

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir perkembangan media sosial di Indonesia meningkat begitu pesat hingga menimbulkan berbagai fenomena yang mempengaruhi masyarakat, salah satunya fenomena Fear of Missing Out (*FoMO*). Menurut Przybylski (2013), *FoMO* merupakan suatu perasaan cemas yang dialami oleh individu karena takut tertinggal dari pengalaman menarik yang dialami orang lain, sehingga perasaan ini mendorong seseorang untuk ikut terlibat dalam aktivitas yang sedang tren agar tidak merasa tersisih secara sosial. Dalam konteks positif, *FoMO* dapat memicu perubahan perilaku yang lebih aktif, termasuk dalam hal gaya hidup.

Salah satu fenomena positif dari *FoMO* yang menonjol di Indonesia adalah meningkatnya partisipasi anak muda dalam olahraga lari. Melalui media sosial seperti TikTok dan Instagram, tren tagar seperti #PelariKonten, #LariPagi, hingga #RunWithMe semakin marak. Anak muda mendokumentasikan aktivitas olahraga mereka dengan cara yang menyenangkan, memadukan olahraga dengan ekspresi diri melalui outfit, musik, hingga komunitas lari. Fenomena ini menjadi bagian dari gaya hidup baru yang tidak hanya berorientasi pada penampilan tetapi juga kesehatan.

Mengutip dari website Garmin.co.id. Di tahun 2024 lari menjadi salah satu aktivitas yang paling diminati di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Hal ini dapat terlihat pada data statistik Garmin Fitness Report 2024 bahwa partisipasi masyarakat dalam olahraga lari mengalami peningkatan sebanyak 65%.

Terlebih, pada kelompok usia 18-25 tahun, fase kehidupan yang dikenal dengan konsep Emerging Adulthood (Arnett, 2019). Pada fase ini individu cenderung mencari pengalaman baru dan membentuk kebiasaan jangka panjang. Pengaruh eksternal seperti tren olahraga yang viral dapat memberikan dampak signifikan dalam membentuk pola hidup sehat.

Dan olahraga lari bisa menjadi pilihan yang sesuai untuk kelompok usia ini karena sifatnya yang fleksibel, murah, dan bisa dilakukan secara mandiri maupun berkelompok. Bagi individu usia 18–25 yang sedang mengeksplorasi identitas dan membangun gaya hidup, lari menawarkan ruang ekspresi diri, kesempatan sosialisasi lewat komunitas, serta rasa pencapaian personal. Inilah yang membuat olahraga lari menjadi medium yang kuat dalam membentuk kebiasaan positif yang berkelanjutan.

Namun, berdasarkan penelusuran pada beberapa platform populer seperti YouTube, TikTok, dan Instagram, sebagian besar konten olahraga lari hanya menekankan pada motivasi umum, manfaat fisik, atau pencapaian personal.

Dan belum banyak konten yang secara eksplisit mengaitkan FoMO sebagai pemicu positif dalam membentuk gaya hidup sehat, terutama dalam format edukatif dan naratif visual seperti animasi.

Oleh karena itu, melalui perancangan *storyboard* animasi *Turning Point* yang mengangkat tentang dampak positif dari *FoMO* olahraga lari, diharapkan dapat menyampaikan pesan tentang pentingnya pola hidup sehat secara menarik dan relevan terhadap target audiens.

1.2 Pemasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Fenomena FoMO di kalangan muda sering diasosiasikan secara negatif, padahal dalam konteks tertentu, seperti tren olahraga lari, FoMO dapat memberikan dampak positif.
2. Untuk menyampaikan manfaat dari pola hidup sehat melalui stimulus motivasi FoMO dalam olahraga maka dibutuhkan konsep perancangan *storyboard* sebagai media perantara pada khalayak sasaran.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menginformasikan kepada masyarakat bahwa FoMO juga memiliki dampak positif?
2. Bagaimana cara merancang *storyboard* animasi yang mengangkat tentang dampak positif dari olahraga melalui pemicu fenomena FoMO?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Perancangan *storyboard* untuk animasi 2d dengan judul “*Turning Point*” mengenai dampak positif dari fenomena *FoMO* dalam olahraga lari.

