

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan segmen kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan individu, dan merupakan masa transisi yang dapat diarahkan kepada perkembangan masa dewasa yang sehat. Masa remaja adalah suatu periode peralihan diri dari masa kanak-kanak kepada masa dewasa. Masa remaja juga sebagai usia bermasalah. Akhirnya para remaja mengalami kesulitan dalam mengatasi masalah yang dihadapi.

Masa remaja adalah usia dimana individu berinteraksi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi dibawah tingkatan orang-orang yang lebih tua melainkan berada pada tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak (Hurlock, 2002)

Menurut Papalia dan Olds mmasa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang dimuali pada usia 2 ataupun 13 tahun dan berakhir pada usia awal 20 (Jahja, 2011). Adapun Anna Freud berpendapat bahwa masa remaja terjadi proses perkembangan meliputi perubahan-perubahan yang berhubungan dengan perkembangan psikoseksual , dan juga terjadi perubahan dalam dalam hubungan dengan orang tua dan cita-cita mereka, dimana mereka menentukan cita-cita merupakan proses pembentukan orientasi masa depan.

Salah satu periode dalam rentang kehidupan individu dalam masa remaja masa ini merupakan segmen kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan individu dan merupakan masa transisi yang dapat diarahkan kepada perkembangan masa dewasa yang sehat, menurut Key (Jahja, 2011) mengemukakan tugas-tugas perkembangan remaja yaitu tugas sebagai berikut: a) menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya; b) mencapai kemandirian emosional dari orang tua atau figur-figur yang mempunyai otoritas; c) mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan belajar bergaul dengan teman sebaya atau orang lain baik secara individual maupun kelompok; d) menemukan manusia model yang dijadikan identitasnya, menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri; e) memperkuat *self* atau kemampuan mengendalikan diri di atas dasar skala nilai prinsip atau falsafah hidup; f) mampu meninggalkan reaksi dan penyesuaian diri atau sikap perilaku kekanak-kanakan.

Sedangkan menurut Hurlock (2002) menyatakan tugas perkembangan remaja sebagai berikut : a) mencapai hubungan baru dengan lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita; b) mencapai peran sosial pria dan wanita; c) menerima keadaan fisiknya dan menggunakan keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif; d) mengharap dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab; e) mencapai kemandirian secara emosional dari orang tua dan dari orang-orang dewasa lainnya; f) mempersiapkan karier ekonomi; g) mempersiapkan perkawinan keluarga; h) memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku mengembangkan ideologi.

Penulis memutuskan dalam penelitian ini, memfokuskan pada tugas perkembangan remaja yaitu mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan belajar bergaul dengan teman sebaya atau orang lain baik secara individual maupun kelompok menurut Key (Jahja, 2011), dari tugas perkembangan remaja ini penulis memfokuskan penelitian pada salah satu sekolah menengah pertama diPalembang yakni SMP N 9 Palembang. SMP N 9 Palembang pertama kali didirikan pada tahun 1965 dengan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, SMP (2019).

Berdasarkan fenomena yang penulis lihat yang terjadi pada siswa-siswi SMP N 9 Palembang yaitu ketika jam istirahat siswa-siswi sering berkumpul bersama dengan teman, ketika berkumpul mereka biasanya menggunakan gelang tangan ataupun asesoris anime lain seperti jaket. Ketika berkumpul siswa yang baru datang biasanya menundukan kepala atau membungkukan badan seperti orang Jepang sedang memberikan hormat kepada orang lain, ketika berkumpul mereka juga akan memakan bekal yang mereka bawa dari rumah untuk dimakan secara bersama.

Dari hasil wawancara diketahui kegiatan berkumpul itu dilakukan dikarenakan mereka memiliki hobi yang sama yaitu menyukai tokoh kartun yang berasal dari Jepang atau yang sering disebut dengan anime, mereka berkumpul untuk saling bertukar informasi tentang film apa saja yang baru muncul dan episode apa yang akan keluar. Saat berkumpul mereka juga saling bertukar film-film yang sudah mereka unduh, ada juga yang awalnya hanya ikut-ikutan teman untuk berkumpul dan akhirnya tertarik untuk bergabung.

