

**STUDI IDENTIFIKASI FAKTOR-FAKTOR YANG
MEMPENGARUHI *FEAR OF MISSING OUT* (FOMO) PADA
PEMAIN TIKTOK DI SMK SWASTA SAHATA
PEMATANGSIANTAR**

SKRIPSI

OLEH :

WILDAH MUHSANAH MUZHAR

198600408



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2024**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 28/3/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)28/3/24

**STUDI IDENTIFIKASI FAKTOR-FAKTOR YANG
MEMPENGARUHI *FEAR OF MISSING OUT* (FOMO) PADA
PEMAIN TIKTOK DI SMK SWASTA SAHATA
PEMATANGSIANTAR**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
Guna Memenuhi Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi*

OLEH :

WILDAH MUHSANAH MUZHAR

198600408

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN**

2024

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 28/3/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)28/3/24

HALAMAN PENGESAHAN

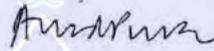
JUDUL SKRIPSI : STUDI IDENTIFIKASI FAKTOR-FAKTOR YANG
MEMPENGARUHI *FEAR OF MISSING OUT*
(FOMO) PADA PEMAIN TIKTOK DI SMK
SWASTA SAHATA PEMATANGSIANTAR

NAMA : WILDAH MUIISANAH MUZHAR

NO STAMBUK : 198600408

FAKULTAS : PSIKOLOGI

Disetujui Oleh
Komisi Pembimbing



Anna Wati Dewi Purba, S.Psi, M.Si

Pembimbing



Dr. Siti Aisyah, S.Psi, M.Psi., Psikolog

Dekan



Faadhil, S.Psi, M.Psi., Psikolog

Ka. Prodi

Tanggal Lulus: 18 Januari 2024

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Wildah Muhsanah Muzhar
NPM : 198600408
Tahun Terdaftar : 2019
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Psikologi

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian karya ilmiah yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh lembaga lain, kecuali yang secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dengan demikian saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi dan apabila dokumen ilmiah Skripsi ini terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Medan, 18 Januari 2024



Wildah Muhsanah Muzhar

198600408

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wildah Muhsanah Muzhar
NPM : 198600408
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Psikologi
Jenis Karya : Skripsi

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "Studi Identifikasi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi *Fear Of Missing Out (Fomo)* Pada Pemain Tiktok Di SMK Swasta Sahata Pematangsiantar".

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 18 Januari 2024



Wildah Muhsanah Muzhar

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Wildah Muhsanah Muzhar lahir di Kota Pematangsiantar, pada tanggal 7 Februari 2001. Putri keempat dari Ibu Indra Magdalena. Penulis merupakan anak keempat dari empat bersaudara, memiliki dua orang abang yaitu Alm. Muhammad Ria Raffi Adam dan Khoirul Fatah Ab-qori, dan memiliki satu orang kakak bernama Nurul Hanifah Rahim.

Penulis memiliki pendidikan formal di MIS Al-Ikhlas Pematangsiantar pada tahun 2006 dan lulus pada 2012. Kemudian ditahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 4 Pematangsiantar dan lulus pada tahun 2015. Setelah itu ditahun yang sama pula, penulis melanjutkan pendidikan ke tingkat Sekolah Menengah Atas di Yayasan Perguruan Swasta Sultan Agung Pematangsiantar dan lulus pada tahun 2018. Penulis tidak langsung melanjutkan ke jenjang perkuliahan karena satu dan lain hal, kemudian penulis melanjutkan Pendidikan ke Universitas Medan Area pada tahun 2019 dan terdaftar sebagai mahasiswa di Prodi Psikologi. Sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai salah satu mahasiswa program Psikologi Klinis S1 Psikologi Universitas Medan Area.

Berkat izin Allah SWT serta perjuangan, usaha, kesabaran dan doa serta dukungan dari keluarga dan teman yang membuat penulis semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini, Alhamdulillah penulis telah berhasil dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

ABSTRAK

STUDI IDENTIFIKASI FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI *FEAR OF MISSING OUT* (FOMO) PADA PEMAIN TIKTOK DI SMK SWASTA SAHATA PEMATANGSIANTAR

OLEH :

WILDAH MUHSANAH MUZHAR

198600408

Fear of missing out (Fomo) merupakan suatu kondisi dimana individu merasa takut dan cemas akan ketinggalan suatu moment tertentu atau sebuah *trend*, sehingga individu akan cenderung berkeinginan untuk tetap terkoneksi dengan apa yang dilakukan oleh orang lain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi Fomo pada pemain Tiktok di SMK Swasta Sahata Pematangsiantar. Subjek yang dipakai dalam penelitian ini adalah 50 siswa pemain Tiktok. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah skala Fomo yang dikembangkan oleh Przybylski (2013) dan nantinya diolah dengan bantuan program SPSS *versi 21 for windows*. Metode analisis data yang digunakan adalah teknik *f%*. Dari hasil analisis dapat diketahui bahwa berdasarkan analisis faktor Fomo di SMK Swasta Sahata Pematangsiantar didapatkan kontribusi faktor penyebab *fear of missing out* meliputi: kontribusi tidak terpenuhinya kebutuhan psikologi *relatedness* sebesar 82,70% dan tidak terpenuhinya kebutuhan psikologi *self* (diri sendiri) sebesar 82,70%.

Kata Kunci: Pemain Tiktok; *Fear of missing out*; Tiktok.

ABSTRACT

**THE STUDY TO IDENTIFY THE FACTORS INFLUENCING THE FEAR
OF MISSING OUT (FOMO) IN TIKTOK PLAYERS AT SAHATA PRIVATE
VOCATIONAL SCHOOL PEMATANGSIANTAR**

By:

WILDAH MUHSANAH MUZHAR

198600408

Fear of missing out (FOMO) is a condition where individuals feel anxious and worried about missing out on a particular moment or a trend, so individuals will tend to want to stay connected to what other people are doing. This research aimed to identify the factors influencing Fomo among Tiktok players at Sahata Private Vocational School Pematangsiantar. The subjects used in this research were 50 student TikTok players. The sampling was conducted using the Purposive Sampling technique. The method used in data collection was the Fomo scale developed by Przybylski (2013), which was later processed using the SPSS version 21 aid for the Windows program. The method used for data analysis was the J% technique. The results showed that based on the analysis of the Fomo factor at Sahata Private Vocational School Pematangsiantar, it was found that the contribution of factors causing fear of missing out included the contribution of not fulfilling relatedness psychological needs of 82.70% and the contribution of not fulfilling one's own psychological needs of 82.70%.

Keywords: *Tiktok Players; Fear of Missing Out; Tiktok*



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas berkat, rahmat dan kuasa-Nya Penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Studi Identifikasi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi *Fear Of Missing Out* (Fomo) Pada Pemain Tiktok di SMK Swasta Sahata Pematangsiantar”**. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi pada Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Terima kasih penulis sampaikan kepada ibu Anna Wati Dewi Purba, S.Psi, M.Si selaku pembimbing yang telah memberikan banyak masukan serta arahan selama peneliti mengerjakan skripsi ini hingga dengan selesai, terima kasih juga penulis ucapkan kepada ibu Findy Suri, S.Psi, M.Si, selaku penguji saya dan kepada bapak Faadhil S.Psi, M.Psi, Psikolog, selaku sekretaris. Terima kasih atas masukan yang telah ibu dan bapak berikan. Terima kasih kepada ibu dan kakak penulis yang selalu memberikan doa, semangat, serta dukungan dalam segala bentuk dan doa yang dipanjatkan kepada penulis. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada teman-teman penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah terlibat dalam pengerjaan skripsi ini. Kemudian terima kasih penulis ucapkan kepada para siswa beserta guru guru dan staff di SMK Swasta Sahata Pematangsiantar yang telah meluangkan waktu untuk membantu penulis melaksanakan dan menyelesaikan penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan yang konstruktif serta membangun dari para pembaca demi sempurnanya dan bertambahnya pengetahuan serta nilai dari skripsi ini.

