhan (Diener, 2006) .

b.) Domain Satisfaction (Kepuasan Domain) (Diener, dkk., 1999)

Kepuasan domain merujuk kepada penilaian yang dibuat oleh individu dalam mengevaluasi domain kehidupan utama, antara lain, kesehatan fisik dan mental, pekerjaan, waktu luang, hubungan sosial dan keluarga (Diener, 2006).

c.) *Positive Affect* (Pengaruh Positif) (Pavot dan Diener, 2004)

Pengaruh positif menjadi bagian dari *subjective well being* karena menunjukkan bagaimana reaksi individu terhadap peristiwa yang terjadi telah sesuai dengan yang diinginkan oleh individu. Pengaruh positif menunjukkan suasana hati dan emosi yang menyenangkan, antara lain, kegembiraan, kasih sayang, kepuasan, kesenangan, dan menunjukkan minat yang positif terhadap aktivitas yang dilakukan (Diener, 2006).

d.) *Negative Affect* (Pengaruh Negatif) (Pavot dan Diener, 2004)

Pengaruh negatif mencakup suasana hati dan emosi yang tentu saja tidak menyenangkan yang mewakili respon negatif yang dialami oleh individu sebagai bentuk dari reaksi terhadap kehidupan, kesehatan, peristiwa dan keadaan. Bentuk-bentuk dari reaksi negatif atau tidak menyenangkan, antara lain; kemarahan, kesedihan, kecemasan, kekhawatiran, stress, frustrasi, rasa beresalah, malu dan iri hati. Keadaan negatif lainnya, yakni kesepian dan ketidakberdayaan (Diener, 2006).

Jadi, dimensi dari *subjective well-being*, yakni *life satisfaction*, *domain satisfaction*, *positive affect*, dan *negative affect*.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi *Subjective Well-Being*

Terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi *subjective well being*, yakni :

- a.) Hubungan Sosial : Hubungan sosial memainkan peran penting dalam evaluasi yang dilakukan oleh individu terhadap kehidupan.
- b.) Kepribadian : Diener dkk., (1999) menjelaskan bahwa tingkat kebahagiaan subjektif merupakan komponen yang konsisten, stabil dan juga signifikan. Kepribadian mempengaruhi *subjective well being* dalam jumlah yang banyak.
- c.) Demografis : Penghasilan, pekerjaan, status pernikahan, usia, jenis kelamin, pendidikan juga mempengaruhi *subjective well being* individu (Diener & Oishi, 2005).
- d.) Hubungan atau relasi sosial : individu memiliki kemampuan untuk memahami pemaknaan hidup serta mampu membangun hubungan sosial yang baik dengan sekitar (Pavot & Diener, 2004).
- e.) Masyarakat dan Budaya : ketika sebuah negara dapat meningkatkan kekayaan dapat memungkinkan penduduk untuk hidup lebih dalam dan baik serta memberikan demokrasi (Pavot & Diener, 2004).
- f.) Kognitif : Kognitif berkaitan dengan perspektif individu terhadap dunia sehingga individu mampu beradaptasi dengan perbedaan kualitas yang ada dan individu menjadi lebih puas dengan hidup masing-masing (Diener & Oishi, 2005).

g.) Tujuan hidup : tujuan hidup sangat berpengaruh terhadap kehidupan individu, dimana dengan adanya tujuan hidup individu mampu menentukan pilihan yang terbaik bagi hidup Diener dkk., (2015).

Jadi, faktor-faktor yang menyebabkan *subjective well being* yakni; genetik, kepribadian, demografis, hubungan dan relasi sosial, masyarakat dan budaya, kognitif dan tujuan hidup.

4. Dampak *Subjective Well Being*

Terdapat beberapa dampak yang dapat mempengaruhi *subjective well-being* yakni :

a. Pengangguran

Pengangguran ternyata telah terbukti memiliki dampak negatif terhadap kesejahteraan subjektif individu. Meskipun masih dalam periode pengangguran yang singkat juga ternyata dapat menyebabkan perubahan pada target kebahagiaan individu dalam jangka panjang.

b. Pendapatan

Pendapatan juga ternyata memiliki efek yang positif pada kesejahteraan subjektif individu. Namun, ketika individu melakukan banyak investasi, biasanya akan cenderung merasa kurang puas dengan hidup dan mengalami penurunan pengaruh positif dibandingkan pengaruh negatif (Diener & Ryan, 2009).