Seseorang bergabung dengan satu kelompok dikarenakan mereka beranggapan bahwa keanggotaan suatu kelompok akan sangat menyenangkan, menarik, dan memenuhi kebutuhan mereka atas hubungan dekat dan kebersamaan. Seseorang yang berada diluar rumah bersama dengan teman-teman sebaya sebagai kelompok, maka dapat dimengerti bahwa pengaruh teman sebaya pada sikap, pembicaraan, minat, penampilan, dan perilaku (Hurlock, 1980)

Teman sebaya adalah kelompok orang-orang yang seumur dan memiliki kelompok sosial yang sama seperti teman sekolah dan sekerja (Mutadin, 2002). Dan menurut Yusuf (2010), peran dari teman sebaya yaitu memberikan kesempatan berinteraksi dengan orang lain, mengontrol perilaku sosial, mengembangkan bakat dan keterampilan menurut usianya, dan saling bertukar pikiran atupun masalah, hal ini lah yang banyak mengakibatkan terjadinya konformitas pada remaja.

Konformitas teman sebaya adalah suatu tuntutan yang tertulis darin kelompok teman sebaya terhadap anggotanya tapi memiliki pengaruh yang kuat dan dapat menyebabkan munculnya perilaku-perilaku tertentu pada pada anggota kelompok (Zebua dan Nurdjayadi,2001). Sedangkan Baron dan Byne (2004) mendefinisikan mendefinisikan penyesuaian perilaku remaja untuk mengabut norma kelompok acuan, menerima ide atau aturan-aturan kelompok yang mengatur cara remaja berperilaku sebagai konformitas. Seseorang melakukan konformitas terhadap kelompok atau masyarakat.

Myers (2012), mengartikan konformitas teman sebaya sebagai perubahan perilaku atau kepercayaan seseorang sebagai hasil dari kelompok yang nyata atau hanya berdasarkan imajinasi, sejalan dengan pendapat tersebut, konformitas menurut Santrock (2003) muncul ketika individu meniru sikap atau tingkah laku orang lain dikarenakan tekanan yang nyata maupun yang yang dibayangkan oleh mereka.

Sears (1994) mengatakan ciri-ciri dari konformitas yaitu : a) kekompakan, b) kesepakatan, dan c) ketaatan. Sedangkan menurut Baron dan Byrne (2005) terdapat beberapaciri-ciri konformitas yaitu : a). kesepakatan, b). Kepatuhan, c). Indroktinasi intensif, d). Norma sosial. Untuk mendapatkan fenomena konformitas penulis memfokuskan kepada ciri-ciri yang dinyatakan oleh; Sears (1994)

Peneliti sebelumnya telah melakukan survei dan menyebar angket kepada siswa-siswi yang melakukan konformitas di SMP N 9 Palembang pada tanggal 3 agustus 2018, berdsarkan survei awal diketahui cukup banyak yang melakukan konformitas teman sebaya yaitu sebanyak 145 siswa-siswi yang terdiri dari kelas 7, 8, dan 9. Alasan lain siswa-siswi melakukan konformitas teman sebaya yaitu seringnya berkumpul dengan teman ketika beristirahat untuk berbagi cerita , dan merasa senang karena memiliki teman yang mempunyai hobi yang sama.

Berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilakukan pada tanggal 30 Maret 2018 didapatkan fenomena yang sesuai dengan ciri kekompakaan yaitu ketika berkumpul mereka menggunakan atribut dari tokoh idola seperti memakai gelang dan jaket, menyematkan pin pada tas sekolah yang mereka kenakan, pada

saat berkumpul mereka juga sering memakan bekal yang mereka bawa, dan membukukkan badan ketika mereka bertemu.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara pada hari yang sama (*personal communication*, 30 Maret 2018) mereka akan berkumpul bersama ketika jam istirahat tiba, pada saat mereka telah berkumpul mereka akan membahas hal-hal yang berhubungan dengan anime, seperti film terbaru, membahas adegan-adegan yang terjadi di film, trend-trend terbaru dalam anime seperti gaya rambut, asesoris atau baju yang dikenakan sehingga mereka dapat secara bersama-sama untuk membeli atau mengumpulkan benda-benda tersebut secara bersama-sama.

