

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi dan informasi di zaman digital yang sangat cepat ini membuat remaja generasi kekinian selalu menggunakan akses internet serta sangat lekat kesehariannya dengan media sosial, hal ini dikarenakan segalanya didapat dengan sangat mudah hanya melalui jari dan usapan layar *smartphone*. Media sosial dewasa ini menyajikan berbagai macam informasi yang dikemas dalam bentuk konten maupun hiburan, mulai dari hal yang penting hingga hal-hal receh tersajikan di dalam media sosial. Maka tidak salah saat ini media sosial sangatlah berpengaruh pada remaja dalam pembentukan identitas diri.

Pada tahun 2021, Data yang dikutip dari *We Are Social* (2021) mencatat bahwa Indonesia termasuk ke dalam daftar 10 besar negara yang paling sering menggunakan media sosial, menduduki peringkat 9 dari 47 negara yang termasuk di dalam data dengan persentase 61,8% yaitu 170 juta jiwa pengguna dari total populasi sebanyak 274,9 juta jiwa. Salah satu media sosial yang sering sekali digunakan oleh masyarakat khususnya kalangan remaja saat ini adalah Instagram. Laporan terbaru dari sebuah perusahaan analisis *Social Media Marketing NapoleonCat*, bahwa per-bulan Oktober 2021 di Indonesia pengguna yang aktif menggunakan Instagram mencapai 91.012.200 yang jika dipersentasekan mencapai 32.7% dari seluruh populasi Indonesia dan 33,9 juta pengguna adalah remaja hingga dewasa dengan rentan usia 18-24 tahun.

Instagram merupakan sebuah media sosial yang digunakan untuk membagikan foto dan video dengan berbagai macam fitur di dalamnya yang juga dapat digunakan untuk melakukan interaksi sesama pengguna lainnya. Pengguna Instagram dapat mencari teman dan pengikut sebanyak-banyaknya menggunakan istilah *followers* dan *following*. Semakin banyak pengikut seseorang di Instagram, menandakan bahwa orang tersebut telah memiliki teman maupun penggemar dengan sebutan *followers*. Seseorang dengan pengikut yang banyak biasanya membuat dan membagikan konten-konten unik, kreatif, dan kekinian disajikan sesuai kebutuhan pengikutnya, sering juga disebut sebagai *influencer* karena dapat mempengaruhi pengikutnya dari konten-konten yang telah dibuat.

Meningkatnya penggunaan media sosial khususnya Instagram dari tahun ke tahun membuat masyarakat kaum milenial sangat intens menggunakan *smartphone* hanya untuk sekedar meng-*update* status dan juga membuat konten kreatif hingga berlomba-lomba menjadi bagian dari *influencer* di Instagram. Hal tersebut membuat pengguna media sosial yang tidak terlalu sering membuat konten kreatif menggunakan waktunya untuk men-*scroll* Instagram demi mendapatkan berbagai macam hal baru dan informasi maupun tren terkini yang sedang terjadi di jejaring sosial, ini membuat pengguna Instagram terkadang larut ke dalam banyaknya konten yang terdapat pada beranda sehingga terhipnotis akan *influencer* yang mereka kagumi. Kejadian ini kerap membuat seseorang tidak mau tertinggal akan sesuatu hal yang di-*update* oleh orang yang mereka kagumi ataupun sesuatu yang terjadi oleh teman-temannya pada hari tersebut, menjadikannya sering membuka Instagram demi menerima asupan pembaruan pada dunia maya.

*Fear of Missing Out* atau biasa disingkat FoMO menjadi salah satu sebutan untuk seseorang yang sedang mengalami hal tersebut. FoMO merupakan pola pikir & perilaku yang selalu khawatir secara berlebihan jika tertinggal segala pembaruan informasi maupun tren terkini. Dampak yang ditimbulkan menjadikan seseorang terlalu larut dengan tren yang membuat seseorang tersebut tidak ingin tertinggal, dan dipenuhi dengan kecemasan jika tidak mengikuti serta *update* terkini. Hal seperti ini terkadang menimbulkan iri hati, ketidakpuasan diri, hingga membenci diri sendiri yang dapat mengganggu kepribadian seseorang. Dikutip dari artikel yang berjudul *How To Overcome FoMO* oleh Arash Emamzadeh (2021), Seseorang yang merasakan ketakutan akan kehilangan dan tertinggal seringkali merasa kesepian dan hampa di dalam kehidupan sehingga terisolasi, memandang negatif diri sendiri serta sulit menerima sesuatu dan menunjukkan kelebihan yang dimiliki.