Medan, 18 Januari 2024

Wildah Muhsanah Muzhar

DAFTAR ISI

RIWAYAT HIDUP	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah.....	7
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 <i>Fear of Missing Out</i> (FoMO)	9
2.1.1 Pengertian <i>Fear of missing out</i> (Fomo)	9
2.1.2 Faktor-faktor <i>Fear of missing out</i> (Fomo)	10
2.1.3 Aspek-aspek <i>Fear of missing out</i> (Fomo).....	13
2.1.4 Ciri-Ciri <i>Fear of missing out</i> (Fomo).....	15
2.2 TIKTOK.....	17
2.2.1 Pengertian Tiktok.....	17
2.2.2 Fitur Tiktok.....	20
2.2.3 Dampak Tiktok	21
2.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Fomo Pada Pemain Tiktok	24
2.3 Kerangka Konseptual	25
III. METODOLOGI PENELITIAN.....	27
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	27
3.2 Bahan dan Alat Penelitian	27
3.3 Metodologi Penelitian	28

3.4 Populasi dan Sampel	28
3.5 Prosedur Kerja	29
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	30
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Hasil Analisis Data.....	32
4.1.1 Uji Validitas	32
4.1.2 Uji Reliabilitas.....	35
4.1.3 Uji Normalitas	35
4.1.4 Uji Deskriptif	36
4.2 Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik	37
4.2.1 Hipotetik.....	37
4.2.2 Empirik dan SD	37
4.2.3 Kriteria	37
4.3 Analisis Data dan Hasil Analisis Faktorial.....	40
4.4 Pembahasan	40
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	44
5.1 Simpulan.....	44
5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	51

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Skala Fomo sebelum Uji Coba (<i>try out</i> terpakai)	34
Tabel 4.2 Skala Fomo setelah Uji coba (<i>try out</i> terpakai)	34
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas	35
Tabel 4.4 Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran	35
Tabel 4.5 Deskriptif Responden Tidak Terpenuhinya Psikologi Relatedness	36
Tabel 4.6 Deskriptif Responden Tidak Terpenuhinya Psikologi Self	36
Tabel 4.7 Hasil Mean Hipotetik	37
Tabel 4.8 Hasil Mean Empirik	37
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Nilai Rata-Rata Hipotetik dan Empirik	38
Tabel 4.10 Rangkuman Hasil Analisis Faktor	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	26
Gambar 4.1 Grafik Hipotetik dan Empirik dari Faktor Tidak Terpenuhinya Kebutuhan Psikologi Relatedness.....	39
Gambar 4.2 Grafik Hipotetik dan Empirik dari Faktor Tidak Terpenuhinya Kebutuhan Psikologi Self.....	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala <i>Fear of missing out</i> (Fomo).....	51
Lampiran 2 Skala Pemain Tiktok Berdasarkan Screening	56
Lampiran 3 Data Screening Pemain Tiktok Pada Siswa SMK Sahata.....	61
Lampiran 4 Data Penelitian Sebelum <i>Try out</i> Terpakai	65
Lampiran 5 Uji Validitas dan Reliabilitas	67
Lampiran 6 Data Penelitian Setelah <i>Try out</i> Terpakai	69
Lampiran 7 Uji Analisis Faktorial.....	73
Lampiran 8 Uji Normalitas	75
Lampiran 9 Surat Penelitian	76



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini kemajuan teknologi dan juga informasi terus berkembang pesat. Dengan adanya teknologi dan informasi saat ini, memudahkan semua orang dari kalangan muda ataupun tua untuk memperoleh informasi yang dicari melalui dunia digital. Setiap orang yang ingin memperoleh informasi dari media sosial atau internet haruslah menggunakan *smartphone*, tiap orang yang memiliki *smartphone* sebagian besarnya tentu memiliki akun media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, Tiktok, Whatsapp dan sebagainya. Kemudahan setiap individu dalam memperoleh informasi merupakan alasan yang paling utama saat ini individu menggunakan internet dan bermedia sosial.

Menurut survei yang dilakukan oleh Internet Networld Stats pada tahun 2017, Indonesia tercatat sebagai salah satu dari lima negara teratas dengan jumlah pengguna internet tertinggi di dunia. Jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 132 juta orang, atau setara dengan 50,4% dari total populasi negara tersebut. Penggunaan internet saat ini telah meluas, tidak hanya sebatas pencarian informasi, tetapi juga telah berkembang menjadi platform media sosial yang digunakan sebagai alat hiburan dan sarana komunikasi. Media sosial berperan sebagai istilah untuk teknologi digital yang memungkinkan manusia berinteraksi, terhubung, dan menciptakan berbagai konten, seperti yang disebutkan oleh (Lewis dan Rosen, 2010).

Melalui internet, individu dapat familiar dengan beragam platform media sosial, seperti Tiktok. Media sosial merupakan wadah online di mana semua pengguna dapat dengan simpelnya ikut serta dan bertukar informasi untuk menjalin interaksi sosial, baik dalam komunikasi pribadi maupun dalam kelompok.

Popularitas Tiktok terus meningkat setiap harinya, dengan lebih dari 800 juta pengguna aktif di berbagai negara, seperti yang diungkapkan oleh Massie pada tahun 2020. Data dari We Are Social menunjukkan bahwa pada Januari 2023, Indonesia memiliki lebih dari 109,90 juta pengguna Tiktok, menjadikannya negara kedua terbesar dalam penggunaan Tiktok di seluruh dunia. Tiktok sendiri adalah sebuah aplikasi hiburan dan informasi yang memungkinkan pengguna untuk berbagi video pendek dengan berbagai fitur filter dan editing yang tersedia untuk video yang mereka unggah. Selain itu, *For Your Page* (FYP) di Tiktok, yang biasa disebut Fyp, adalah unik untuk setiap pengguna karena Tiktok menyesuaikan kontennya dengan minat dan preferensi pengguna ketika mereka mendaftar. Selain itu, video yang sering ditonton oleh individu akan muncul di Fyp mereka dengan konteks yang relevan.

Pengguna Tiktok saat ini semakin aktif dalam berbagi segala sesuatu tentang kehidupan mereka, seperti trend "*A day in my life*" yang berisi konten kegiatan yang dilakukan pengguna dalam satu hari, serta membagikan foto, video lucu, dan lain-lain yang disebut sebagai konten. Isi konten yang dibuat oleh para pengguna Tiktok merupakan cara untuk mengekspresikan diri mereka. Para pengguna Tiktok juga membuat konten yang mereka sukai dan menemukan konten yang disukai pada orang lain. Oleh karena itu, orang-orang semakin betah

dalam bermedia sosial karena konten yang ada di Tiktok semakin menarik dan dapat menghasilkan pendapatan. Teknologi memberikan dampak baru bagi manusia untuk bersosialisasi dan teknologi juga menjadi sarana dalam bermedia sosial.

Remaja beranggapan bahwa dengan mengakses Tiktok maka mereka akan dapat menghilangkan rasa bosan dan sebagai pengalihan dari rasa stress yang mereka sedang alami. Bahkan ada juga remaja yang merasa gelisah dan tidak tenang ketika tidak mengakses Tiktok. Hal tersebut dapat terjadi karena remaja yang selalu sibuk sendiri dengan *smartphone* milik mereka untuk membagikan status, *story* hingga komentar di laman Tiktok masing-masing walaupun sedang berada di situasi lingkungan yang tidak memungkinkan untuk melakukan semua itu di media sosialnya. Seperti, siswa menyempatkan membuka *smartphone* mereka hanya untuk melihat status yang dibagikan orang lain pada saat jam pelajaran, ketika guru sedang mengajar di depan kelas. Hal tersebut dapat terjadi karena remaja menjadikan media sosial Tiktok sebagai salah satu kebutuhan bagi mereka saat ini.

Siswa SMK Sahata merupakan remaja dengan usia 15-18 tahun yang sedang mencari jati diri mereka dan sedang senang-senanginya dalam mencoba dan mempelajari banyak hal baru. Biasanya, pada siswa remaja ini, individu ingin ikut berpartisipasi dalam moment di lingkungan sosialnya. Dalam hal ini, remaja akan mencari tahu hal-hal baru dengan mencarinya di media sosial mereka, dengan mengakses media sosial mereka akan selalu merasa terhubung dengan orang lain di dunia maya dan dapat mengikuti perkembangan terbaru yang viral saat ini yang akan membuat individu tetap *up to date* sehingga akan terpenuhi

kebutuhan akan informasi dan kepuasan diri bagi individu. Hal ini membuat media sosial menjadi kebutuhan sehari-hari bagi remaja.