Setelah disebarakan angket terdapat 30 siswa menyatakan sering menirukan adegan dalam film anime bersama teman karena adegan yang ditirukan kembali banyak disukai oleh banyak orang, lebih seru menonton film jika bersama teman dan agar tidak ketinggalan film-film yang baru.

Selanjutnya peneliti juga menemukan fenomena berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada siswa SMP N 9 Palembang (*personal communication*, 30 Maret 2018) yang sesuai dengan ciri-ciri yang dinyatakan oleh Sears (1994) yaitu Kesepakatan. Pada saat berkumpul mereka akan membagi tugas untuk mengunduh film-film yang akan mereka tonton seperti *aikatsu*, *karakai jouzu notakogisan*, naruto dan sebagainya serial terbaru dan mencari tahu apakah akan ada serial terbaru yang akan keluar yang bisa diunduh. Biasanya mereka berdiskusi terlebih dahulu film mana yang akan mereka unduh dan akan mereka tonton secara bersama-sama biasanya mereka mengunduh film tersebut dengan menggunakan *wifi* dan kuota internet.

Berdasarkan dari observasi yang dilakukan oleh peneliti tingkah laku yang timbul yaitu mereka berkumpul bersama untuk menonton film anime yang telah mereka unduh di salah satu rumah teman ketika pulang sekolah, ketika di sekolah mereka akan membahas film mana yang terlebih dahulu yang akan diunduh untuk mereka tonton bersama.

Dari hasil angket yang disebar 20 siswa menyatakan bahwa mengunduh film akan memudahkan untuk menonton secara berulang, film yang akan diunduh harus film yang mereka sukai karena tidak akan menghabiskan memori, dan arena hanya film anime yang ada episode baru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa berdasarkan ciri ketaatan (*personal communication*, 30 Maret 2018), mereka akan menggunakan atau memasukan sedikit bahasa yang digunakan oleh tokoh idola untuk percakapan ketika mereka sedang berkumpul. Bahasa yang digunakan seperti : *Sumimasen gōkaku shitaidesu* artinya permisi saya mau lewat, *Ohayōgozaimasu* artinya selamat pagi dan masih banyak bahasa-bahasa lain yang sering mereka ucapkan saat berkumpul bersama atau bermain bersama. Selain itu ketika ada film terbaru keluar mereka juga memiliki jadwal menonton atau sekedar berkumpul bersama dengan teman atau anggota lainnya.

Setelah disebar angket terdapat 39 siswa menyatakan bahwa, semakin sering menonton film anime maka akan semakin mengerti dan terbiasa dengan bahasanya, karena bahasa jepang keren, agar bisa belajar bahasa baru, hanya untuk bermain berasama teman, dan agar terlihat seperti pencinta nime sejati.

Diketahui bahwa salah satu dari tugas perkembangan remaja adalah mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan belajar bergaul dengan teman sebaya atau orang lain baik secara individual maupun kelompok, biasanya remaja sering membuat kelompok jika memiliki kesamaan yang sama baik hobi atau pengidolaan akan sesuatu hal, pengidolaan ini disebut dengan *celebrity worship*. *Celebrity worship* dipengaruhi oleh kebiasaan seperti melihat, mendengar, dan membaca dan mempelajari tentang kehidupan selebriti hingga menimbulkan sifat empati, identifikasi, obsesi dan asosiasi yang menimbulkan konformitas (Maltby dkk, 2003).

Celebrity worship menurut Yue dan Cheung (dalam Liu, 2013), *celebrity worship dapat* definisikan sebagai suatu pengidolaan terhadap orang yang terkenal secara luas dan menarik perhatian publik dan media. *Celebrity worship* adalah bentuk dari hubungan satu arah yang terjadi pada seseorang dan tokoh idolanya dimana seseorang menjadi tertarik terhadap selebriti (McCutcheon, dkk, 2003). Hal ini lah yang mengakibatkan remaja seringkali melibatkan hal-hal apa saja yang terkait dengan idola mereka dibawa kedalam kehidupan sehari-hari mereka.

