

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja merupakan masa pencarian dan pembentukan identitas diri, dan remaja akan bereksplorasi mencoba hal-hal baru dalam hidupnya yang jika menurutnya berhasil maka akan dijadikan suatu konsep diri yang baru. Erikson mengatakan pembentukan identitas diri ini perlu di selesaikan untuk menghindari masalah yang terjadi di fase selanjutnya. (Raharja & Indati, 2019). Remaja saat ini merepresentasikan digital generation atau bisa disebut juga dengan digital native dimana mereka lahir dan berkembang di era digital.

Fenomena Fear of Missing Out (FOMO) menjadi semakin menonjol di kalangan mahasiswa yang sering kali terpapar oleh aktivitas, pencapaian, dan kehidupan pribadi teman-teman mereka melalui platform digital. FOMO menciptakan perasaan cemas dan kekhawatiran bahwa mereka mungkin melewatkan pengalaman atau kesempatan yang dianggap penting. Memiliki ketakutan tentang ketinggalan informasi mengenai apa yang dilakukan orang lain merupakan hal yang berbahaya, namun tidak memiliki ketakutan tersebut sama sekali dianggap lebih berbahaya. Maka semakin meningkatnya FOMO memungkinkan individu untuk memiliki banyak keinginan untuk melakukan sesuatu dalam hidupnya dan menjadi lebih dari dirinya yang sekarang sehingga individu akan semakin merasa puas dengan hidupnya.

FOMO atau *Fear of Missing Out* adalah kondisi psikologis yang dirasakan seseorang ketika merasa takut atau cemas akan kehilangan momen penting, aktivitas menarik, atau pengalaman sosial yang sedang terjadi di sekitarnya. Orang yang mengalami FOMO seringkali merasa tertekan dan gelisah karena perasaan bahwa mereka harus selalu terlibat dalam segala hal agar tidak melewatkan sesuatu yang berharga.

Di Indonesia *Fear Of Missing Out* dikenal dengan sebutan ketakutan akan tertinggal atau takut ketinggalan. Sebelumnya juga sudah dilakukan penelitian mengenai FOMO dan generasi Z oleh Imaddudin pada tahun 2020. Pada penelitian ini membahas mengenai bagaimana FOMO dan konsep diri pada generasi Z ditinjau dari aspek komunikasi. Hasil dari penelitian yang diperoleh ialah FOMO dan konsep diri saling mempengaruhi dalam pembentukan diri seorang individu baik dari pengalaman individu itu sendiri maupun dari orang lain. FOMO dapat menjadi suatu faktor yang bisa membentuk konsep diri positif apabila FOMO dapat dijadikan motivasi oleh seorang individu untuk mempublikasikan suatu informasi supaya bisa terhubung dengan lingkungan sosialnya ataupun masyarakat lainnya. Namun sebaliknya, FOMO akan menjadi konsep diri yang *negative* apabila seorang individu terus merusak keadaan dengan rasa gelisah yang berlebihan dan rasa tidak percaya diri tersebut. (Imaddudin, 2020)

FOMO pada remaja ditandai dengan dua aspek kebutuhan yang tidak terpenuhi, yaitu kebutuhan akan *relatedness* (kedekatan dengan individu lain) dan kebutuhan psikologis akan *self*, dimana kedua hal ini berkaitan dengan menurunnya tingkat suasana hati *positif* dan kepuasan hidup karena adanya kebutuhan dasar yang tidak terpenuhi (Przybylski et al., 2013). Maka dapat dikatakan FOMO dan

kepuasan hidup rendah ditandai dengan adanya kebutuhan dasar yang tidak terpenuhi. Dalam konteks ini, FOMO dapat memberikan dampak yang signifikan pada perilaku mahasiswa. Mahasiswa yang merasakan FOMO mungkin cenderung terlibat dalam berbagai aktivitas sosial, meskipun mungkin melibatkan pengorbanan terhadap komitmen akademis mereka. Misalnya, mereka mungkin lebih suka menghadiri acara sosial daripada fokus pada tugas atau studi yang penting.

FOMO juga dapat mempengaruhi keputusan mahasiswa terkait pilihan jurusan atau karir. Dorongan untuk mengikuti tren atau mengikuti jejak teman-teman mereka dapat memengaruhi pilihan pendidikan dan karir mereka, bahkan jika itu tidak selalu sejalan dengan minat atau bakat pribadi mereka. Penting untuk memahami dampak psikologis FOMO pada mahasiswa. Mahasiswa yang sering merasakan FOMO dapat mengalami tingkat stres yang lebih tinggi, kecemasan, dan bahkan depresi. Perbandingan konstan dengan kehidupan orang lain, terutama yang terjadi di dunia maya, dapat menciptakan citra diri yang negatif dan merugikan kesejahteraan mental mahasiswa.