Azmi (2019) mengemukakan bahwa dorongan untuk terus aktif di media sosial dengan mengamati aktivitas orang lain secara virtual yang mereka bagikan di akun media sosial mereka adalah cara bagi individu untuk memastikan mereka tidak ketinggalan informasi sama sekali. Fenomena ini mencerminkan karakteristik dari perasaan takut tertinggal informasi, yang lebih dikenal sebagai "*Fear of Missing Out*" (FoMO). Istilah "*Fear of Missing Out*" pertama kali diperkenalkan dalam studi yang dilakukan oleh Przyblyski dan rekan-rekannya pada tahun 2013. Fomo menggambarkan perasaan ketakutan kehilangan momen berharga di mana individu merasa tidak ikut serta, yang sering diidentifikasi dengan dorongan konstan untuk tetap terhubung dengan orang lain atau kelompok di media sosial.

Berdasarkan fenomena yang terjadi pada SMK Swasta Sahata, siswa menyatakan bahwa menggunakan media sosial Tiktok membuat mereka merasakan dari ciri Fomo. Ada beberapa siswa di SMK Swasta Sahata yang beranggapan bahwa bermain media sosial Tiktok merupakan kebutuhan untuk mereka sebagai remaja yang harus terus mengikuti zaman. Dengan tetap ikut bermain media sosial Tiktok, siswa merasa kebutuhan dalam perkembangan zaman saat ini terpenuhi. Oleh karena itu banyak siswa yang memiliki dan bermain Tiktok dengan alasan agar tetap dapat mengikuti *trend* yang ada saat ini.

Fenomena yang terjadi pada siswa di SMK Swasta Sahata Pematangsiantar juga menunjukkan bahwa adanya ciri-ciri yang menunjukkan

bahwa sebagian siswa mengalami Fomo, seperti sikap yang menunjukkan adanya ketakutan atau kekhawatiran apabila tertinggal dengan *updatean* terbaru dari orang lain, kemudian siswa juga memiliki ciri yang tidak bisa lepas dari ponsel mereka (terus memeriksa media sosial) hal itu dilakukan karena siswa tidak ingin ketinggalan informasi apapun, siswa juga mengalami sulitnya berkonsentrasi dalam belajar, selalu ingin mengikuti *trend* yang ada dan terlihat adanya rasa tidak aman karena siswa khawatir ketika tidak dilibatkan dalam sebuah kegiatan atau aktivitas tertentu yang dilakukan oleh orang lain.

Beberapa fenomena Fomo Tiktok yang terjadi di SMK Swasta Sahata yang diamati oleh peneliti yaitu siswa sangat takut tertinggal informasi ataupun tertinggal dari teman-temannya. Terlihat beberapa siswa yang sedang membuat Tiktok, kemudian salah seorang siswa sedang berusaha untuk menghafalkan gerakan Tiktok disaat itu juga untuk bisa ikut dengan teman-temannya. Kemudian beberapa siswa sedang membicarakan barang yang sedang *trending* di Tiktok untuk dibeli namun barang tersebut tidaklah dibutuhkan oleh mereka, mereka hanya penasaran dan ingin menunjukkan pada orang lain bahwa mereka juga membeli barang yang sedang ramai dibicarakan banyak orang tersebut. Kemudian, ada juga siswa yang sedang membicarakan salah seorang seleb Tiktok namun salah satu dari mereka tertinggal informasi tersebut dan langsung membuka Tiktoknya untuk mencari informasi dari seleb Tiktok tersebut hanya dengan mengetik namanya di pencarian dan semua yang ingin diketahui siswa tersebut langsung muncul.

Hadirnya Tiktok dalam masyarakat saat ini, terutama pada kalangan remaja dan pelajar menimbulkan dampak negatif terutama apabila Tiktok itu sendiri digunakan secara berlebihan. Gejala negatif yang dapat dilihat pada siswa

di SMK Swasta Sahata yaitu siswa sering larut membuka dan bermain Tiktok hingga melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar, siswa sering sekali bermain Tiktok hingga lupa waktu, tidak dapat mengontrol dalam membuka Tiktok, siswa juga menjadi malas dalam mengerjakan tugas rumah dan belajar karena siswa lebih tertarik untuk membuka dan menghabiskan waktu dalam bermain Tiktok, karena mereka ingin mengetahui informasi atau berita viral atau *trend* viral yang ada di dalam Tiktok. Oleh karena itu, penggunaan Tiktok yang tidak mengenal waktu dapat membuat remaja menjadi Fomo karena mereka tidak ingin tertinggal informasi atau moment dari orang lain.

Fenomena yang telah dipaparkan sesuai dengan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap seorang subjek di SMK Swasta Sahata bahwa beberapa siswa menyatakan bahwa mereka merasakan dampak negatif ketika menjadi pemain Tiktok yaitu seperti sering lupa waktu dan jarang mengerjakan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar. Siswa juga menyatakan bahwa mereka merasa terkena fenomena Fomo Tiktok karena merasa harus selalu membuka Tiktok agar tidak tertinggal updatean terbaru yang ada disana. Para siswa juga menyatakan bahwa setiap kali ada dance terbaru yang sedang ramai dilakukan oleh banyak orang, mereka harus cepat menghafalkannya untuk di upload ke Tiktok mereka masing-masing.

Setelah itu peneliti melakukan wawancara dengan guru BK SMK Swasta Sahata yang menyatakan bahwa di Sahata sebenarnya *smartphone* masih dilarang, namun para guru dan staff SMK Swasta Sahata masih membebaskan siswa mereka untuk menggunakannya apabila itu di jam istirahat atau diwaktu tertentu. Namun dari pernyataan guru BK masih banyak siswa yang mencuri-curi

menggunakan *smartphone* mereka ketika jam pelajaran sedang berlangsung. Menurut pernyataan BK apabila *smatphone* siswa tertangkap umunya mereka sedang dalam keadaan membuka Tiktok mereka, dan ketika dipanggil ke ruangan BK alasan siswa bermain *smatphone* ketika jam pelajaran yakni seperti mereka menyatakan bahwa mereka bosan, tidak paham materi yang diajarkan dan sebagainya. Menurut guru BK dampak dari para siswa yang kecanduan dalam membuka Tiktok tersebut banyak siswa yang tertinggal materi pelajaran, minat belajar siswa menjadi turun, kurang dalam berkonsentrasi dan juga menjadi lebih asik dengan Tiktok yang ada di *smatphone* mereka bahkan disaat jam pelajaran dimana pemakaian *smartphone* tersebut dilarang.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti ingin mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi Fomo pada siswa pemain Tiktok di SMK Swasta Sahata. Peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian yang berjudul <Studi Identifikasi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi *Fear of missing out* (Fomo) Pada Pemain Tiktok di SMK Swasta Sahata Pematangsiantar=>

1.2 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah pada pembahasan tentang Identifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi *Fear of missing out* (Fomo) pada pemain Tiktok pada siswa di SMK Swasta Sahata Pematangsiantar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti kemukakan di atas, maka dapat dirumuskan bahwa masalah yang akan di teliti dalam penelitian ini adalah <Apa faktor-faktor yang mempengaruhi *Fear of missing out* (Fomo) pada pemain Tiktok di SMK Swasta Sahata Pematangsiantar?=>

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan pembahasan yang ada, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi *Fear of missing out* (Fomo) pada pemain Tiktok di SMK Swasta Sahata Pematangsiantar.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan akan berkontribusi secara signifikan pada perkembangan dalam bidang Psikologi Klinis yang berkaitan dengan "*Fear of Missing Out*" (FoMO). Penelitian ini juga diharapkan menjadi sumber referensi yang berharga bagi peneliti-peneliti di masa depan yang melakukan studi sejenis tentang Fomo.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini memberikan kontribusi sebagai gambaran dan informasi kepada pengguna media sosial, terkhusus Tiktok, untuk mengurangi penggunaan dalam bermedia sosial agar mengurangi dampak Fomo pada diri sendiri. Penelitian ini juga diharapkan untuk para orang tua agar lebih memberi batasan kepada remaja dalam menggunakan media sosial.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Fear of Missing Out* (FoMO)

2.1.1 Pengertian *Fear of missing out* (Fomo)

Fear of missing out (Fomo) menurut Przbylski, dkk (2013) merupakan suatu kondisi dimana individu merasa cemas akan ketinggalan suatu momen tertentu atau sebuah trend, sehingga individu akan cenderung berkeinginan untuk tetap terkoneksi dengan apa yang dilakukan oleh orang lain. Sedangkan menurut McGinnis (2021) menjelaskan bahwa *fear of missing out* didefinisikan sebagai suatu kondisi dimana individu merasa ketakutan karena tertinggal berita terbaru, gelisah apabila tidak terkoneksi atau mengikuti trend yang ada di dunia maya.

