

## HUBUNGAN ANTARA KONSEP DIRI DENGAN FANATISME ANGGOTA KOMUNITAS “NARUTO COSPLAY GROUP” BANDUNG

### RELATION BETWEEN SELF CONCEPT AND FANATISM OF “NARUTO COSPLAY GROUP” MEMBERS IN BANDUNG

Yustin Afriliana<sup>1</sup>, Dr. Dewi K. Soedarsono, M.Si<sup>2</sup>, Nofha Rina, S.Sos., M.Si<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

<sup>2</sup>Dosen S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

<sup>3</sup>Dosen S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

<sup>1</sup>[yustinapriliana1304@gmail.com](mailto:yustinapriliana1304@gmail.com). <sup>2</sup>[soedarsonodewik@gmail.com](mailto:soedarsonodewik@gmail.com). <sup>3</sup>[nofharina80@gmail.com](mailto:nofharina80@gmail.com)

#### Abstrak

Budaya asing kini telah tersebar di Indonesia dan menjadi lebih populer atau dikenal jika dibandingkan dengan budaya milik Indonesia sendiri, salah satu budaya yang terkenal di Indonesia adalah *cosplay*. Budaya-budaya asing yang sudah sangat populer di Indonesia adalah salah satu dampak yang besar bagi pertumbuhan dan perkembangan jati diri masyarakat Indonesia terutama pada remaja.

Penelitian ini membahas tentang hubungan antara konsep diri dengan fanatisme suatu komunitas *cosplay* di Bandung yaitu komunitas *Naruto Cosplay Group* Bandung. Tujuan penelitian ini ialah sejauhmana hubungan antara konsep diri dengan fanatisme anggota komunitas *Naruto Cosplay Group* Bandung.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, dengan metode korelasional. Responden yang dipilih adalah 47 orang dari jumlah anggota komunitas *Naruto Cosplay Group* Bandung sebanyak 87 orang. Analisis yang digunakan yaitu korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 22.0.

Hasil penelitian ini ialah pengujian terhadap analisis korelasi *Pearson Product Moment* menghasilkan nilai  $r$  sebesar 0,384 yang membuktikan bahwa koefisien korelasi bernilai positif walaupun hubungan antara konsep diri dengan fanatisme tergolong pada hubungan yang rendah (lemah). Hasil penelitian ini juga diperoleh hasil bahwa konsep diri memberikan pengaruh terhadap fanatisme sebesar 14,8% sedangkan 85,2% lainnya merupakan kontribusi dari variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kesimpulan dalam penelitian ini hubungan antara konsep diri dengan fanatisme anggota komunitas NCG Bandung adalah terdapatnya hubungan yang signifikan dengan tergolong hubungannya yang rendah (lemah).

Kata Kunci: Konsep diri, Fanatisme, Komunitas Cosplay

#### Abstrack

Foreign culture has now spread in Indonesia and are becoming more popular or known compared to Indonesia's own culture, one of the famous Indonesian culture is *cosplay*. Foreign cultures which have been very popular in Indonesia is one of great impact for the growth and development of the identity of the people of Indonesia, especially in adolescents.

This study discusses the relationship between self-concept and fanaticism a *cosplay* community in Bandung, Bandung community *Naruto Cosplay Group*. The purpose of this study was the extent of the relationship between self-concept and fanaticism community members *Naruto Cosplay Group* Bandung.

This type of research is quantitative, with a correlation method. The selected respondents were 47 people from the community members *Naruto Cosplay Group* Bandung that has 87 members. The analysis used the *Pearson Product Moment Correlation* with the help of application IBM SPSS version 22.0.

The results of this study is to test the correlation analysis *Pearson Product Moment* generating  $r$  value of 0.384 which proves that the correlation coefficient is positive although the relationship between self-concept relationship fanaticism belong to the low (weak). The results also showed that the concept of self-giving effect to the fanaticism of 14.8%, while 85.2% is contributed by other variables not examined in this study.

The conclusion of this study the relationship between self-concept and fanaticism community members *Naruto Cosplay Group* Bandung is the presence of a significant relationship although classified conjunction with a low (weak).