Karena fenomena FoMO menyerang kepada seseorang yang akut serta lekat dalam menggunakan media sosial, perancang menetapkan para remaja khususnya kalangan mahasiswa yang berdomisili di Kota Bandung, Jawa Barat sebagai subjek perancangan. Mahasiswa sangat lekat menggunakan media sosial sebagai tempat berekspresi dan berkreasi, dan Kota Bandung merupakan kota yang memiliki beberapa universitas

ternama juga menjadi tempat berdatangnya mahasiswa dari berbagai macam daerah. Kedua aspek ini sangatlah berpengaruh terhadap timbulnya fenomena FoMO.

Dari fenomena dan subjek di atas, Perancang tertarik untuk membuat sebuah media *audio visual* yang dapat memberi informasi dan menggambarkan kejadian mengenai *Fear of Missing Out* berbentuk film pendek fiksi. Perancang juga tersadar akan belum banyaknya media yang mengangkat fenomena tersebut dan *medium* film pendek fiksi dapat menjadi salah satu bentuk solusi dari pemecahan masalah dalam fenomena FoMO karena penulisan cerita dan visualisasi yang dapat dibuat lebih dekat lagi kepada subjek yang diteliti, penerapan ini digunakan perancang sebagai penata kamera untuk menyajikan bentuk visual dengan memperhatikan sinematografi dan aspek *mise en scene* dengan teknik penataan kamera/framing dan pencahayaan yang dramatis pada film. Sehingga mampu menggambarkan fenomena FoMO dan menerjemahkan skenario penceritaan dari sutradara dengan harapan para remaja khususnya mahasiswa sadar akan akibat dan dampak yang ditimbulkan dari FoMO serta lebih mempromosikan penggunaan media sosial dengan bijak.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, perancang mengangkat judul tugas akhir yaitu “Penataan Kamera Film Fiksi Mengenai *Fear Of Missing Out* Pada Kalangan Mahasiswa Pengguna Instagram Di Kota Bandung”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah diatas, maka identifikasi masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi dan informasi serta meningkatnya penggunaan media sosial.
2. Pengguna aktif Instagram terbanyak di Indonesia saat ini adalah remaja berusia 18-24 tahun.
3. Melekatnya penggunaan media sosial khususnya Instagram sangat berpengaruh terhadap kehidupan dan perilaku remaja saat ini.
4. Munculnya permasalahan *Fear of Missing Out* pada remaja pengguna Instagram.
5. Banyaknya remaja yang kurang sadar akan dampak *Fear of Missing Out* dari media sosial terhadap kehidupan sosial maupun dirinya sendiri.
6. Belum banyaknya pencegahan dan himbauan mengenai *Fear of Missing Out*.

7. Kurangnya tayangan dan penerapan penataan kamera yang dapat dijadikan contoh untuk menampilkan permasalahan *Fear of Missing Out* dalam bentuk media film.

### **1.3. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana bentuk perilaku yang dapat diakibatkan oleh *Fear of Missing Out* dari penggunaan media sosial Instagram?
2. Bagaimana teknik penataan kamera dalam penceritaan mengenai permasalahan *Fear of Missing Out*?

### **1.4. Ruang Lingkup**

1. Apa (*What*)

Permasalahan membahas mengenai fenomena *Fear of Missing Out*

2. Siapa (*Who*)

Target sasaran dalam perancangan ini Remaja dan dewasa umur 18-24 tahun, khususnya yang berstatus sebagai mahasiswa.

3. Kapan (*When*)

Perancangan film ini dilaksanakan mulai dari bulan September 2021 sampai dengan target penyelesaiannya pada bulan September 2022.

4. Di mana (*Where*)

Perancangan, proses perancangan, pelaksanaan produksi akan dilakukan di Kota Bandung, Jawa Barat.

5. Kenapa (*Why*)

Karena banyak dari remaja saat ini yang tidak sadar bahwa dirinya sendiri sudah terdampak fenomena FoMO ini, dan dampak negatif yang ditimbulkan kedepannya.