JWT Intelligence (2012) mendefinisikan *Fear of missing out* sebagai suatu kondisi dimana individu ketakutan karena terpengaruh oleh aktivitas orang lain yang mungkin mengalami momen lebih menyenangkan, namun individu tidak ikut berpartisipasi dalam momen menyenangkan tersebut. Sedangkan menurut Abel, dkk (2016) menyatakan *Fear of missing out* adalah suatu dorongan atau gairah yang kuat untuk individu tetap terkoneksi pada dua momen dalam satu waktu, merasakan secara sadar akan perasaan takut terhadap kehilangan sesuatu, sehingga individu cenderung memunculkan perilaku cemas dan khawatir.

Dari penjelasan dari beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *fear of missing out* merupakan perasaan takut yang berlebihan akan tertinggal momen yang menarik serta menyenangkan, individu juga takut dianggap tidak *up*

to date dan norak apabila tidak mengikuti trend yang sedang ramai dilakukan atau diperbincangkan orang lain.

2.1.2 Faktor-faktor *Fear of missing out* (Fomo)

Menurut JWT Intelligence (2011) terdapat beberapa faktor yang dianggap mempengaruhi terjadinya sindrom *Fear of missing out* sebagai berikut :

1. Keterbukaan informasi di media social

Laman media sosial terus dibanjiri dengan *update* informasi yang *real-time*. Keterbukaan informasi saat ini mengubah kultur budaya masyarakat yang awalnya bersifat privasi menjadi budaya yang lebih terbuka dan universal.

2. Tidak terpenuhinya kebutuhan psikologis akan *relatedness*

Relatedness adalah kebutuhan seseorang untuk merasakan perasaan tergabung di dalam sebuah kelompok, merasa terhubung, saling memiliki kelekatan dan punya rasa kebersamaan dengan orang lain. Apabila kebutuhan psikologis akan *relatedness* tidak terpenuhi dapat menyebabkan individu merasa cemas dan mencoba mencari tahu pengalaman dan apa yang dilakukan oleh orang lain.

3. Tidak terpenuhinya kebutuhan psikologi akan *self*

Kebutuhan psikologis akan *self* (diri sendiri) penting untuk kompetensi, keterkaitan, dan otonomi, serta penurunan tingkat suasana hati yang positif dan meningkatkan kepuasan hidup secara signifikan.

4. *Social one-upmanship*

Social one-upmanship merupakan suatu kondisi dimana individu selalu melakukan suatu tindakan, perbuatan, perkataan sebagai bentuk

pembuktian bahwa individu memiliki kemampuan yang lebih baik dibandingkan orang lain. Aktivitas mengunggah pencapaian, mengunggah hal-hal yang menyenangkan, dan mengunggah segala hal di media sosial menjadikan pemantik munculnya Fomo.

5. Topik yang disebar melalui *hashtag*

Fitur *hashtag* dalam media sosial dapat memberikan kemudahan bagi para pengguna untuk mengetahui informasi atau peristiwa yang sedang diperbincangkan. Fitur *hashtag* akan mendistraksi individu agar selalu mengecek platform Tiktok, agar selalu memiliki sisi keterlibatan, serta akan selalu mengetahui update informasi dan peristiwa yang sedang terjadi di media sosial.

6. Kondisi *deprivasi-relatif*

Deprivasi-relatif adalah kondisi yang terjadi ketika individu memiliki perasaan yang tidak puas akan identitas dan personalitasnya, kemudian individu menyimpulkan bahwa dirinya tidak puas dengan apa yang telah diraih. Dalam konteks media sosial, perasaan ketertinggalan dan tidak puas dengan apa yang dimiliki muncul ketika para penggunanya saling membandingkan kondisi diri sendiri dengan orang lain di media sosial.

7. Stimulus untuk mengetahui informasi

Di algoritma media sosial, apapun hal yang terlintas dipikiran, akan muncul pada *headline* di media, khususnya aplikasi media sosial. Hal tersebut merupakan stimulan dan menjadi salah satu faktor paling besar terjadinya Fomo.

Sedangkan menurut Przybylsky dkk, (2013) faktor-faktor yang menyebabkan *Fear of missing out* adalah sebagai berikut :

1. Tidak terpenuhinya kebutuhan psikologis akan *Relatedness*

Relatedness (kelekatan) adalah suatu kebutuhan dimana individu berkeinginan untuk merasakan koneksi, perasaan tergabung, dan perasaan diterima dalam segala aktivitas realitas sosialnya dengan orang lain. Individu dengan kebutuhan psikologis dengan dukungan *relatedness* yang kecil, cenderung akan mengalami kecemasan. Individu merasa perlu memikirkan bahwa dirinya tidak pernah turut andil dalam masyarakat, sehingga akan menimbulkan konflik batin dalam internal individu tersebut.

2. Tidak terpenuhinya kebutuhan psikologi akan *Self*

Menurut Tekeng dan Alsa (2016) kebutuhan psikologis akan *self* (diri sendiri) ada hubungannya dengan konteks kompetensi (*competence*) dan otonomi (*autonomy*). Kompetensi dalam konteks *Self* ini berdiri sebagai hal-hal efektif yang melekat pada keinginan atau kecenderungan individu dalam konteks interaksi di realitas sosialnya. Sementara *autonomy* adalah sebuah pengalaman yang mewakili individu dalam merasakan adanya pilihan, dukungan dan kemauan. Apabila kebutuhan psikologis akan *self* tidak terpenuhi, maka individu akan menyalurkan gairahnya melalui media sosial, hal tersebut akan menyebabkan individu terus berusaha untuk mencari tahu apa yang sedang terjadi pada orang lain melalui media sosial.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan faktor-faktor dari *fear of missing out* adalah keterbukaan informasi di media sosial, tidak terpenuhinya kebutuhan psikologis akan *relatedness*, tidak terpenuhinya kebutuhan psikologi akan diri sendiri, *social one-upmanship*, topik yang disebar melalui *hashtag* di media sosial, kondisi *deprivasi relatif*, dan stimulus untuk mengetahui informasi.

2.1.3 Aspek-aspek *Fear of missing out* (Fomo)

Menurut Przbylski, dkk (2013) aspek dari *Fear of missing out* terbagi menjadi tiga adalah sebagai berikut :

1. Ketakutan individu akan kehilangan momen berharga dari dirinya sendiri.
2. Ketakutan individu akan kehilangan momen berharga dari orang yang ada di sekitarnya.
3. Keinginan individu untuk selalu terkoneksi dengan trend dan momen yang sedang ramai diperbincangkan.

Menurut Przybylski, dkk (2013) yang dikembangkan oleh Reagle (2015) (dalam Wulandari, 2020) aspek dari *Fear of missing out* adalah sebagai berikut :

1. Komparasi diri dengan teman (*comparison with friends*)

Comparison with friends adalah suatu kondisi dimana individu selalu membandingkan kapasitas dirinya dengan teman-teman yang ada disekitarnya dalam berbagai konteks. Hal tersebut akan memunculkan perasaan yang negative dan menyebabkan Fomo.

2. *Being left out*

Being left out merupakan kondisi dimana individu tidak diikut sertakan dalam suatu kelompok, perbincangan, atau aktivitas lain yang ada

dilingkungan sosial. Sehingga individu akan merasa terasingkan dan memunculkan pemikiran dan perasaan yang negatif. Hal tersebutlah yang mengakibatkan munculnya Fomo.

3. Kehilangan pengalaman (*Missed experiences*)

Missed experiences adalah suatu kondisi dimana individu kehilangan pengalaman atau momen sehingga dirinya merasa tidak Bahagia dan cenderung memunculkan perasaan yang negatif.

4. Perilaku Kompulsif (*Compulsion*)

Compulsion Dalam konteks Fomo dicirikan bahwa individu akan selalu berusaha untuk mengikuti secara berkala aktivitas yang dilakukan oleh orang lain. Hal tersebut bertujuan untuk menghindarkan dirinya dari rasa tertinggal sebuah momen, pengalaman serta informasi yang sedang hangat.

Przybylski (2017) menyatakan aspek dari *Fear of missing out* dibagi menjadi dua adalah sebagai berikut :

1. Aspek sosial

Fomo dapat terkait dengan keinginan untuk menjadi diterima dan diakui oleh orang lain serta merasa bahwa terlibat dalam aktivitas populer dapat meningkatkan status sosial.