Celebrity Worship oleh Chapman (Sari, 2013) didefinisikan sebagai sebuah perasaan senang terhadap artis dan segala sesuatu yang berhubungan dengan artis tersebut. Menurut Boorstin (Turner, 2013) selebriti atau artis adalah orang-orang yang terkenal karena kemampuan mereka. Kemampuan dapat bermacam-macam, dari berbagai bidang baik bidang olahraga, politik, seni, ekonomi dan bidang-bidang lainnya, tidak hanya dengan artis remaja sekarang

juga menyukai tokoh kartun yang berasal dari Jepang atau sering disebut dengan anime.

Anime bisa berupa animasi dengan teknik penggambaran tradisional yaitu teknik menggambar dengan tangan ataupun dengan teknik menggambar dengan komputer yaitu gambar 2D dan 3D. Anime memiliki beberapa unsur dalam karyanya mulai dari plot, alur cerita, konsep, karakter, dan sinematografi. Karakter anime memiliki ciri khas dari kartun-kartun lain seperti mata yang lebar, mulut yang kecil, hidung yang mancung, ekspresi yang khas, dan rambut yang berwarna-warni (Zakky, 2017)

Anime merupakan sebuah media cerita yang dapat menyampaikan beragam informasi yang kompleks secara sederhana tanpa kehilangan makna penting didalamnya. Anime juga menceritakan kehidupan tokoh dimana penonton mendapatkan inspirasi, bahkan menjadi contoh bagi dirinya. Cerita-cerita tersebut dapat dijadikan sebagai model, perbandingan sekaligus rujukan bagi penontonnya (Chusnawati, 2014), itu semua tidak lepas dari peran media yang sudah semakin berkembang sekarang.

Peran media cukup besar kaitannya dalam menghubungkan antara penggemar dan juga idola. Hal tersebut menimbulkan hubungan parasosial dengan tokoh yang ditampilkan media. Bentuk hubungan parasosial yang saat ini terjadi adalah *celebrity worship* (Maltby, dkk, 2005).

Perilaku *celebrity worship* banyak dilakukan oleh kalangan remaja yang mengidolakan anime atau kartun khas Jepang dengan berbagai alasan, ada yang tertarik dengan gambar atau bentuk dari tokoh kartun tersebut, adapula yang

tertarik dengan cerita yang ringan dan tidak terlalu banyak menggunakan efek seakan-akan mengisahkan kehidupan nyata yang membuat siswa-siswi banyak melakukan *celebrity worship* pada tokoh anime. Dari fenomena yang muncul selain karena jalan cerita dan visual yang menarik penggemar tertarik pada tokoh idola, ada yang tertarik dengan bentuk tubuh anime yang begitu proporsional, bentuk mata yang bagus, jalan cerita yang menarik, tertarik dengan karakter yang ada pada cerita dan juga pengaruh teman.

Adapun ciri-ciri dari *celebrity worship* adalah : 1) merasa punya masa depan dengan idola, 2) mau melakukan apapun untuk bertemu, 3) masukin nama dan foto disosmed (McCutcheon, dkk, 2002).

Peneliti sebelumnya telah melakukan survei dan menyebar angket kepada siswa-siswi yang melakukan *celebrity worship* terhadap tokoh anime pada siswa-siswi SMP N 9 Palembang, pada tanggal 1-3 Agustus 2018. Berdasarkan survei awal diketahui cukup banyak siswa-siswi yang melakukan *celebrity worship* pada tokoh anime yang menggunakan yakni 145 siswa-siswi yang terdiri dari siswa kelas 7 yang berjumlah 349 terdapat 55 siswa-siswi yang melakukan *celebrity worsship* , sedangkan kelas 8 memiliki jumlah siswa sebanyak 346 dan terdapat 45 siswa-siswi yang melakukan *celebrity worship*, dan kelas 9 berjumlah 340 terdapat 45 siswa-siswi yang menyukai anime.