1.3.2 Siapa

Khalayak sasaran dari animasi ini adalah para dewasa awal dengan rentang usia 18-25 tahun.

1.3.3 Bagaimana

Dengan cara merancang *storyboard* untuk kebutuhan animasi yang memuat tentang dampak positif dari *FoMO* dalam berolahraga, khususnya lari.

1.3.4 Dimana

Wilayah yang menjadi bahan penelitian penulis yaitu Kota Bandung, tepatnya pada lapangan Gasibu, Jalan Cilaki, dan Jalan Asia Afrika. Serta, data yang digunakan akan diambil melalui observasi lapangan dan wawancara.

1.3.5 Kapan

Penelitian dan perancangan *storyboard* animasi 2D ini dilakukan pada bulan November 2024 sampai Juli 2025.

1.3.6 Mengapa

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang pentingnya menjaga pola hidup sehat terutama untuk kalangan dewasa awal.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Untuk memberikan informasi tentang dampak positif dari *FoMO*, khususnya *FoMO* dalam berolahraga.
2. Melakukan perancangan *storyboard* untuk animasi 2D tentang dampak positif dari *FoMO* dalam berolahraga.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari perancangan ini dibuat berlandaskan teori - teori perancangan *storyboard* animasi dan diharapkan dapat menjadi media informasi yang dapat membantu penelitian – penelitian selanjutnya yang membahas seputar media *storyboard* animasi dan *olahraga*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Adapun beberapa manfaat yang didapat dalam perancangan tugas akhir ini, diantaranya yaitu :

1.5.2.1 Bagi Penulis

Dengan adanya perancangan ini Penulis berharap pembuatan *storyboard* animasi tentang dampak positif *FoMO* dapat berguna sebagai media berlatih Penulis dalam mengasah kemampuan memvisualisasikan sebuah narasi dan juga dapat berguna sebagai referensi penulisan karya ilmiah bagi orang lain.

1.5.2.2 Bagi Pembaca

Dengan adanya perancangan ini penulis berharap pembaca dapat memperoleh informasi mengenai perancangan *storyboard* 2D dan edukasi tentang olahraga, khususnya lari.

1.5.2.3 Bagi Industri Animasi

Dengan adanya perancangan *storyboard* animasi 2D ini Penulis berharap dapat menarik dan mendukung industry animasi dalam membuat karya yang bertemakan edukasi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini Penulis menggunakan metode kualitatif yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena berdasarkan perspektif subyektif dari partisipan penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati objek yang akan diteliti atau observasi lapangan dan melakukan wawancara kepada ahli.

1.6.1 Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono 2013). Dalam proses wawancara ini Penulis telah mempersiapkan pertanyaan penelitian seputar topik yang akan dibahas dan narasumber akan menjawab pertanyaan tersebut sesuai dengan kemampuan pengetahuan narasumber yang diwawancarai, lalu Penulis akan mencatat jawaban dari narasumber yang nantinya akan digunakan sebagai data.

1.6.2 Observasi

Observasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek atau fenomena yang diteliti. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku, situasi, dan interaksi yang terjadi selama di lapangan, yang nantinya data yang diperoleh akan diolah dan dijadikan sebagai pedoman untuk membantu proses visualisasi agar lebih tersampaikan kepada audiens.

1.7 Pembabakan

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode pengumpulan data, dan pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori objek penelitian, teori media, teori perancangan, dan teori audiens.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Pada bab ini berisi data objek, data wawancara, data khalayak sasaran, analisis data, dan kesimpulan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini berisi konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, dan proses dan hasil perancangan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.