2. Aspek teknologi

Fomo seringkali terkait dengan penggunaan teknologi dan media sosial. Orang yang mengalami Fomo seringkali terus memeriksa media sosial untuk memastikan bahwa mereka tidak ketinggalan informasi

atau aktivitas penting, yang dapat menyebabkan kecanduan terhadap teknologi dan mengganggu keseimbangan hidup.

Echazarra (2021) menyatakan *fear of missing out* dibagi menjadi dua aspek adalah sebagai berikut :

1. Aspek psikologis

Individu yang mengalami Fomo seringkali merasa khawatir dan cemas ketika merasa tidak terlibat dalam aktivitas yang dianggap penting atau populer, sehingga mempengaruhi kesejahteraan mental mereka.

2. Aspek perilaku

Mengikuti trend atau kegiatan populer yang sebenarnya tidak mereka minati, sulit memutuskan, dan kesulitan berkonsentrasi pada satu hal karena terganggu oleh informasi atau aktivitas lain yang terjadi di sekitar individu.

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek yang mempengaruhi *Fear of missing out* adalah ketakutan-ketakutan yang muncul dari diri sendiri dan takut kehilangan momen juga takut tertinggal dari orang lain.

2.1.4 Ciri-Ciri *Fear of missing out* (Fomo)

Przybylski dkk, (2013) menyatakan bahwa *fear of missing out* memiliki tiga ciri yaitu sebagai berikut:

1. Ketakutan

Ketakutan merupakan keadaan emosional yang timbul pada individu yang merasa terancam ketika seseorang sedang terhubung atau tidak terhubung pada suatu kejadian atau pengalaman dengan pihak lain.

2. Kekhawatiran

Kekhawatiran merupakan perasaan yang timbul ketika seseorang menemukan bahwa orang lain sedang mengalami peristiwa menyenangkan tanpa mereka dan merasa telah kehilangan kesempatan bertemu dengan orang lain.

3. Kecemasan

Kecemasan merupakan respons individu terhadap suatu yang tidak menyenangkan ketika individu sedang terhubung atau tidak pada suatu kejadian, pengalaman, serta percakapan dengan pihak lain.

Sedangkan pada Przybylski (2017) menyatakan ciri-ciri dari *Fear of missing out* adalah sebagai berikut:

1. Terus memeriksa media sosial

Individu yang mengalami Fomo seringkali merasa perlu untuk terus memeriksa media sosial seperti terutama Tiktok, untuk memastikan bahwa mereka tidak ketinggalan informasi atau aktivitas yang penting.

2. Tidak mampu memutuskan

Individu yang mengalami Fomo seringkali kesulitan dalam membuat keputusan karena takut melewatkan kesempatan yang baik atau informasi penting.

3. Kesulitan berkonsentrasi

Individu yang mengalami Fomo seringkali kesulitan dalam berkonsentrasi pada satu hal karena terganggu oleh informasi atau aktivitas yang terjadi di sekitar mereka.

Echazarra (2021) mengemukakan ciri-ciri dari *fear of missing out* dibagi menjadi dua yaitu sebagai berikut :

1. Mengikuti *trend*

Individu yang mengalami Fomo cenderung mengikuti trend dan kegiatan yang dianggap populer atau terkini.

2. Merasa tidak aman

Individu yang mengalami Fomo seringkali merasa tidak aman atau khawatir ketika tidak terlibat dalam kegiatan atau aktivitas tertentu.

Berdasarkan uraian dari beberapa ciri Fomo menurut pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dari Fomo adalah individu memiliki perasaan takut, khawatir, dan cemas, kemudian individu juga selalu memeriksa media sosial, sulit untuk memutuskan pilihan, kesulitan berkonsentrasi. Individu yang mengalami Fomo selalu ingin mengikuti *trend* yang sedang ramai dan tidak merasa aman ketika tidak terlibat dalam suatu kegiatan tertentu.

2.2 TIKTOK

2.2.1 Pengertian Tiktok

Tiktok adalah aplikasi pembuatan video pendek dimana awalnya memiliki durasi 15 detik, namun kini pengguna aplikasi Tiktok sudah bisa membuat video dengan durasi 3 menit dengan didukung musik, filter, dan berbagai fitur kreatif lainnya yang sangat digemari oleh orang banyak termasuk orang dewasa dan anak-anak dibawah umur. Aplikasi tiktok ini merupakan aplikasi yang juga bisa melihat video pendek dengan berbagai ekspresi masing-masing pembuatnya hingga video kreatifitas dari pengguna lain dan pengguna aplikasi ini bisa juga meniru dari video pengguna lainnya, seperti pembuatan video dengan musik

dengan gerakan tertentu yang banyak juga dibuat oleh setiap orang yang memiliki aplikasi Tiktok.

Tiktok merupakan aplikasi media sosial terbaru yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagai video menarik, berinteraksi dikolom komentar maupun chat pribadi. Aplikasi Tiktok juga sangat mudah menggunakannya dan disanalah pengguna bisa menciptakan konten yang bagus dan unik (Demmy dkk, 2018)

Menurut Weiman (2020) Tiktok adalah sebuah turunan platform dari media sosial yang berbasis *mobile-phone* dengan fitur video singkat, musik, background menarik, sehingga bisa membuat video yang kreatif serta menjual di forum media sosial dunia.

Menurut Kaye dkk, (2021) Tiktok adalah aplikasi *mobile-phone* versi internasional, mengadaptasi platform video singkat Douyin dari China. Aplikasi video singkat mengarah pada konten video dibawah 5 menit yang disebarkan via platform media digital.

Menurut Anweson (2021) Tiktok adalah sebuah aplikasi turunan dari internet yang berbasis media sosial dengan memberikan fitur untuk membuat dan membagikan konten berupa video singkat.

Dari beberapa pengertian Tiktok diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Tiktok merupakan aplikasi yang berasal dari China yang membuat penggunanya dapat membuat video pendek yang sedang *trend* hingga menikmati video milik pengguna lain juga dapat membagikannya kepada orang lain.

Pada September tahun 2016, *ByteDance*, sebuah perusahaan yang berbasis di China, meluncurkan sebuah aplikasi video pendek yang memiliki nama *Douyin*. *Douyin* dapat memiliki 100 juta pengguna dan tayangan video sebanyak 1 miliar tayangan setiap harinya hanya dalam jangka waktu 1 tahun. Karena kepopularitasnya yang meningkat dengan pesat, *ByteDance* memutuskan untuk memperluas jangkauan *Douyin* hingga ke luar China dengan nama baru, yaitu Tiktok. Tiktok memiliki misi untuk dapat menangkap momen-momen berharga dari seluruh penjuru dunia melalui *smartphone* dan menampilkan kreativitas masing-masing para penggunanya. Tiktok memungkinkan para penggunanya untuk bisa menjadi konten kreator melalui aplikasinya yang menawarkan kesederhanaan dan kemudahan. Hal tersebut yang membuat Tiktok menjadi lebih menarik dibandingkan dengan media sosial lainnya.

Pada akhir tahun 2017, *ByteDance* mengakuisi *Musical.ly* dan melakukan penggabungan dengan Tiktok untuk membentangkan sayap mereka di ranah internasional. Sebelum Tiktok menjadi populer di seluruh dunia, *Musical.ly* menjadi penguasa aplikasi berbagi video pendek di seluruh dunia, terutama di Amerika Serikat. Pada awal penggabungan dan peluncuran ke seluruh dunia, kepopuleritasan Tiktok meningkat dengan sangat pesat, terutama di negara Thailand dan Jepang. Tiktok juga sempat viral di Indonesia pada tahun 2018, namun pada saat itu Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) memblokir Tiktok dari Indonesia karena dianggap tidak mendidik. Pada tahun 2020, Tiktok mulai populer kembali di Indonesia di berbagai kalangan masyarakat.

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Tiktok adalah sebuah media sosial yang menyajikan video pendek untuk para penggunanya dan para pengguna bisa ikut membuat video kreasi sendiri. Tiktok juga memberikan banyak fitur yang membuatnya semakin menarik.

2.2.2 Fitur Tiktok

Winarso (2021) mengemukakan fitur-fitur yang ada pada aplikasi Tiktok yaitu sebagai berikut:

1. Penambahan Musik

Pengguna Tiktok bisa menambahkan musik ke dalam videonya.