*Keywords : Self Concept, Fanaticism, Cosplay Community*

---

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini budaya Indonesia sangat memprihatinkan dengan masuknya budaya – budaya asing yang sangat pesat dalam penyebaran dan perkembangannya. Masyarakat Indonesia termasuk masyarakat yang mudah sekali terpengaruh oleh budaya asing, khususnya pada kalangan remajanya. Budaya asing kini telah tersebar di Indonesia dan menjadi lebih populer atau dikenal jika dibandingkan dengan budaya milik Indonesia sendiri. Budaya – budaya asing yang sudah sangat populer di Indonesia adalah salah satu dampak yang besar bagi pertumbuhan dan perkembangan jati diri masyarakat Indonesia terutama pada remaja.

Berbicara tentang budaya populer yang masuk ke Indonesia, budaya populer sendiri merupakan cara orang merepresentasikan cara hidup orang-orang pada umumnya yang dinikmati dan dibagi-baginya terhadap lingkungan sosialnya. Budaya populer bisa beraneka ragam, mulai dari budaya daerah, hingga budaya kota, dari mulai budaya tradisional sampai budaya kontemporer, yang terpenting adar budaya tersebut dikategorikan sebagai budaya populer adalah budaya tersebut diakui oleh orang-orang tertentu, dan budaya tersebut disebarluaskan. (Sugimoto, 2003: 244). Salah satu negara yang banyak dapat kita temukan budaya populer yaitu budaya yang berasal dari negara Jepang, banyak budaya yang berasal dari Jepang yang diakui, dinikmati disebarluaskan dan menjadi hobi para pengikutnya di dunia. Salah satu budaya Jepang yang termasuk dalam budaya populer yaitu *Cosplay*. *Cosplay* merupakan gabungan dari kata ‘costume’ dan ‘role play’. Jika diartikan secara harfiah, maka *cosplay* bisa diartikan berpakaian, berdandan, sampai beraksi seperti tokoh dalam anime, maga komik, film atau video games. *Cosplay* semacam kegiatan para penggemar anime dan komuk jepang (manga) yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan membuat dan mengenakan kostum dan berdandan meniru karakter tertentu dari anime atau manga (atau game computer, literatur, idol group, film populer, atau ikon) dengan tujuan untuk tampil di depan publik dan melakukan pemotretan.

Banyak sekali komunitas – komunitas *cosplay* di Indonesia saat ini, seperti dalam kompetisi adapun jenis-jenis atau kategori-kategori *cosplay* seperti yang telah disebutkan diatas salah satunya adalah *cosplay* manga/anime. *Cosplay* manga/anime adalah kategori dimana memakai karakter dari anime Jepang dan manga (komik Jepang), yang salah satu anime/manga-nya yaitu *Naruto Uzumaki* dari manga *Naruto*. Kemenangan serial *Naruto* dalam penghargaan – penghargaan tersebut juga tidak lepas dari dukungan idola/penggemar yang selalu mendukung sehingga dapat menjadi pemenang kategori kartun terfavorit di Indonesia. Idola sendiri adalah semata-mata sebatas kekaguman, baik berupa kekaguman begitu saja, kekaguman setelah mengetahui kualitas yang dimiliki oleh sang idola, atau kekaguman dan ingin menjadi seperti sosok yang dikagumi dan diidolakan (Zulficar, 2013). Sedangkan jika seorang mengidolakan seseorang atau sesuatu sudah terlalu dalam atau teramat kuat atau berlebihan itu termasuk dalam fanatik. Fanatik adalah teramat kuat kepercayaan (keyakinan) terhadap ajaran (politik, agama dan sebagainya) dan paham dari fanatik dikenal dengan sebutan fanatisme. Salah satu bukti dari sikap fanatisme adalah dengan adanya suatu kelompok atau komunitas, dimana suatu kelompok/komunitas tersebut terbentuk dari sekumpulan orang yang mempunyai minat, hobi dan kesenangan atau kegemaran yang sama. Salah satu komunitas fanatisme *cosplay* yang ada adalah komunitas *Naruto Cosplay Group Bandung* (NCG Bandung/ EnShiGi Bandung).