6. Bagaimana (*How*)

Dengan cara membuat sebuah karya film agar para remaja tersadar akan adanya fenomena FoMO dan membuat mereka yang sudah terdampak mengurangi

## **1.5. Tujuan**

1. Untuk mengetahui bentuk perilaku yang dapat diakibatkan oleh *Fear of Missing Out* dari penggunaan media sosial Instagram.
2. Mengetahui teknik penataan kamera dan pengambilan gambar yang tepat dalam memvisualisasikan penceritaan mengenai permasalahan FoMO (*Fear of Missing Out.*)

## **1.6. Manfaat**

### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi panduan serta referensi bagi perancang lain yang mengangkat tema serta permasalahan yang sama, serta sebagai opsi teknik penataan kamera dalam membuat perancangan karya lainnya di kemudian hari,

### **1.6.2. Manfaat Praktis**

#### a. Bagi perancang

Perancang dapat memahami teknik yang tepat dalam pengambilan gambar, *framing*, pencahayaan, serta meningkatkan kemampuan dalam penataan kamera pada pembuatan film pendek sesuai dengan fenomena FoMO yang diangkat perancang.

#### b. Bagi Universitas

Perancangan karya ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi adik tingkat pada program studi Desain Komunikasi Visual Peminatan Multimedia Film serta memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi institusi mengenai perancangan film pendek fiksi maupun pesan yang disampaikan terhadap penonton pada film pendek ini nantinya.

#### c. Bagi masyarakat

Dengan adanya pembuatan film pendek ini, dapat memberikan informasi kepada masyarakat khususnya kalangan remaja agar memperhatikan dan bijak dalam penggunaan media sosial serta dapat lebih sadar akan dampak FoMO yang berpengaruh terhadap perilaku remaja.

## **1.7. Metode Perancangan**

### **1.7.1. Metode Pengumpulan Data**

Pada perancangan penataan kamera dalam film pendek fiksi tentang FoMO pada remaja yang sering menggunakan media sosial Instagram, penulis menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk pengumpulan data.

#### **A. Observasi**

Penulis akan melakukan observasi terhadap mahasiswa aktif pengguna media sosial yang ada di Kota Bandung, melihat dan meninjau seberapa sering mahasiswa menggunakan media sosial dalam sehari, apa saja yang diakses ketika membuka media sosial, dan apa yang membuat mahasiswa cemas sehingga menimbulkan FoMO ketika menggunakan media sosial. karena menurut Patton (2014) tujuan dari observasi ialah mengumpulkan data dari segala kegiatan yang terjadi sehingga data tersebut dapat diolah dan dijadikan objek dalam kajian perancangan.

#### **B. Wawancara**

Setelah melakukan pengamatan dan observasi, penulis akan melakukan wawancara tidak terstruktur dari mahasiswa agar mendapatkan perspektif pendapat secara langsung yang dirasakan juga wawancara terstruktur kepada para ahli agar mendapatkan perspektif yang lebih teoritis dan pendapat ilmiah mengenai fenomena ini. adapun narasumber yang akan dituju yaitu ahli dalam bidang psikologi, sosial, dan analisis media sosial.