2. Filter

Pengguna Tiktok bisa menambahkan dan menggunakan filter yang telah disediakan di Tiktok agar video tampak lebih menarik.

3. *Sticker* dan efek

Efek yang bisa digunakan yaitu visual, transisi, *sticker*, split dan waktu. *Sticker* bisa digunakan sesuai keinginan.

4. *Voice changer*

Voice changer untuk mengubah suara pada video agar tampak lebih menarik dan menyenangkan.

5. *Beautify*

Beautify memberikan perubahan pada bentuk wajah, warna mata, dan memperhalus kulit wajah sehingga wajah pengguna Tiktok akan terlihat lebih menarik.

6. *Auto Caption*

Auto captions untuk menambahkan subtitle pada video Tiktok secara otomatis.

7. Hapus komentar dan blokir pengguna secara massal

Fitur ini disediakan oleh Tiktok untuk menghindari tindakan *bullying*.

8. *Live streaming*

Seperti beberapa media sosial lainnya dimana pengguna dapat melakukan siaran langsung.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan, maka bisa disimpulkan bahwa fitur-fitur yang ada di Tiktok sangatlah banyak dan menarik diantaranya yaitu penambah music, filter, sticker, *voice changer*, *beautify*, *auto caption*, *live streaming*. Fitur-fitur yang ada pada Tiktok tersebut dapat digunakan oleh semua pemain Tiktok sehingga menghasilkan video dan konten yang lebih menarik.

2.2.3 Dampak Tiktok

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Lia Valiana (2020) dampak negatif Tiktok adalah sebagai berikut :

1. Mengubah sikap individu menjadi tidak baik, seperti individu akan sering marah ketika sedang membuat video Tiktok tersebut dan diganggu oleh teman atau orang yang ada disekitarnya.
2. Individu akan menjadi lalai dengan waktu sehingga membuatnya lupa akan kewajibannya sebagai remaja dan pelajar.
3. Kecanduan media sosial Tiktok juga membuat individu menjadi tidak jujur, seperti meminta uang kepada orang tuanya untuk keperluan namun ternyata uang tersebut dibelikan kuota internet.

4. Membuat individu tidak menghormati orang yang lebih dewasa dan juga teman sebayanya.
5. Kecanduan media sosial membuat individu tidak disiplin.
6. Membuat individu tidak sadar dalam membuat sebuah video yang isinya tidak baik.
7. Kecanduan media sosial Tiktok membuat individu menghabiskan waktunya hanya untuk memainkan smartphone.

Penelitian Trie Damayanti (2019) mengemukakan bahwa aplikasi Tiktok membawa pengaruh negatif bagi anak-anak dibawah umur yaitu karena kontrol usia yang tidak ketat dan video yang bernuansa pornografi.

Selain itu, menurut Saumi (2018) aplikasi Tiktok membawa penggunanya pada kondisi *Hiperrealitas*. Hal ini berkaitan dengan bagaimana pengguna Tiktok menghadirkan kondisi yang melebihi realitas, karena terdapat kesimpangsiuran antara realita dan rekayasa. Penggunanyapun merekayasa realitas demi mencari citra diri (dalam Natalia dan Nuzuli, 2021).

Tiktok juga memiliki potensi yang menciptakan *bullying* karena para pengguna Tiktok yang biasanya mengarah bullying karena melihat video dengan tampilan fisik tertentu atau gerakan dance yang mereka fikir aneh dan tidak bagus. Para pengguna tidak segan mengomentari kolom komentar dengan komentar negatif dan pengguna Tiktok tidak segan untuk *stitch* (duet) video pengguna lain untuk memperagakan gerakan atau wajah yang mereka fikir lucu untuk di duet. Mereka tidak menyadari bahwa yang mereka lakukan bagian dari *bullying*.

Maraknya video *dance* atau tarian dan *lipsync* di Tiktok membuat para pengguna berlomba-lomba untuk menghafalkannya agar terlihat *up to date* dan tidak tertinggal dari orang lain. Hal inilah yang disebut *Fear of missing out* ketika individu sudah berlebihan dalam bersosial media Tiktok, hal itu dapat terjadi karena rasa takut akan tertinggal berita atau informasi tertentu. Para pengguna Tiktok bahkan menjadi kehilangan kontrol diri karena terlalu banyak menghabiskan waktu untuk mengakses Tiktok.

Di Tiktok sendiri memiliki istilah <Racun Tiktok= dimana para selebriti Tiktok <meracuni= para pengguna Tiktok untuk membeli barang yang sebenarnya tidak dipergunakan. Banyaknya saat ini pengguna yang mengalami Fomo membuat individu berlomba-lomba membeli berbagai <Racun Tiktok= agar terlihat *update*. Selain menyia-nyiakan barang yang tidak diperlukan, hal ini semakin negatif karena individu memaksa untuk membeli barang tersebut ketika sedang tidak memiliki uang dengan meminjam dari pinjaman online atau juga menggunakan *paylater* (bayar nanti).

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa banyak sekali dampak dari berlebihan dalam menggunakan Tiktok. Mulai dari mengubah karakter hingga melakukan berbagai cara untuk terlihat *up to date* dengan ikut menghapal *dance* di Tiktok hingga memaksakan untuk membeli barang dengan meminjam uang dari pinjaman online atau *paylater* (bayar nanti). Hal tersebut yang disebut dengan Fomo pada pengguna Tiktok.

2.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Fear of missing out* (Fomo) Pada Pemain Tiktok

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Lira dan Kiayati (2021) yang berjudul Kecanduan Media Sosial (FoMO) Pada Generasi Milenial menunjukkan bahwa sindrom Fomo dianggap sebagai dampak dari perkembangan teknologi dan juga internet. Oleh karena itu Fomo berkaitan erat dengan candunya dan intensitas penggunaan seseorang dalam menggunakan media sosial seperti Tiktok, dimana mereka akan selalu berusaha untuk tetap terhubung dengan informasi yang ada di media sosial agar tetap *up to date*. Sebagaimana faktor-faktor yang mempengaruhi informan pada penelitian ini menjadi kecanduan Fomo dibagi menjadi tiga faktor:

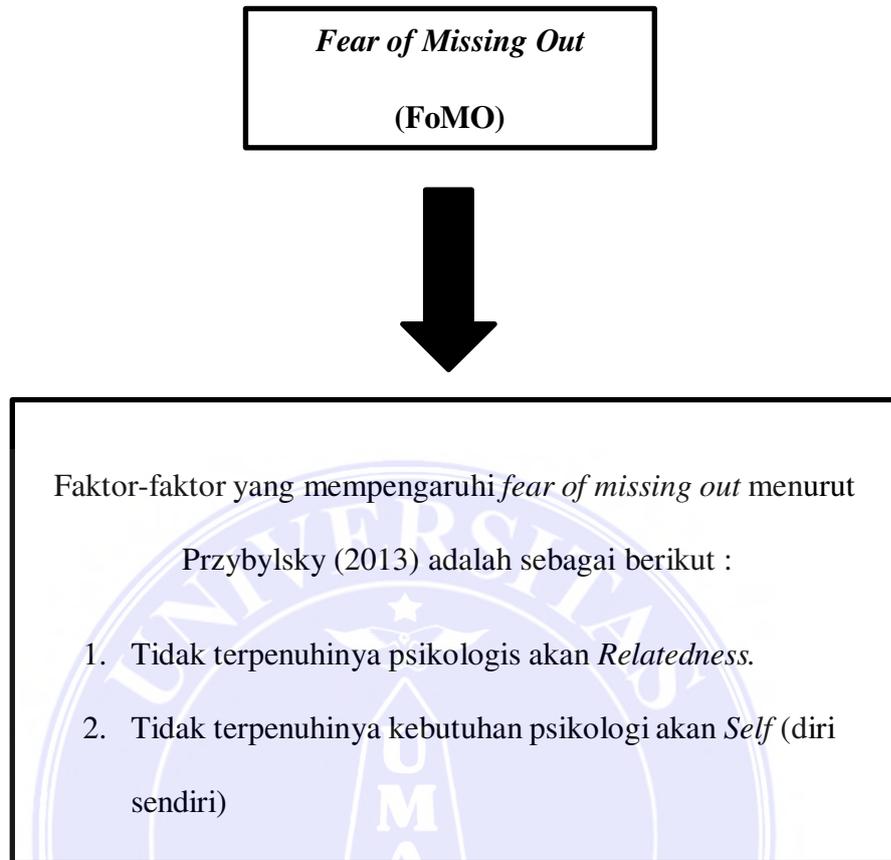
1. Faktor otonomi (*autonomy*): dengan seringnya mereka dalam mengakses media sosial untuk melihat postingan teman di dunia maya maka akan membentuk diri mereka menjadi *toxic* seperti Fomo.
2. Faktor hubungan (*relatedness*): dengan adanya hubungan emosional yang terjalin, para informan yang mengalami kecanduan media sosial akan lebih sering memperhatikan postingan teman di media sosial, seperti kegiatan yang sedang dilakukan, dimana kegiatan yang dilakukan merupakan suatu hal yang seru sehingga diri mereka tertarik untuk mencari tahu kegiatan yang dilakukan oleh temannya, melihat perkembangan yang dibuat oleh temannya sehingga akan membandingkan dirinya dengan teman yang ada di media sosial. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa intensitas dan candunya informan dalam bermain media sosial menjadikan mereka terkena sindrom Fomo.