Dengan demikian, latar belakang penelitian ini mengarah ke identifikasi masalah yang menarik untuk diteliti, Dalam tugas akhir ini, penulis akan memvisualisasikan Pengaruh *Fear Of Missing Out* Terhadap Perilaku Dan Psikologis Mahasiswa Dalam Bentuk Film Eksperimental. Pada prinsipnya, sebuah karya film eksperimental mempunyai struktur yang bebas sesuai insting subyektif pengkaryanya sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin. Penciptaan karya film eksperimental terkadang tidak menceritakan tentang apapun atau menentang sebuah kualitas film seperti para sineas surealis dan dadais. Selain

itu pada umumnya film eksperimental mempunyai suatu bentuk yang abstrak atau tidak mudah untuk dimengerti karena penggunaan simbol-simbol personal kreasi penciptanya. Film eksperimental dapat menjadi sebuah medium film untuk mengungkapkan ekspresi pribadi pencipta dengan menanggalkan kuasa komersialitas film secara personal.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka pengkarya merumuskan masalah terkait :

1. Bagaimana konsep *Fear Of Missing Out* (FOMO) dapat divisualisasikan melalui medium film eksperimental ?
2. Teknik sinematik dan estetika visual apa yang efektif untuk menyampaikan pengalaman emosional akibat *Fear Of Missing Out* (FOMO) kepada penonton dalam bentuk film eksperimental ?

C. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembuatan karya film eksperimental ini maka penulis membatasi masalah pada pengkaryaan ini pada :

1. Visualisasi dalam film akan lebih menekankan aspek ekspresi emosional dan simbolis, bukan pada alur cerita naratif linear.
2. Karya yang dihasilkan berbentuk film eksperimental berdurasi pendek, bukan film dokumenter atau fiksi konvensional.

D. Tujuan berkarya

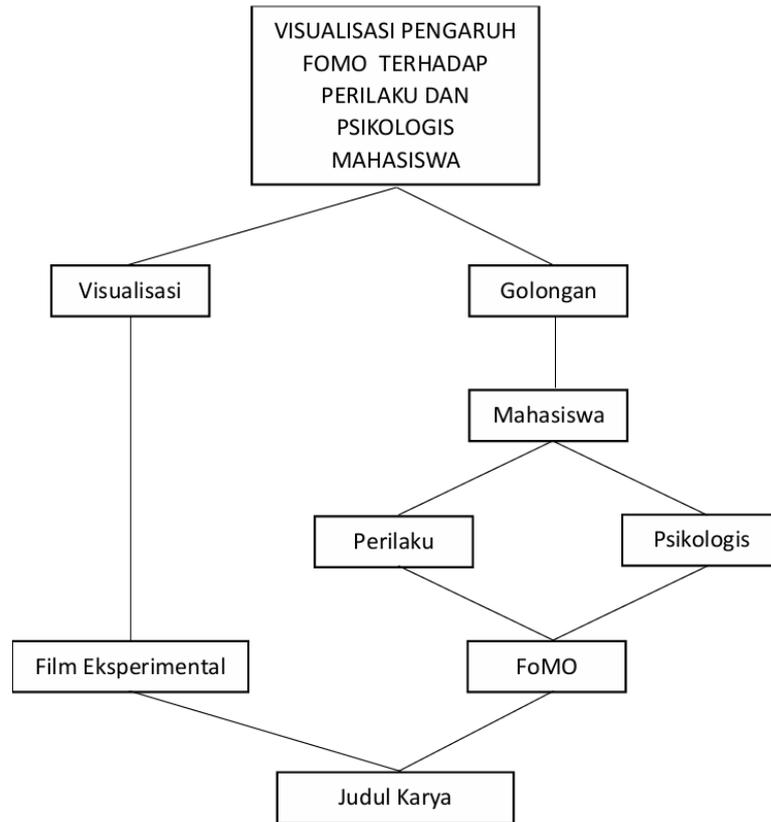
Karya Tugas Akhir ini bertujuan sebagai pengantar dari karya Tugas Akhir yang merupakan syarat kelulusan Program Studi Seni Rupa Fakultas Industri Kreatif

Universitas Telkom Bandung. Karya ini juga bertujuan sebagai bentuk media kritik sosial yang sifatnya berasal dari diri sendiri untuk orang lain dengan menciptakan karya seni film eksperimental melalui pemaknaan proses berkarya dan bentuk yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

E. Sistematika penulisan

Laporan tugas akhir ini terdiri dari 4 bab, antara lain: 1. Bab I Pendahuluan: Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan berkarya, sistematika penulisan, dan kerangka berpikir. 2. Bab II Referensi dan Kajian Literatur: Menjelaskan mengenai referensi seniman yang digunakan untuk mendukung proses berkarya, landasan teori umum dan teori seni. 3. Bab III Pengkaryaan: Menjelaskan mengenai konsep karya, proses berkarya, dan hasil karya. 4. Bab IV Penutup: Menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran.

F. Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir