

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Di era zaman sekarang dengan banyaknya teknologi-teknologi baru yang bermunculan, kehidupan bermasyarakat juga ikut berubah terutama kehidupan bermedia sosial. Dengan munculnya berbagai tren yang ada membuat individu mempunyai keinginan untuk selalu mengikutinya. Masyarakat juga seakan-akan menjadi pribadi yang selalu ingin *update* dan jika tidak dapat merealisasikannya, individu tersebut akan merasa bahwa kurang kekinian.

Dilingkungan penulis hal hal itu juga kerap terjadi salah satunya yaitu sahabat dari penulis yang menceritakan bahwa individu tersebut mengalami hal yang jika individu tersebut tidak dapat seperti orang lain, individu tersebut merasa dirinya tidak gaul, merasa tidak memiliki apa apa, *overthinking*, *insecure* dan yang lebih parahnya lagi sampai melakukan *self harm* dan penulis tidak ingin hal-hal seperti itu terjadi lagi karena itu jelas tidak baik untuk diri kita masing-masing.

Manusia adalah makhluk sosial yang akan selalu hidup dengan orang lain dan manusia juga bergantung kepada orang lain. Manusia akan merasa sulit untuk menjalani hidup mereka, bahkan jika mereka sendirian. Manusia pasti akan membutuhkan manusia lain untuk menjalani kehidupannya sehari-hari. Manusia juga merupakan makhluk yang saling berhubungan dan tidak dapat memisahkan diri dari pengaruh orang lain dan dinaturalisasikan sebagai makhluk hidup dalam masyarakat. Dengan kemajuan teknologi saat ini, orang dan media sosial saling terkait karena berbagai aktivitas juga dapat diunggah ke media sosial.

Generasi Z adalah generasi pertama yang lahir akrab dengan internet dan kehidupan sehari-hari (Aulia Adam, 2017). Generasi Z adalah orang yang lahir sejak tahun 1997 (Boroujerdi, 2015); (Dimock, 2018). Generasi Z tertua saat ini berusia 21 tahun, sehingga bisa diasumsikan mereka akan kuliah atau mulai bekerja. Generasi Z memiliki banyak ciri ciri dan salah satunya adalah paham secara mendalam atau intuisi yaitu intuisi digital, yang berarti intuisi yang didasarkan pada penggunaan teknologi *digital* (Blakley, dalam Fromm 2017). Ini

memungkinkan mereka bisa memprediksi informasi dan tren pasar yang sedang dibahas dan kekinian. Manusia akan berlomba-lomba untuk dapat mengikuti tren yang sedang viral sekaligus agar dapat validasi dari orang lain. Dalam hal tersebut, kecemasan *digital* muncul karena tidak mengetahui apa yang dilakukan orang lain atau apa informasi terbaru yang dikenal dengan *fear of missing out*.

Eksistensi menurut (Sjafirah & Prasanti, 2016), keberadaan adalah keberadaan. Eksistensi yang dimaksud adalah eksistensi yang mempengaruhi ada tidaknya individu. Keberadaan ini harus diberikan kepada kita oleh orang lain, karena reaksi orang-orang di sekitar kita yang membuktikan keberadaan atau pengakuan kita. Kehadiran teknologi dan internet memang telah meningkatkan taraf hidup masyarakat dan mempermudah dalam menerima informasi, namun disisi lain internet juga dapat memberikan dampak negatif bagi kehidupan masyarakat. (Sadono et al., 2018).