Dalam komunitas *cosplay* NCG Bandung, para anggota komunitas NCG Bandung membuktikan kecintaannya terhadap anime/manga *Naruto* sehingga, terbentuklah konsep diri yang mendorong anggota komunitas NCG Bandung menjadi anggota yang fanatik. Berkaitan dengan hal tersebut peneliti akan mengukur sejauhmana hubungan antara konsep diri dan fanatisme anggota komunitas *Naruto Cosplay Group Bandung*. Hal tersebut peneliti mengambil rumusan judul **“Hubungan Antara Konsep Diri dengan Fanatisme Anggota Komunitas *Naruto Cosplay Group Bandung*”**.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Seberapa besar tingkat konsep diri anggota komunitas NCG Bandung?
- b. Seberapa besar tingkat fanatisme anggota NCG Bandung?
- c. Se jauhmana hubungan antara fanatisme terhadap idola dengan konsep diri anggota NCG Bandung?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan dari identifikasi yang ada adalah sebagai berikut :

- a. Mengukur berapa besar tingkat fanatisme anggota komunitas NCG Bandung
- b. Mengukur berapa besar tingkat konsep diri anggota NCG Bandung
- c. Mengetahui sejauhmana hubungan antara fanatisme dengan konsep diri anggota NCG Bandung.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Psikologi Sosial

Psikologi sosial menganggap disiplin ilmunya sebagai usaha mencari pengertian tentang bagaimana pikiran, perasaan dan tingkah laku individu dipengaruhi oleh hadirnya orang – orang lain baik secara nyata maupun hanya berupa khayalan/imajinasi adanya orang lain. Seorang psikologi termuka, Gordon Allport (dalam Widyastuti, 2014: 2) dalam rumusan Psikologi Sosial sebagai ilmu pengetahuan menyatakan bahwa:

*“Social Psychologist regard their discipline as an attempt to understand how the thought, feeling and behavior of individuals are influenced by the actual, imagined or implied presence of others”.*

Dalam pernyataan di atas “actual presence of others” menunjukkan bahwa dalam kenyataannya individu dalam bertingkah laku atau melakukan tindakan-tindakannya selalu melibatkan kesadaran bahwa mereka berada dalam kelompok-kelompok sosial tertentu, menduduki jabatan tertentu dan berada dalam suatu lingkungan tertentu pula. Selanjutnya walaupun ketika kita berada seorang diri, tingkah laku kita mungkin dipengaruhi oleh kesadaran bahwa kita menjalankan peran dalam struktur sosial yang majemuk, oleh karena itu melibatkan adanya orang lain.

### 2.2 Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*)

Pokok pemikiran dalam pendekatan belajar adalah bahwa perilaku individu ditentukan oleh apa yang telah dipelajari sebelumnya. Dalam situasi tertentu seseorang mempelajari perilaku tertentu sebagai kebiasaan dan bila menghadapi situasi itu kembali orang tersebut akan cenderung untuk berperilaku sesuai dengan kebiasaannya itu. Pendekatan dengan belajar populer di tahun 1920-an dan merupakan dasar Behaviorisme. Cara yang penting dalam belajar sosial adalah tingkah laku imitasi. Dollard & Miller (dalam Widyastuti, 2014: 10-11) menyatakan terdapat 3(tiga) mekanisme imitasi, yaitu : pertama Tingkah laku sama, yaitu terjadi bila 2 (dua) atau lebih orang memberikan respon karena terstimulus oleh isyarat yang sama, kedua Tingkah laku tergantung, yaitu timbul dalam hubungan antara dua pihak dengan keadaan pihak yang satu adalah lebih pandai, lebih tua atau lebih mampu dari pihak lain, maka pihak lain akan menyesuaikan tingkah lakunya dan akan tergantung pada pihak pertama, dan yang ketiga adalah Tingkah laku salinan (*Copying*), persamaan antara tingkah laku tergantung dengan tingkah laku salinan adalah keduanya sama-sama menggunakan isyarat dari tingkah laku model (orang yang ditiru). Perbedaannya terletak pada jika dalam tingkah laku tergantung seseorang merespons hanya terdapat isyarat dalam model, sedangkan dalam *copying* orang yang bersangkutan akan merespons tingkah laku yang menunjukkan kesamaan dan perbedaan antara responnya dengan respon di model (orang yang ditiru).