3. Faktor kompetensi (*competence*): dimana mereka yang merasa kecanduan dalam bermedia sosial akan merasa stress dan gelisah ketika mereka tidak mengakses media sosialnya, karena bagi mereka mengakses media sosial merupakan sebuah kebutuhan, bahkan untuk mengakses media sosial mereka bisa meminjam *smartphone* teman mereka agar tidak tertinggal informasi terbaru yang ada di media sosial (Fomo).

Berdasarkan gambaran dari faktor-faktor yang telah disimpulkan di atas, bahwa Fomo pada siswa di SMK Swasta Sahata disebabkan oleh kecanduan dalam bermedia sosial seperti Tiktok, yang dapat membuat mereka lupa waktu, melupakan kewajiban dan juga tugasnya sebagai seorang pelajar hanya untuk mengakses media sosial Tiktok dengan tujuan untuk tetap terhubung dengan informasi atau trend yang ada di Tiktok agar tetap *up to date*. Hal tersebut dapat disadari oleh setiap siswa pemain Tiktok di SMK Swasta Sahata Pematangsiantar.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu bentuk kerangka berpikir yang menggambarkan alur piker peneliti kemudian memberi penjelasan kepada orang lain mengapa peneliti mempunyai anggapan seperti yang diutarakan dalam hipotesis (Arikunto, 2013).



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 Agustus 2023 hingga 18 Agustus 2023 di SMK Swasta Sahata Pematangsiantar yang beralamat di Jl. Rakoetta Sembiring No. 60, Kec. Siantar Martoba, Kota Pematangsiantar. SMK Swasta Sahata saat ini dipimpin oleh Kepala Sekolah yaitu bapak Ari Mustapa Purba, S.ST yang memimpin sejak 2021 hingga dengan sekarang. SMK Swasta Sahata memiliki visi yaitu sebagai lembaga untuk membentuk pribadi yang berkarakter, berilmu, berkualitas, kompeten, dan peduli lingkungan hidup dengan berlandaskan iman dan takwa.

3.2 Bahan dan Alat Penelitian

3.2.1 Bahan

Bahan yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan kertas yang berisikan kuesioner (angket) yang kemudian dibagikan kepada para subjek penelitian.

3.2.2 Alat

Alat yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan kuesioner (angket) berupa skala yang digunakan sebagai alat pengumpulan data. Kemudian data yang telah terkumpul di masukkan ke dalam *Microsoft Excel 2016* dan *JASP (Jeffrey's Amazing Statistic Program) for windows* yang digunakan sebagai alat analisis data penelitian.

3.3 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2017) metode kuantitatif adalah sebagai suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif (statistik). Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan model deskriptif untuk melihat *Fear of missing out* (Fomo) pemain Tiktok melalui faktor-faktor *Fear of missing out* (Fomo) yang dikembangkan oleh Przybylski (2013).

Dalam penelitian ini peneliti menentukan identifikasi variabel yaitu:

1. Variabel : *Fear of Missing Out* (FoMO)

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2014) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kualitas dan juga karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Pada penelitian ini, peneliti mengambil populasi yaitu pada siswa di SMK Swasta Sahata Pematangsiantar dengan jumlah 100 siswa.

3.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2014) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan menurut Arikunto (2013) sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Oleh karena

itu dalam pengambilan sampel, peneliti harus benar-benar teliti dan sedemikian rupa agar dapat memperoleh sampel yang benar-benar berfungsi (Arikunto, 2006).

Pengambilan sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 50 siswa pemain Tiktok, karena dari jumlah populasi yaitu 100 siswa telah dilakukan screening pemain Tiktok dan didapatkan yaitu 50 siswa sebagai sampel.

3.5 Prosedur Kerja

Untuk melaksanakan penelitian, ada beberapa syarat yang harus dipenuhi. Pertama, peneliti melakukan persiapan untuk mendapatkan izin dari pihak SMK Sahata dan Fakultas Psikologi. Sebelum memulai penelitian, langkah-langkah administratif yang relevan harus diselesaikan oleh peneliti, termasuk mendapatkan izin dari SMK Swasta Sahata Pematangsiantar sebelum penelitian dimulai. Setelah izin diperoleh dari tempat penelitian, peneliti selanjutnya meminta surat izin penelitian dari Fakultas Psikologi Universitas Medan Area dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Medan Area mengeluarkan surat penelitian pada tanggal 9 Agustus 2023 dengan nomor surat 2036/FPSI/01.10/VIII/2023. Setelah semua persiapan administratif terselesaikan, selanjutnya peneliti menyiapkan instrumen pengukuran yang diperlukan untuk pengumpulan data.

Langkah selanjutnya yaitu peneliti menyiapkan alat ukur berupa skala. Peneliti juga mempersiapkan alat ukur yang akan digunakan untuk penelitian dengan menyusun skala *Fear of missing out* (Fomo). Peneliti melakukan screening pemain Tiktok terlebih dahulu untuk disebar kepada 100 populasi. Kemudian setelah selesai dilakukannya screening pemain Tiktok, maka didapatkan 50 sampel untuk dijadikan subjek dalam penelitian ini. Selanjutnya

peneliti melakukan uji coba (*try out*) terpakai yang artinya peneliti hanya melakukan satu kali pengumpulan data, dimana datanya yaitu sekaligus digunakan untuk analisis data dan metode ini digunakan untuk melihat situasi dan kondisi di tempat penelitian. Pengisian *try out* terpakai merupakan berupa angket kuesioner yang disebar ke 50 siswa pemain Tiktok.

Selanjutnya peneliti meminta izin kepada pihak Guru untuk melakukan penyebaran skala, ketika mendapatkan izin peneliti langsung melakukan pengambilan data penelitian kuesioner. Peneliti membagikan skala Fomo yang telah disediakan kepada 50 siswa pemain Tiktok di SMK Swasta Sahata Pematangsiantar yang menjadi sampel terpilih setelah dilakukannya screening pemain Tiktok, kemudian peneliti menjelaskan kepada para subjek bahwa hasil penelitian ini adalah untuk tujuan ilmiah, serta menjelaskan tentang cara pengerjaan skala pada kolom yang disediakan. Setelah skala sudah terkumpul, dilakukan skoring pada aitem-aitem pernyataan di skala, kemudian skor yang menjadi pilihan subjek pada setiap aitem dipindahkan ke *Microsoft Excel* dan dilakukan proses scoring sekaligus pengolahan data untuk dilakukannya uji validitas dan reliabilitas skala alat ukur. Setelah peneliti selesai dalam pengolahan data, maka bisa diketahui aitem yang gugur dan nilai reliabilitasnya.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Skala pada penelitian yang digunakan dalam mengukur Fomo adalah skala *likert* yang didapat dari screening pemain Tiktok. Subjek diminta untuk mengisi kuesioner Fomo melalui angket dengan 4 pilihan jawaban yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Jawaban	Favorable	Unfavorable
<i>Sangat Setuju (SS)</i>	4	1
<i>Setuju (S)</i>	3	2
<i>Tidak Setuju (TS)</i>	2	3
<i>Sangat Tidak Setuju (STS)</i>	1	4

Dalam mendapatkan data pemain Tiktok yaitu dengan melakukan *screening* pemain Tiktok dengan menggunakan skala *Guttman* yaitu dengan 2 pilihan jawaban yaitu a dan b.