C. Dewasa awal

Santrock (2014) menggambarkan masa dewasa awal dimulai pada rentang usia 20-30 tahun. Pada tahap ini merupakan waktu bagi individu untuk mencapai kemandirian pribadi, ekonomi, pengembangan karir, dan mulai membangun hubungan intim dengan lawan jenis. Erikson (1968) menjelaskan bahwa pada tahap dewasa awal, individu dihadapkan dengan intimasi vs isolasi. Individu dewasa awal akan menghadapi tugas perkembangan yang terkait dengan membentuk hubungan dengan individu lain. Jika, individu dewasa awal berhasil membentuk hubungan yang akrab dan persahabatan dengan individu lain, maka akan mencapai intimasi. Jika individu gagal dalam mencapai intimasi, maka individu akan merasa terisolasi.

D. *K-Pop*

Necula (2017) menyatakan bahwa gelombang Korea merupakan salah satu manifestasi budaya yang cukup penting. Pada gelombang Korea yang paling terkenal belakangan ini yakni musik Korea (*K-Pop*) dan drama Korea (*K-Drama*). Penyebaran *K-Pop* tentu saja dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang tentunya dapat menjangkau penggemar lebih luas.

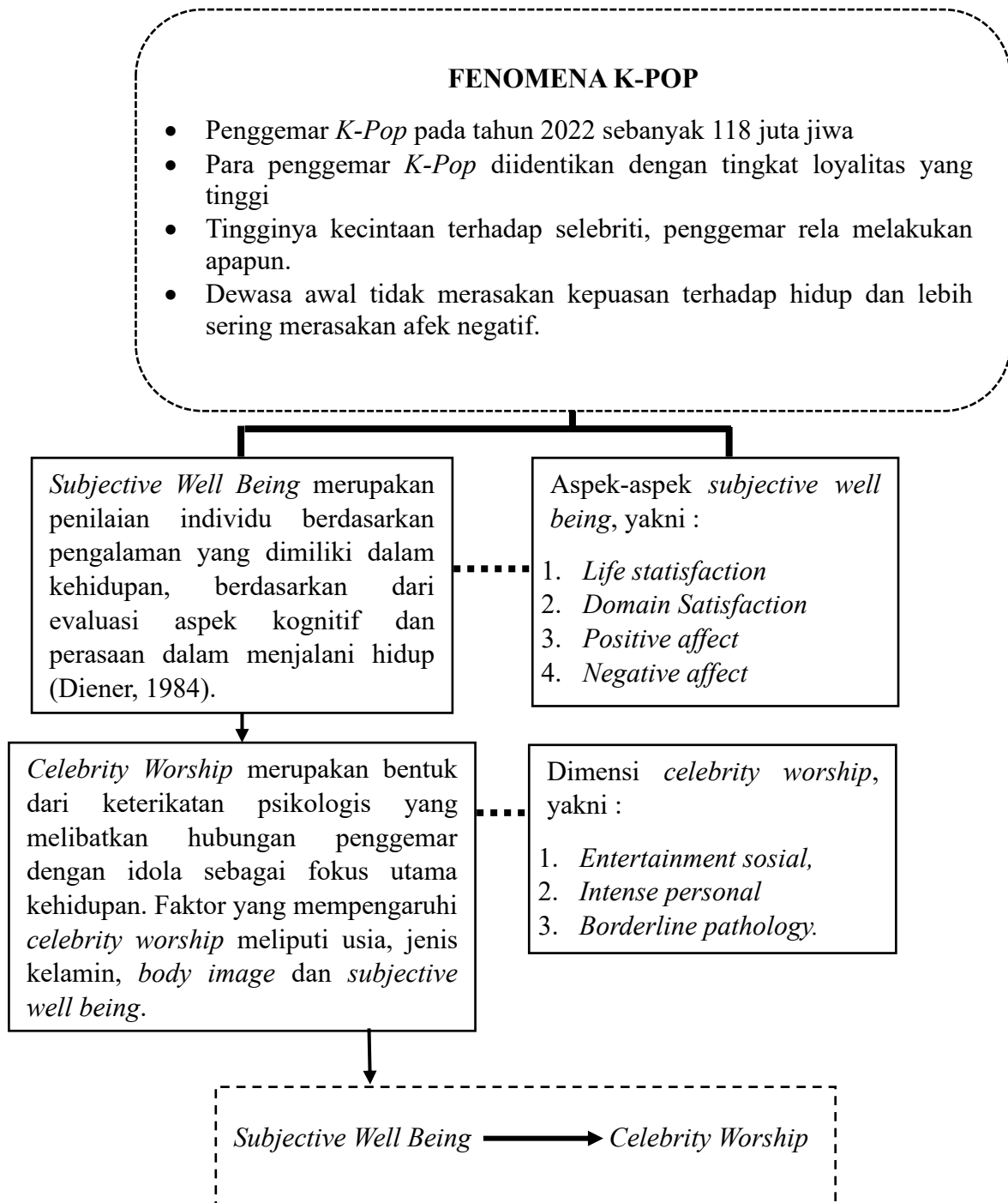
E. Hubungan Antara *Subjective Well-Being* dengan *Celebrity-Worship* Pada Dewasa Awal Penggemar K-Pop Di Kota Makassar