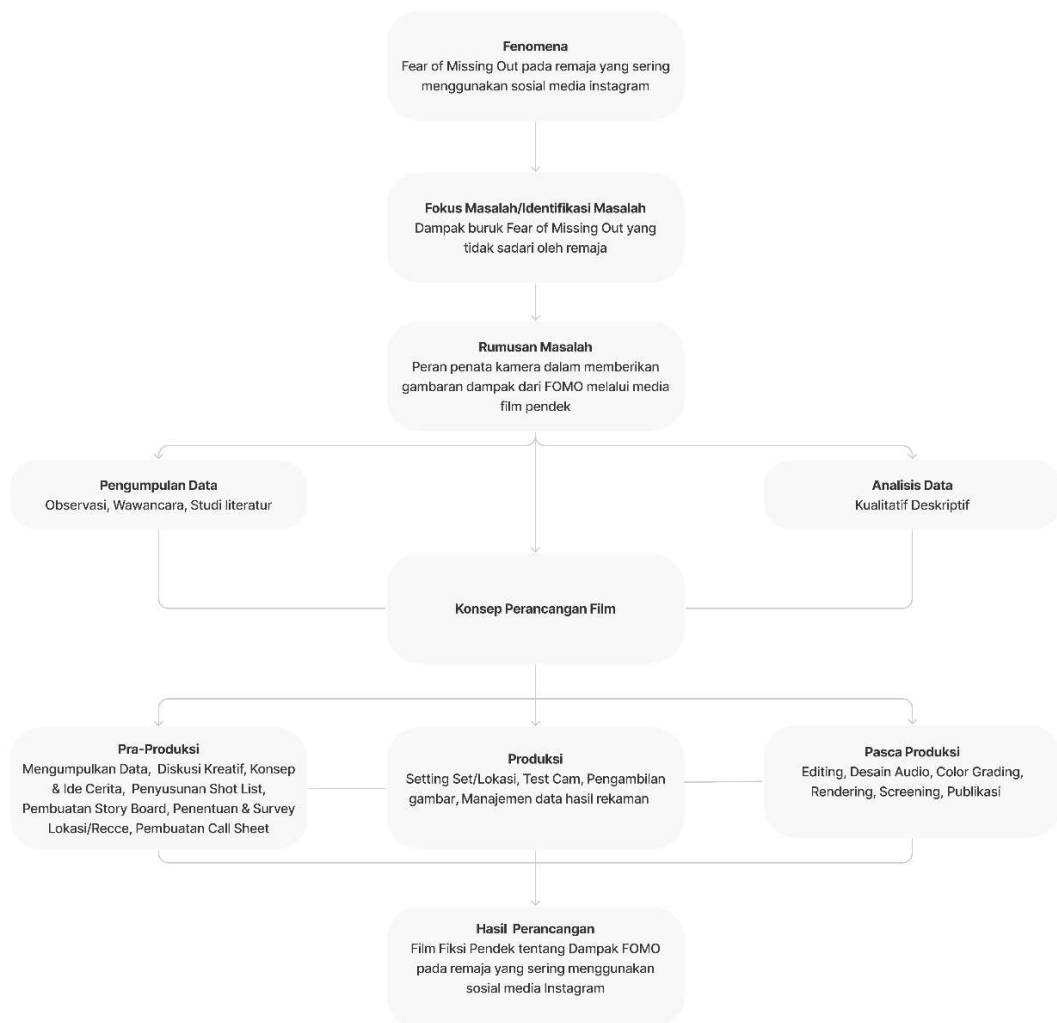
#### **C. Studi Pustaka**

Penulis juga menggunakan berbagai macam referensi pustaka dalam bentuk buku, jurnal, artikel ilmiah yang relevan dengan fenomena yang penulis angkat.

### 1.7.2. Metode Analisis Data

Menurut Patton (2014) metode analisis data adalah proses dalam mengurutkan data, membentuknya sehingga menjadi pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Dalam perancangan ini, digunakan metode kualitatif untuk menganalisis setiap data yang telah didapat dan dikumpulkan. pengumpulan data dengan berbagai macam metode pengumpulan data ini, akan didapatkan variasi data sehingga menjadi hipotesis. Dengan hipotesis yang ada, digali kembali data sehingga hipotesis tersebut berkembang menjadi sebuah teori.

### 1.8. Kerangka Perancangan



## **1.9. Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab pertama ini menguraikan mengenai fenomena dan topik yang akan diangkat di dalam perancangan mulai dari latar belakang, identifikasi masalah, ruang lingkup masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, dan kerangka perancangan mengenai.

### **BAB II LANDASAN PEMIKIRAN**

Perancang menuliskan teori - teori yang dibutuhkan di dalam perancangan sebagai landasan pemikiran dan acuan dalam meneliti fenomena dan masalah.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS**

Memaparkan data yang dikumpulkan perancang untuk penyelesaian masalah atas fenomena yang diangkat dan akan menjadi acuan pada perancangan karya film pendek fiksi.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Bab ini terfokus pada perancangan karya film pendek fiksi dengan permasalahan FoMO yang akan dibahas, mulai dari konsep perancangan yang akan diangkat, proses perancangan hingga hasil perancangan setelah tahap *editing* dan *final screening* dari film pendek fiksi ini selesai.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab terakhir pada laporan ini memaparkan rangkuman dari penulisan bab-bab sebelumnya serta kesimpulan dari hasil perancangan secara keseluruhan, ditambah dengan saran perancang untuk pembaca laporan dan penonton karya film fiksi ini.