Di zaman yang semakin canggih ini, tidak bisa dipungkiri bahwa media sosial menjadi bagian penting dalam kehidupan bermasyarakat saat ini karena media sosial juga merupakan tempat berekspresi. Media sosial banyak digunakan sebagai tempat informasi dan kesadaran. Media sosial dapat memberikan efek negatif bagi penggunaannya yaitu penggunaan jejaring sosial yang berlebihan sehingga menimbulkan rasa takut ketinggalan. Fomo didefinisikan sebagai ketakutan dan kecemasan yang dirasakan individu ketika mereka tidak bisa menjadi seperti orang lain. Fomo sering dipahami sebagai perasaan kehilangan momen berharga, sehingga timbul penyesalan, perasaan tidak berharga dan selalu membanding-bandingkan diri dengan orang lain, menimbulkan kecemburuan terhadap orang lain, rasa tidak aman yang berlebihan, dan lama. Takut dicap kurang gaul dan akhirnya rela menghabiskan uang untuk hal hal yang mungkin tidak terlalu penting tetapi harus dilakukan demi kebutuhan media sosial serta validasi dari orang lain. Sedangkan dampak positif dari *fomo* yaitu individu dapat menggunakan emosinya untuk memaksa dirinya untuk mencoba hal hal yang baru dan berani keluar dari zona nyamannya. Hal ini dikarenakan media sosial telah berhasil menjadi media yang dapat menghancurkan semua batasan komunikasi dan membuka cara baru untuk berkomunikasi. Di abad ke-21, semua informasi dapat diakses dengan mudah dan dapat dibagikan kepada dunia kapan saja.

Dalam dunia seni rupa saat ini, khususnya seni rupa, terjadi perubahan yang sangat cepat dan signifikan. Salah satunya adalah perkembangan media. Berbagai medium seni rupa yang muncul selama ini secara tidak langsung telah meningkatkan dan mempengaruhi perkembangan seni rupa. Dalam proses perkembangan kebudayaan, peradaban manusia, seni dan teknologi merupakan dua aspek yang saling melengkapi dan saling membutuhkan. (Zen & Yuningsih, 2021). Generasi saat ini tidak hanya menghabiskan waktu berjam-jam untuk mencari apa yang mereka butuhkan, tetapi juga menggunakannya secara tidak sadar untuk memantau kehidupan dan aktivitas orang lain, dengan asumsi bahwa mereka perlu mengetahui segalanya untuk mengetahui apa yang diinginkan orang lain. Ketahuilah bahwa media sosial membuat individu tetap up to date dengan berita terbaru, apa yang mereka lewatkan, dan memastikan bahwa mereka tidak ketinggalan. Karena jika mereka tidak tahu apa yang sedang hangat di depan umum, mereka tidak akan merasa bersosialisasi. Kecanduan media sosial itu sendiri menyebabkan kecemasan dan kegelisahan, efek yang sangat buruk sehingga banyak orang terkadang tidak menyadari bahwa tanpa disadari mereka telah merusak identitas mereka, bukan diri mereka sendiri.

Setelah melihat beberapa penjelasan terkait rasa takut ketinggalan di media sosial, penulis tertarik untuk mengangkat topik tentang dampak negatif dari rasa takut ketinggalan, khususnya bagi Generasi Z yang terkadang sering dilebih-lebihkan. Penulis ingin mengingatkan dan membangkitkan kesadaran tentang bahaya takut ketinggalan dan inilah mengapa saya mengangkat masalah ini karena saya tidak ingin hal itu terjadi lagi di kemudian hari.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan konteks masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, untuk kejelasan dilakukan perumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana proses pembuatan film eksperimental?
2. Bagaimana makna visualisasi pada film eksperimental?

### **C. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah digunakan untuk mempersempit ruang lingkup masalah agar tidak bisa atau memperluas topik sehingga lebih terfokus pada pencapaian tujuan. Beberapa batasan masalah yaitu:

1. Luas lingkup hanya meliputi informasi seputar *fomo* di media sosial.

### **D. Tujuan Berkarya**

Tujuan terdiri dari:

