

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Usia remaja sedang mengalami fase dimana rentan terhadap penyakit gangguan mental. Terlihat dari Riset Kesehatan Dasar (RisKesDas) pada tahun 2018 pada artikel yang dirilis oleh (Kemenkes, 2021) yang menunjukkan bahwa, gangguan mental atau depresi terjadi pada penduduk Indonesia dengan rentan usia remaja 15-24 tahun dengan populasi 6,2%. Peningkatan populasi gangguan mental ini seiring dengan adanya kenaikan usia seseorang. Menurut riset (Unicef, 2021) dengan Gallup dalam situs *website* nya menyatakan bahwa hampir 1 dari 3 anak muda di Indonesia (29%) merasakan tertekan dan memiliki rendah nya minat ketertarikan dalam melakukan apapun.

Hal ini diperkuat lagi dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang meningkat. Menurut perusahaan yang secara teratur memberikan data beserta tren yang dibutuhkan untuk memahami internet dan media sosial (We Are Social, 2022) pada situs *website* nya bahwa jumlah pengguna aktif media sosial Indonesia mencapai 191 juta pada Januari 2022. Menurut Survei Profil Internet yang dilakukan Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII, 2022) bahwa penduduk Indonesia yang menggunakan media sosial berusia 13-18 tahun yaitu sebanyak 99,16% sedangkan usia 19-34 tahun sebanyak 98,62% dari 7.568 responden.

Menurut (APJII, 2022) tiga alasan terbesar penduduk Indonesia menggunakan internet yaitu untuk dapat mengakses media sosial yaitu sebesar 98,0% lalu untuk mengakses informasi/berita sebesar 92,21% dan untuk dapat melakukan bekerja atau bersekolah dari rumah sebesar 92,21%.

Terlihat dari data APJII diatas bahwa pengguna media sosial sebagian besar terjadi pada usia remaja. Dengan ini, maka muncul lah fenomena psikologi pada masyarakat, yaitu fenomena *Fear of Missing Out (FoMO)*. Menurut kamus Oxford, FoMO merupakan kecemasan akan adanya peristiwa menarik yang terjadi

ditempat lain, dimana kecemasan ini terstimulasi oleh hal-hal yang ditulis di dalam media sosial seseorang.

Semua hal di kehidupan seseorang yang menstimulasi timbulnya rasa khawatir tertinggal atau kurang *update*. Entah dari kegiatan sosial, status sosial, pencapaian dan sebagainya. Fenomena FoMO pada remaja biasanya diawali dengan aktivitas membandingkan pencapaian pribadi dengan orang lain yang dilihat dari media sosial. Menurut (McGinnis, 2022) sebagai pencetus FoMO yaitu dengan keterbukaan informasi di media sosial yang mudah diakses, maka menstimulasi FoMO pada remaja. Timbulnya rasa iri, rendah diri, dan sebagainya. Banyak yang berpendapat, hal ini memiliki sisi positif dimana memacu seseorang agar tidak malas dan memiliki jiwa yang kompetitif.

Namun kenyataan yang terjadi adalah timbulnya rasa rendah diri yang semakin jadi dan membuat seseorang itu hilang jati diri. Hal ini timbul dikarenakan seseorang itu melakukan sesuatu bukan karena kehendak nya sendiri melainkan karena fenomena takut tertinggal ini. Akibat fenomena FoMO ini menuntut seseorang selalu memeriksa media sosial nya setiap waktu. Andy Warhol sebagai pencetus Pop Art dan seniman pernah berkata: "*In the future, everyone will be world-famous for 15 minutes*" (Di masa depan, semua orang akan terkenal di dunia selama 15 menit). Maka dengan perkembangan teknologi informasi inilah dengan mudahnya seseorang mendapat pengakuan dan ketenaran dalam 15 menit saja.

Untuk informasi mengenai FoMO sendiri sudah banyak beredar di media sosial, jika memasukkan kata kunci FoMO pada *search engine* Google terdapat sekitar 33.500.000 hasil informasi FoMO. Dengan hasil informasi yang didapat sebanyak ini maka sangat disayangkan belum adanya upaya persuasi visual yang dilakukan lembaga pemerintah untuk melakukan pencegahan FoMO ini.

Maka dari itu, pentingnya Laporan perancangan Tugas Akhir ini karena perlu adanya upaya persuasi visual untuk merubah perilaku masyarakat khususnya usia

remaja akan kecemasan yang terjadi akibat fenomena FoMO. Hal ini dilakukan untuk mencegah hal yang tidak terduga pada usia remaja, dan mengaplikasikan materi Sosiologi Desain pada studi kasus FoMO.

I.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah *Fear of Missing Out (FoMO)* sebagai berikut:

- FoMO bisa memicu rasa tertekan, minder, iri, bahkan depresi (McGinnis, 2020) Dimana hal ini rentan dihadapi oleh usia remaja.
- Belum adanya upaya persuasi visual untuk mengatasi fenomena FoMO.

I.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam laporan tugas akhir ini adalah “Bagaimana merubah perilaku usia remaja akan kecemasan yang timbul akibat fenomena FoMO?”

I.4 Batasan Objek

Adapun batasan masalah dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- Batasan Objek
Objek yang dibahas dalam laporan ini adalah fenomena FoMO berupa kecemasan akan takutnya tertinggal berita yang sedang ramai yang distimulasi oleh apa yang terjadi di media sosial dan pergulatan batin seseorang. Hal tersebut dilakukan untuk mempertajam persuasi yang akan disampaikan kepada masyarakat dikarenakan FoMO sendiri banyak jenis-jenis nya.
- Batasan Subjek
Adapun subjek yang dibahas dalam laporan ini yaitu usia remaja akhir di Indonesia sebagai pelaku yang memiliki gangguan fenomena FoMO. Hal ini dikarenakan usia remaja akhir memiliki karakteristik rasa ingin tahu, kekhawatiran yang besar, memiliki pergulatan batin pada diri nya, dan pencarian jati diri. Maka dengan ini mudah muncul nya fenomena FoMO yang distimulasi oleh media sosial. Sehingga anak remaja akhir menjadi

subjek utama dalam penelitian ini sebagai studi kasus pada Laporan perancangan Tugas Akhir ini.

- **Batasan Tempat dan Waktu**

Wilayah dari khalayak sasaran yang dituju dalam perancangan Tugas Akhir ini yaitu di wilayah Kota besar Indonesia yaitu Kota Bandung. Namun, dalam pengaplikasian persuasi visual ini bisa diterapkan secara Nasional. Hal ini dilakukan agar lebih mendetail dan melihat juga dari tingkat kesejahteraan masyarakat di perkotaan.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Adapun tujuan dan manfaat dalam Laporan perancangan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

I.5.1 Tujuan Perancangan

Berdasarkan uraian diatas maka tujuan perancangan ini untuk mempersuasi masyarakat untuk mengurangi gangguan dari fenomena FoMO.

I.5.2 Manfaat Perancangan

- **Manfaat Teoritis**

Manfaat Laporan perancangan Tugas Akhir secara teoritis untuk mengaplikasikan keilmuan DKV melalui perancangan kampanye sosial.

- **Manfaat Praktis**

Secara praktis Laporan perancangan Tugas Akhir ini diharapkan bisa membangun kesadaran dan merubah perilaku masyarakat akibat gangguan dari fenomena FoMO.