Diener dan Tay (2015) menjelaskan bahwa *subjective well-being* mengacu pada penilaian multidimensi individu terkait kehidupan, kepuasan hidup, termasuk dengan bagaimana cara individu memberikan penilaian kognitif tentang kepuasan hidup serta adanya evaluasi afektif terhadap suasana hati dan emosi. *Subjective well-being* memiliki konsep terkait kebahagiaan dan kepuasan dan hidup, tidak merasa stress saat menjalani hidup, terhindar dari kecemasan dan lain hal yang menandakan bahwa individu tidak merasa puas dengan hidup (Eid & Diener, 2004). Namun, ketika individu tidak merasakan kepuasan serta kebahagiaan pada hidup, hal tersebut menandakan bahwa *subjective well-being* individu tergolong rendah, dimana individu lebih mudah untuk merasa khawatir, kecewa dan emosional. Ketika penggemar *K-Pop* mengalami masalah dalam hidup dan memberikan dampak yang tidak menyenangkan serta menilai hidup secara negatif, maka individu akan mencari jalan lain seperti melakukan *celebrity worship* pada idola karena menganggap jika idola dapat memberikan kebahagiaan dan makna bagi hidup (Dewi & Indrawati, 2019). Maltby dkk., (2001) menegaskan bahwa ketika individu memiliki fungsi psikologis dan kesejahteraan yang rendah atau buruk maka akan mengarahkan individu ke perilaku pemujaan (*celebrity worship*). *Celebrity worship* merupakan sebuah bentuk dari ketertarikan psikologis yang intens yang melibatkan dan menjadikan hubungan penggemar dengan idola sebagai fokus utama bagi

kehidupan fans, dimana para fans akan menandai kesetiaan mereka dengan menginvestasikan waktu dan keuangan bagi idola. *Celebrity worship* juga menjadi salah satu hal yang mana dapat memfasilitasi penyerapan psikologis dalam upaya untuk membangun identitas dan kepuasan. Maltby dkk., (2003) menambahkan bahwa alasan terjadinya *celebrity worship* karena kemampuan menghibur dari para idola, ternyata berhasil menarik perhatian para penggemar. Rasa ketertarikan yang dialami oleh fans dapat berubah menjadi sangat ekstrem sehingga rela melakukan apa saja termasuk melindungi idola favorit.


Mccutcheon dkk (2002) menyatakan bahwa perilaku *celebrity worship* akan menurun seiring bertambahnya usia. Namun hingga saat ini masih banyak individu dewasa awal yang melakukan *celebrity worship*. Bukti yang dapat dilihat dari penelitian Widjaja & Ali (2015) mengenai “Gambaran *Celebrity Worship* Pada Dewasa Awal di Jakarta”, dimana hasilnya menunjukkan bahwa ternyata subjek dengan usia 24-27 tahun ditemukan lebih banyak dibandingkan dengan partisipan dengan usia lain pada dimensi *borderline pathology*.

F. Kerangka Berpikir




Gambar 1 Kerangka Berpikir

Keterangan :


 : Fenomena

 : Alur



 : Variabel dan Aspek

 : Hubungan

 : Hasil

G. Hipotesis

Berdasarkan pemaparan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini,
yakni :

H₀ : Tidak terdapat hubungan antara *subjective well being* dengan *celebrity worship* pada dewasa awal penggemar *K-Pop* di Kota Makassar.

H_a : Terdapat hubungan antara *subjective well being* dengan *celebrity worship* pada dewasa awal penggemar *K-Pop* di Kota Makassar.