Alasan lain siswa-siswi melakukan *celebrity worship* terhadap tokoh *anime* yaitu, banyak kartun anime yang jalan ceritanya bisa mendidik seperti chibi marukochan, dan doraemon, mereka juga menyukai bentuk dari bagian tokoh *anime* seperti bagian mata, dan banyak juga yang menginginkan bisa terkenal

dikalangan teman-teman saat mereka menceritakan jalan cerita *anime* yang telah mereka tonton.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan kepada siswa-siswi SMP N 9 Palembang , didapatkan fenomena berdasarkan ciri merasa mempunyai masa depan dengan idola, siswa terlihat tidak terima jika ada teman yang mengkritik tokoh idola, selalu memperlihatkan foto idola yang berpose paling menarik menurut siswa.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara berdasarkan hasil wawancara pada siswa A (*personal communication*, 27 Maret 2018) Subjek mengatakan bahwa mereka ingin memiliki hubungan yang lebih dari sekedar fans dan idolanya tersebut, seperti ingin menjadi pacar dari idola bahkan bermimpi untuk menjadi istri atau suami dari idola nya tersebut. berdasarkan keterangan subjek tersebut sesuai dengan pengertian *celebrity worship* dimana perasaan memiliki artis atau selebriti idola ini membuat penggemar menjadikan selebriti idola sebagai objek yang dia miliki, sehingga dia akan terus-menerus memikirkan dan mempertahankan miliknya tersebut menurut Pierce (Sari, 2013)

Dari hasil angket terdapat 35 siswa menyatakan tokoh idola mereka sangatlah keren, dan merasa senang jika bisa dekat dengan tokoh idola, ketika sedang menonton tokoh idola berharap bisa dekat dengan idola, berharap untuk bisa menjadi teman, menjadi kebanggaan bisa dekat dengan tokoh idola, ingin mendapatkan informasi terbaru tentang idola, dan mendapatkan foto bersama.

Observasi selanjutnya, berdasarkan ciri mau melakukan apapun untuk bertemu, didapatkan fenomena pada saat berkumpul siswa saling memberitahu jika

ada acara *cosplay*, jika series atau episode terbaru dari film anime tersebut sudah keluar dan sudah bisa diunduh. Memasang gambar tokoh idola pada dinding kamar, mengikuti akun sosial media tokoh idola.

Berdasarkan hasil wawancara pada beberapa subjek (*personal communication*, 28 Maret 2018) diketahui bahwa kebanyakan remaja rela melakukan apa saja demi untuk bertemu dengan idola. Mereka rela untuk datang ke acara-acara yang menghadirkan tokoh idola mereka, seperti acara *cosplay anime togami* yang pernah diadakan disalah satu mall yang ada di Palembang, disana mereka bisa melihat orang-orang yang berdandan seperti idola mereka,

Dari hasil angket 29 siswa menyatakan bermimpi untuk bertemu dengan idola walau dalam mimpi, bermimpi untuk bisa bertarung bersama idola, datang keacar *cosplay* karena kostum-kostum lucu disana, dan mendambakan idola datang dalam mimpi.

Observasi selanjutnya yaitu memasukkan nama dan foto disosmed, pada fenomena ini peneliti melihat dari akun-akun sosila media dari beberapa siswa selalu mengunggah foto idola, memasang foto idola sebagai foto profil akun sosial media dan menggunakan nama idola untuk nama akun.

Fenomena yang ketiga yaitu, berdasarkan hasil wawancara pada beberapa subjek (*personal communication*, 28-29 Maret 2018) diketahui banyak dari remaja sekarang yang memilih untuk memasukkan nama dan juga artis idola diakun sosial media mereka. mereka menganggap bahwa ketika mereka memasukkan nama artis idola mereka akan terlihat lebih keren dan lebih menambah percaya diri.

Dari hasil angket 40 siswa menyatakan lebih baik meng-upload foto idola dari pada foto sendiri, suka dengan foto idola, memasukkan nama idola agar lebih bagus dan keren, dapat melihat dan dilihat oleh teman, dan agar dapat melihat foto idola setiap hari

Merujuk pada fenomena yang telah dijelaskan diatas maka peneliti ingin mengetahui apakah ada hubungan antara *celebrity worship* tokoh *anime* dengan konformitas teman sebaya di SMP N 9 Palembang ?