### 2.3 Komunikasi Kelompok

Komunikasi dalam kelompok merupakan bagian dari kegiatan keseharian. Sejak lahir sudah mulai bergabung dengan kelompok primer yang paling dekat, yaitu keluarga. Kemudian seiring dengan perkembangan usia dan kemampuan intelektualitas, masuk dan terlibat dalam kelompok – kelompok sekunder lainnya yang sesuai dengan minat ketertarikan (Sendjaja, 1994: 89). Kelompok memiliki tujuan dan aturan – aturan yang dibuat sendiri dan merupakan kontribusi arus informasi diantara mereka, sehingga mampu menciptakan atribut kelompok sebagai bentuk karakteristik yang khas dan melekat pada kelompok itu (Bungin, 2009: 270). Menurut Ogdin (dalam Iriantara, 2004:24) menyebutkan lima faktor suatu kelompok disebut komunitas, yaitu: (1) Pembatasan dan eksklusivitas yang berdasarkan hal ini bisa dirumuskan siapa yang menjadi anggota dan bukan anggota tersebut. (2) Tujuan yang merupakan landasan keberadaan komunitas. (3) Aturan yang member pembatasan terhadap perilaku anggota komunitas, termasuk ancaman disingkirkan untuk berperilaku yang melanggar aturan itu. (4) Komitmen terhadap kesejahteraan orang lain, sehingga ada kepedulian terhadap orang lain yang berada dalam komunitas yang sama, atau setidaknya ada tanggung jawab bagi individu terhadap komunitas secara keseluruhan. (5) Kemandirian yakni memiliki kebebasan sendiri untuk menentukan apa yang dilakukan dan cara memasuki komunitas.

### 2.4 Konsep Diri

Dengan mengamati diri kita, sampailah kita pada gambaran dan penilaian diri kita. Ini disebut konsep diri. William D. Brooks (dalam Jalaluddin Rakhmat, 2008:99) mendefinisikan konsep diri sebagai “those physical,

social, and psychological perception of ourselves that we have derived from experiences and our interaction with others” Jadi, konsep diri adalah pandangan dan perasaan kita tentang diri kita. Persepsi tentang diri ini boleh bersifat psikologi, sosial, dan fisis. Anita Taylor et al (dalam Jalaluddin Rakhmat, 2008:100) mendefinisikan konsep diri sebagai “all you think and feel about you, the entire complex of beliefs and attitudes you hold about yourself.” Ada 2 dimensi konsep diri menurut R.B. Burns & Fitts dalam Hendrianti (2006: 139) yaitu dimensi internal (diri identitas, diri perilaku, diri penerimaan atau penilaian) dan eksternal (diri fisik, etik-moral, pribadi, keluarga dan sosial).

## 2.5 Fanatisme

Kata fanatisme berasal dari dua kata yaitu fanatik dan isme. “fanatik” sebenarnya berasal dari bahasa Latin “fanaticus”, yang dalam bahasa Inggrisnya diartikan sebagai fanatic atau frenzied. Artinya adalah gila – gilaan, kalut, mabuk atau hingar binger. Dari asal kata ini, tampaknya kata fanatic dapat diartikan sebagai sikap seseorang yang melakukan atau mencintai sesuatu secara serius dan sungguh – sungguh (Hidayatullah, dalam Handoko, 2006: 4). Sedangkan “isme” dapat diartikan sebagai suatu bentuk keyakinan atau kepercayaan. Jadi, dari dua definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa fanatisme adalah keyakinan atau kepercayaan yang terlalu kuat terhadap suatu ajaran baik itu politik, agama dan sebagainya dalam hal ini terhadap anime naruto. Adapun aspek-aspek fanatisme menurut Goddard (2001: 2-3) yaitu besarnya minat dan kecintaan pada suatu jenis kegiatan, sikap pribadi maupun kelompok terhadap kegiatan tersebut, lamanya individu menekuni satu jenis kegiatan tertentu, dan motivasi juga mempengaruhi seseorang terhadap bidang kegiatannya. Dalam penelitian ini kegiatannya adalah mengikuti komunitas Naruto Cosplay Group Bandung.