1. Proses pembuatan karya berbentuk film eksperimental yang berbentuk visual dengan pelepasan emosional dan perasaan yang dilakukan.
2. Penulis ingin menyampaikan pesan kepada masyarakat terutama generasi Z bahwa fenomena *fear of missing out* sangat berbahaya bagi setiap individu. Meningkatnya tren zaman sekarang membuat banyak individu menjadi ikut-ikutan agar terlihat kekinian sehingga banyak melakukan hal-hal terpaksa dan membuat mereka tidak menjadi diri mereka sendiri dan akhirnya mereka putus asa dan stress. Dalam hal ini, penulis ingin membuat masyarakat tau dampak negatif dari fenomena *fear of missing out* dan setiap masyarakat tidak boleh menyepelekan hal tersebut karna jika disepelekan, setiap individu akan semakin hancur dan tidak bisa membatasi diri oleh fenomena-fenomena diluar sana. Apalagi jika semakin banyak hal-hal baru yang muncul. Masyarakat harus tau membatasi diri dan harus tau membatasi kemampuan akan hal yang di lakukan.

### **E. Sistematika Penulisan**

Sistem artikel ini sangat berguna untuk memudahkan pembaca dalam mengamati proses penulisan tugas akhir ini, oleh karena itu penulis menerapkan sistem artikel ini dalam 4 bab diantaranya:

## BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan berkarya, kerangka berpikir.

## BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tentang teori seni, teori umum dan referensi seniman.

## BAB III PROSES PENCIPTAAN KARYA

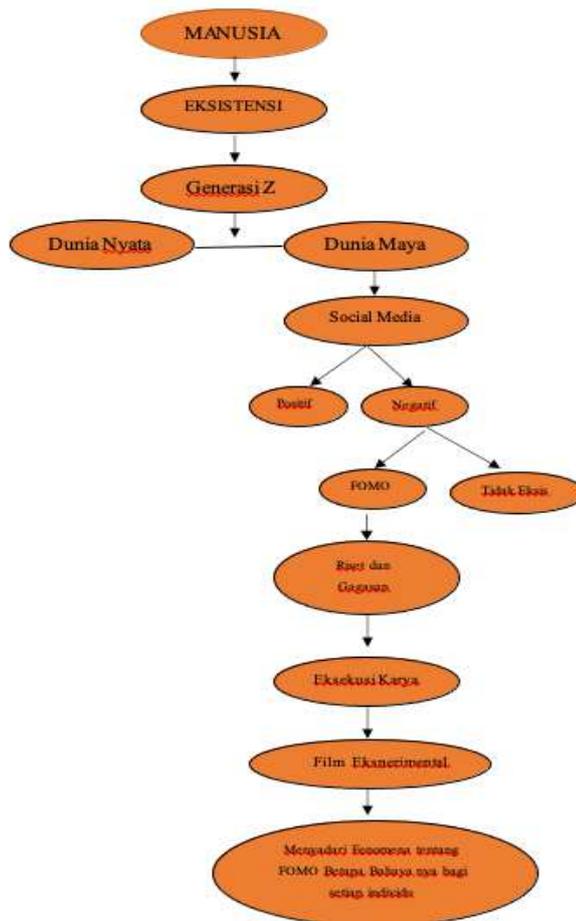
Membahas mengenai konsep karya, proses penciptaan karya dimulai dari awal pembuatan karya sampai hasil akhir.

## BAB IV KESIMPULAN

Membahas mengenai kesimpulan dan saran.

## F. Kerangka Berfikir

Manusia adalah makhluk sosial yang diciptakan untuk berakal dan berpikir, sehingga mereka bebas melakukan apapun di dunia. Ada banyak hal yang negatif dan positif. Fenomena fomo yang saat ini ada di dunia, khususnya gen Z, merupakan hal yang perlu dibenahi. Orang yang takut ketinggalan sesuatu cenderung suka mengikuti media sosial agar tidak kehabisan update. Rasa takut ketinggalan memiliki banyak efek negatif, sehingga pengguna media sosial perlu berhati-hati dan sadar akan kebutuhan yang bisa mereka lakukan.



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

Sumber : Dokumen Pribadi, 2023