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya hubungan anatara *celebrity worship* tokoh anime dengan konformitas teman sebaya di SMP Negeri 9 Palembang

C. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Penelitian dengan judul *celebrity Worship* tokoh anime hubungan anatara konformitas teman sebaya di Smp N 9 Palembang diharapkan bermanfaat dalam menambah wawasan khususnya psikologi sosial. Dengan begitu penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber referensi bagi penelitian – penelitian berikutnya dalam permasalahan yang sama.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil yang diperoleh penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan betapa perlunya siswa mendapatkan pengetahuan tentang hubungan antara

celebrity worship tokoh anime hubungan anantara konformitas teman sebaya di SMP Negeri 9 Palembang.

b. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan pihak yang terkait, yaitu guru dapat menentukan langkah pencegahan agar siswa dapat menjadikan konformitas sebagai suatu wadah yang membuat siswa lebih baik. Baik dalam mengidolakan seorang artis maupun tokoh-tokoh lainnya.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dilaksanakan untuk memenuhi tugas akhir guna mendapatkan gelar sarjana S1 pada Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang. Sebagai bentuk pengaplikasi ilmu secara nyata yang telah didapatkan dalam perkuliahan

D. Keaslian penelitian

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Haryani, Herwanto (2015) di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan judul hubungan konformitas dan kontrol diri dengan perilaku konsumtif terhadap produk kosmetik pada mahasiswi. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada hubungan antara konformitas dan kontrol diri dengan perilaku konsumtif pada mahasiswi jurusan akuntansi program studi S1 UIN Suska Riau.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Fitriyani, Widodo, Fauziah di Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro (2013) dengan judul hubungan antara konformitas dengan perilaku konsumtif pada mahasiswa digenuk indah semarang. Hasil ini menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan

antara konformitas dengan perilaku konsumtif dengan pengaruh 10.9% dari konformitas terhadap perilaku konsumtif.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Yuliantari dan Herdiyanto di Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana (2015) dengan judul hubungan konformitas dan harga diri dengan perilaku konsumtif pada remaja putri di kota Denpasar. Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara konformitas dan harga diri dengan perilaku konsumtif pada remaja putri di Kota Denpasar.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Frederika, Suprpto, Tanojo di Fakultas Psikologi Universitas Pelita Harapan Surabaya (2015) dengan judul hubungan antara harga diri dan konformitas dengan *celebrity worship* pada remaja di Surabaya. Dengan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara harga diri dan *celebrity worship* pada remaja di SMP Negeri 43 Surabaya dan tidak ada hubungan antara konformitas dan *celebrity worship* pada remaja di SMP Negeri 43 Surabaya

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Darfiyanti dan Putra di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga (2012) dengan judul pemujaan terhadap idola Pop sebagai dasar intimate relationship pada dewasa Awal: sebuah Studi Kasus. Dengan hasil, deskripsi pemujaan terhadap idola pop tiap partisipan digambarkan melalui alasan menyukai idola pop tertentu dan tingkatan pemujaan terhadap selebriti atau *celebrity involvement* (Maltby dkk., 2005). Serta, keterkaitan antara pemujaan terhadap idola pop dengan intimate relationship dari keempat partisipan terletak pada kriteria pasangan ideal dan prioritas hubungan pada saat ini.

Penelitian ini juga menemukan pada tingkat pemujaan yang lebih tinggi muncul suatu bentuk pengorbanan dari fans untuk idola pop yang disukai.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hamidah di Fakultas Psikologi, Universitas Persada Indonesia YAI (2018) dengan judul kepribadian pada *celebrity worship*. Dengan Penelitian Jung (2011) menjelaskan bahwa ruang lingkup K-pop mengalami peningkatan terkait dengan pencarian pada jumlah situs web.

Perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan sekarang dengan penelitian terdahulu terletak pada subjek penelitian, dan teori yang digunakan. Pada penelitian sekarang, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa-siswi SMP N 9 Palembang. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian tentang adanya hubungan *celebrity worship* dengan konformitas teman sebaya pada siswa-siswi di SMP N 9 Palembang belum pernah ada sebelumnya, khusus di Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma, sehingga penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan keasliannya.