## 3. METODOLOGI

Pada penelitian ini, berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah serta landasan teori yang diuraikan, maka metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif korelasional. Menurut Jalaluddin Rakhmat (2009: 29), metode korelasional adalah mencoba meneliti hubungan di antara variabel – variabel. Metode korelasi bertujuan meneliti sejauh mana variasi pada satu faktor berkaitan dengan variasi pada faktor lain. Metode korelasional juga digunakan untuk: (1) mengukur hubungan diantara berbagai variabel, (2) meramalkan variabel tak bebas dari pengetahuan kita tentang variabel bebas, dan (3) meratakan jalan untuk membuat rancangan penelitian eksperimental.

Dalam penelitian ini, dapat diketahui apakah hubungan antara dua variabel atau lebih, dan seberapa besar hubungan diantara variabel – variabel tersebut. Dengan demikian penelitian bermaksud untuk mencari hubungan antara konsep diri (variabel bebas) dengan fanatisme (variabel terikat) dalam suatu kelompok komunitas cosplay yaitu Naruto Cosplay Group Bandung.

## 4. PEMBAHASAN

### 4.1 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Responden

**Tabel 4.1 hasil rekapitulasi tanggapan responden**

No	Sub Variabel	Persentase Sub Variabel	Interpretasi
1	Keadaan Diri Fisik	73,2%	Baik
2	Keadaan Etik-Moral	77,7%	Baik
3	Keadaan Pribadi	75,3%	Baik
4	Keadaan Keluarga	72,9%	Baik
5	Keadaan Keadaan Sosial	69,0%	Baik
6	Minat	82,4%	Sangat Baik
7	Sikap Pribadi/Kelompok	67,6%	Baik
8	Lamanya Individu Mengikuti Komunitas	75,2%	Baik
9	Motivasi	75,3%	Baik

Dari data tabel diatas, untuk No 1-5 merupakan sub variabel dari Variabel X yaitu konsep diri yang dimana persentase paling tinggi pada sub variabel keadaan etik-moral sebesar 77,7% dengan kategori interpretasi baik, sedangkan untuk No. 6-9 merupakan sub variabel Y yaitu fanatisme dimana persentase tertinggi pada sub variabel minat yaitu sebesar 82,4% dengan kategori interpretasi sangat baik.

**4.2 Uji Normalitas Data**

**Tabel 4.2 Hasil One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		X Konsep Diri	Y Fanatisme
N		47	47
Normal Parameters(a,b)	Mean	37.97338	35.83700
	Std. Deviation	4.495989	5.655611
Most Extreme Differences	Absolute	.182	.182
	Positive	.133	.182
	Negative	-.182	-.152
Kolmogorov-Smirnov Z		1.250	1.247
Asymp. Sig. (2-tailed)		.088	.089

a Test distribution is Normal.  
 b Calculated from data.

Berdasarkan Tabel di atas, diperoleh p-value untuk uji normalitas variabel X sebesar 0,088 dan variabel Y sebesar 0,089. Kedua p-value tersebut melebihi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel X dan variabel Y terbukti berdistribusi normal, sehingga analisis parametrik dapat dilakukan, dalam hal ini adalah metode korelasi Pearson Product Moment.

**4.3 Analisis Korelasi**

**Tabel 4.3 Hasil Analisis Korelasi Pearson**

Correlations

		X Konsep Diri	Y Fanatisme
X Konsep Diri	Pearson Correlation	1	.384*
	Sig. (2-tailed)		.008
	N	47	47
Y Fanatisme	Pearson Correlation	.384*	1
	Sig. (2-tailed)	.008	
	N	47	47

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari Tabel di atas, diperoleh nilai r sebesar 0,384. Koefisien korelasi tersebut bernilai positif, artinya terdapat kecenderungan hubungan yang searah antara Konsep Diri dengan Fanatisme, artinya jika Konsep Diri pada responden semakin baik maka akan cenderung diikuti oleh peningkatan Fanatisme yang semakin tinggi. Sedangkan nilai koefisien sebesar 0,384 berada pada interval 0,200 – 0,400, artinya hubungan yang terjadi antara Konsep Diri dengan Fanatisme tergolong pada hubungan yang rendah (lemah).

**4.4 Koefisien Determinasi**

Koefisien determinasi dilakukan untuk melihat seberapa besar kontribusi yang diberikan oleh variabel bebas (Konsep Diri) terhadap Fanatisme, dimana nilainya berkisar dari 0% hingga 100%. Dengan menggunakan software IBM SPSS 22.0, diperoleh hasil analisis koefisien determinasi sebagai berikut :

**Tabel 4.4 Model Summary (b)**

Model	R	R Square
1	0.384 <sup>(a)</sup>	0.148

a Predictors: (Constant), X Konsep Diri

b Dependent Variable: Y Fanatisme

Berdasarkan Tabel di atas, diperoleh koefisien determinasi (R-square) sebesar 0,148 atau 14,8%. Hal ini menunjukkan bahwa Konsep Diri memberikan pengaruh terhadap Fanatisme sebesar 14,8%, sedangkan 85,2% lainnya merupakan kontribusi dari variabel lainnya yang tidak diteliti.

**4.5 Hasil Uji Hipotesis (Uji t)**

Untuk melihat apakah hubungan yang telah dianalisis dinyatakan signifikan atau tidak, berikut disajikan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t student.

a. Hipotesis penelitian:

$H_0$  :  $\rho = 0$  ;Tidak terdapat hubungan antara konsep diri dengan fanatisme dalam komunitas Naruto Cosplay Group Bandung

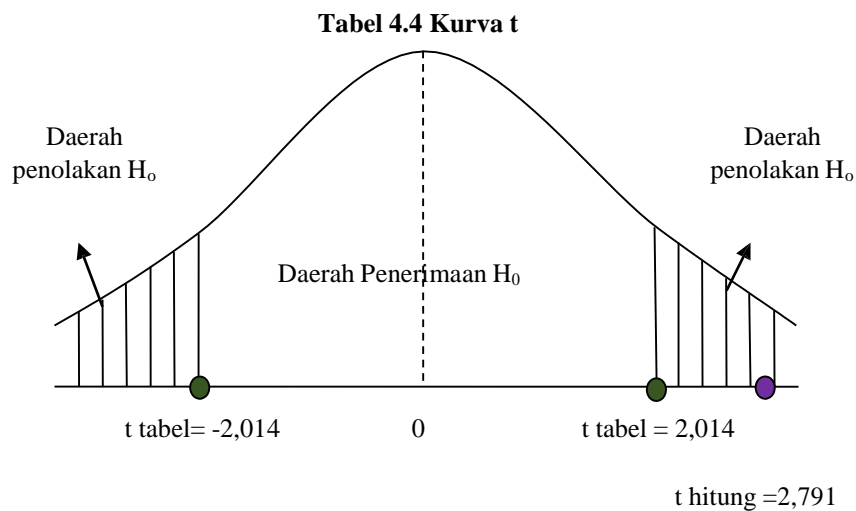
$H_1$  :  $\rho \neq 0$  ;Terdapat hubungan antara konsep diri dengan fanatisme dalam komunitas Naruto Cosplay Group Bandung.

b. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 95% atau  $\alpha=5\%$

c. Statistik uji yang digunakan adalah uji dengan perhitungan sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} = \frac{0,384\sqrt{47-2}}{\sqrt{1-(0,384)^2}} = 2,791$$

Nilai t hitung tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai t pada distribusi t student. Dengan  $\alpha=0,05$ , dan  $db=n-2=45$ , untuk pengujian dua arah diperoleh nilai t tabel sebesar -2,014 dan 2,014. Nilai t hitung dan t tabel dapat digambarkan sebagai berikut :



Dari nilai t hitung dan t tabel di atas, terlihat bahwa t hitung (2,791) berada di wilayah penolakan  $H_0$  karena melebihi nilai t tabel (2,014), maka hasil uji hipotesis membuktikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara konsep diri dengan fanatisme dalam komunitas Naruto Cosplay Group Bandung.

**5. KESIMPULAN DAN SARAN**

**5.1 Kesimpulan**

- a. Berdasarkan hasil penelitian, Konsep diri anggota komunitas Naruto Cosplay Group Bandung tergolong Baik (73,6%), dengan urutan sub variabel tertinggi adalah Keadaan Diri Etik – Moral (77,7%), selanjutnya Keadaan Diri Pribadi (75,3%), Keadaan Fisik (73,2%), Keadaan Diri Keluarga (72,9%) dan Keadaan Diri Sosial (69,0%).

- b. Berdasarkan hasil penelitian, Fanatisme anggota Naruto Cosplay Group Bandung tergolong Tinggi (75,1%), dengan urutan sub variabel tertinggi adalah Minat (82,4%), Motivasi (75,3%), Lamanya individu mengikuti komunitas (75,2%), dan Sikap pribadi / kelompok (67,6%).
- c. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat hubungan yang signifikan antara konsep diri dengan fanatisme dalam komunitas Naruto Cosplay Group Bandung (thitung 2,791 > ttabel 2,014), dengan hubungan yang positif dan lemah (0,384), dimana semakin baik tingkat konsep diri akan diikuti oleh semakin tingginya tingkat fanatisme.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka diajukan saran-saran sebagai pelengkap terhadap hasil penelitian. Saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

### 5.2.1 Saran Praktis

- a. Komunitas Naruto Cosplay Group Bandung yang merupakan komunitas naruto terbesar di Indonesia, sebaiknya lebih sering dalam melakukan kegiatan kumpul bersama semua anggota. Dengan demikian, komunitas naruto cosplay group Bandung akan lebih mempererat hubungan antar anggota komunitas.
- b. Komunitas Naruto Cosplay Group Bandung sebaiknya lebih memperkenalkan komunitasnya dan lebih sering mengikuti acara-acara cosplay agar komunitas Naruto Cosplay Group Bandung lebih dikenal dan lebih banyak peminatnya untuk bergabung dalam komunitas.
- c. Komunitas Naruto Cosplay Group Bandung sebaiknya memperluas perkumpulannya jaringan. Dengan demikian komunitas naruto cosplay group Bandung dapat benar-benar dikenal di seluruh Indonesia dengan anggota komunitasnya yang tidak hanya berasal dari Bandung/Jawa Barat saja.

### 5.2.2 Saran Akademis

- a. Peneliti memberi saran bagi dosen atau praktisi Ilmu Komunikasi untuk lebih membahas mengenai fanatisme dan teori-teori yang mendasari dan berkaitan dengan fanatisme karena penjelasan mengenai fanatisme masih sangat jarang.
- b. Bagi mahasiswa dan pembaca lainnya, peneliti berharap semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan wawasan dan manfaat khususnya mengenai konsep diri dan fanatisme.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bugin, Burhan. 2009. Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus.. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- [2] Bugin, Burhan. 2013. Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi Kedua. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- [3] Burns, R.B. 1993. Konsep Diri: Teori, Pengukuran, Perkembangan & Perilaku. Alih Bahasa: Eddy. Jakarta: Arcan..
- [4] Goddard, H. (2001). Civil Religion. New York: Cambridge University Press
- [5] Kriyantono, Rachmat. 2009. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- [6] Riduwan, 2010. Rumus dan Data dalam Analisis Statistika Cetakan kelima, Bandung : Alfabeta
- [7] Siregar, Syofian. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS Edisi Pertama. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- [8] Widyastuti, Yeni. 2014. Psikologi Sosial. Yogyakarta: Graha Ilmu.