3.7 Metode Analisis Data

Penelitian ini bersifat deskriptif karena bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor *Fear of missing out* (Fomo) pada pemain Tiktok digunakan rumus F% yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah jawaban setiap skala}}{\text{total jawaban setiap skor}} \times 100$$

Setelah diketahui persentase dari setiap faktor *Fear of missing out* (Fomo) maka dilakukan perhitungan frekuensi untuk melihat jumlah pada setiap faktor dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Frekuensi} = \frac{\text{Persentase}}{100}$$

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Hasil dari skala *Fear of missing out* (Fomo) menunjukkan bahwa dari 42 aitem terdapat 4 aitem yang gugur yaitu aitem nomor 31, 33, 34, 42 karena skor validitas *Corrected Item-Total Correlation* $< 0,300$ sehingga aitem yang valid berjumlah 38 aitem.
2. Hasil reliabilitas yang diperoleh dari masing-masing faktor Fomo yaitu faktor tidak terpenuhinya kebutuhan psikologi akan *relatedness* sebesar 0,944 dan faktor tidak terpenuhinya kebutuhan psikologi akan *self* (diri sendiri) sebesar 0,880. Dengan kriteria $\alpha > 0,6$ maka skala Fomo tergolong reliabel dan dapat diandalkan untuk digunakan pada penelitian selanjutnya.
3. Selanjutnya hasil uji normalitas yang diperoleh dari masing-masing faktor Fomo dianalisis menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* (K-S). Sebagai kriterianya apabila p (Sig) $> 0,050$ maka sebaran dinyatakan normal. Berdasarkan analisis tersebut, diketahui bahwa faktor tidak terpenuhinya kebutuhan psikologi akan *relatedness* memiliki nilai p (sig) 0,754 dan faktor tidak terpenuhinya kebutuhan psikologi akan *self* (diri sendiri) memiliki nilai p (sig) 0,173.
4. Berdasarkan hasil perhitungan analisis faktor diketahui bahwa faktor tidak terpenuhi psikologi akan *relatedness* sebesar 0,827 atau 82,70% dan

faktor tidak terpenuhi psikologi akan *self* sebesar 0,827 atau 82,70% dimana faktor-faktor tersebut memiliki hubungan yang kuat dengan variabel yang terbentuk, sehingga ada dugaan penyebab Fomo pada pemain Tiktok di SMK Swasta Sahata Pematangsiantar.

5. Selanjutnya hasil dari perhitungan analisis kedua faktor tidak menghasilkan nilai 100% karena dalam penelitian ini tidak melihat interaksi dari dua atau tiga variabel, melainkan satu variabel. Dimana hanya menggambarkan masing-masing faktor dan menghasilkan nilai dan hasil yang sama, maka masing-masing faktor memiliki kekuatan yang sama.
6. Kemudian Faktor Tidak terpenuhinya kebutuhan psikologi akan *relatedness* memiliki mean/nilai rata-rata empirik yang tidak jauh berbeda dengan mean/nilai rata-rata hipotetik, dimana mean/nilai hipotetik 45.00 dan mean/nilai empirik 47.56 (SD/SB 8.172) maka dinyatakan bahwa subjek penelitian pada faktor ini memiliki nilai sedang. Selanjutnya, hasil dari faktor Tidak terpenuhinya kebutuhan psikologi akan *self* (diri sendiri) memiliki mean/nilai rata-rata hipotetik < mean/nilai rata-rata empirik yaitu $52.50 < 63.70$ maka dinyatakan bahwa subjek penelitian pada faktor ini memiliki nilai tinggi.

5.2 Saran

Dari kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diambil saran-saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi subjek penelitian agar menaati setiap pembelajaran dari dampak negatif Tiktok dan Fomo. Serta hal yang bisa dilakukan oleh subjek

penelitian bisa dimulai fokus kepada diri sendiri, mencari kegiatan yang lebih positif, seperti mengikuti les, organisasi/ekstrakurikuler yang disukai yang telah disediakan di sekolah atau di luar sekolah, membaca buku seperti buku pelajaran, komik maupun novel, pergi bermain keluar dengan teman, membantu orang tua di rumah, atau melakukan hal produktif lainnya. Hal tersebut akan membantu subjek agar mengurangi ketergantungannya pada ponsel dan mengurangi intensitas membuka Tiktok, serta diharapkan hasilnya bisa mengurangi Fomo pada subjek.

2. Bagi pihak SMK, berpedoman pada hasil penelitian yang telah dilakukan, dinyatakan bahwa subjek pemain Tiktok yang terkena Fomo di SMK Swasta Sahata Pematangsiantar masuk dalam kategori sedang pada faktor psikologi *relatedness* dan kategori tinggi pada faktor psikologi *self*. Oleh dari itu, peneliti berharap kepada pihak SMK agar dapat membantu menguranginya dengan mengembangkan minat dan bakat subjek seperti menambahkan lagi kegiatan seperti organisasi/ekstrakurikuler di sekolah yang banyak diminati oleh subjek, sehingga subjek akan lebih sibuk dalam mengembangkan hobby mereka dan subjek bisa berinteraksi dengan lingkungan sosialnya secara langsung, tidak hanya di dunia maya. Sehingga mengurangi intensitas subjek terhadap ponsel, dan dampak positif yang didapat yaitu mengurangi Fomo pada para subjek itu sendiri.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan bisa melakukan penelitian di tempat lain dengan karakteristik subjek yang berbeda serta bisa menggunakan penelitian kualitatif agar lebih mendalami lagi mengenai Fomo yang terjadi pada subjek-subjek itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Abel, J. P., Buff, C. L., Burr, S. A. (2016). *Social Media and the Fear of Missing Out: Scale Development and Assessment. Journal of Business & Economics Research (JBER)*, 14(1), 33–44. <https://doi.org/10.19030/jber.v14i1.9554>
- Al-manayes, J. (2015). *Psychometric properties and validation of the Arabic social media addiction scale. Journal of Addiction*.1-6.
- Alrasheed, K. B., Aprianti, M. (2018). *Kecanduan gadget dan kaitannya dengan kecerdasan emosi siswa (sebuah studi pada siswa SMP di kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan). Jurnal Sains Psikologi*. 7(2), 136-142.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian “Suatu Pendekatan Praktek”*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aresti, N.G, Lukmantoro, T, Ulfa, N.S (2019). *Pengaruh Tingkat Fear of Missing Out (FoMO) dan Tingkat Pengawasan Orang Tua terhadap Tingkat Kecanduan Penggunaan TikTok pada Remaja*.
- Azmi, N. (2019). *Hubungan antara Fear of Missing out (FoMO) dengan kecanduan media sosial pada mahasiswa*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Azwar, S. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Coombs, R. H., Howatt, W. A. (2005). *The Addiction Counselor 's Desk Reference*. John Wiley & Sons, Inc.
- Dataindonesia.id. 20 Februari 2023. *Pengguna Tiktok Indonesia Terbesar Kedua di Dunia pada Awal 2023*. Diakses pada 30 Maret 2023, dari <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-tiktok-indonesia-terbesar-kedua-di-dunia-pada-awal-2023>
- Demmy, Derrianto, Qorib Fathul. 2018. *Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok. JISIP: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*. 7(2):77–83. doi: <https://doi.org/10.33366/jisip.v7i2.1432>
- Dinda, L. Y., Winingsih, E. (2020). *Penerapan Konseling Kelompok dengan Strategi Self Management untuk Mengurangi Kecanduan Media Sosial Siswa di SMAN 1 Driyorejo. Jurnal BK UNESA*, 11(3).
- Echazarra, A. (2021). *The Influence of TikTok on the Fear of Missing Out (FOMO) Among Young Adults. Journal of Digital Social Research*, 3(1), 1-21.
- Gemiharto, I., Damayanti, T. (2019). *Kajian Dampak Negatif Aplikasi Berbagi Video Bagi Anak-anak di Bawah Umur di Indonesia. Jurnal: Communication*. 10(1). doi: <http://dx.doi.org/10.36080/comm.v10i1.809>.

- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga, Jakarta.
- _____. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- JWT Intelligence. (2011). *Fear of Missing Out (FoMO)*. <https://www.slideshare.net/jwtintelligence/the-fear-of-missing-out-fomo>
- Kaplan, A. M., Haenlein, M. (2010). *The Challenges and Opportunities of Social Media*. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Lewis, S., Pea, R., & Rosen, J. (2010). *Beyond participation to co-creation of meaning: mobile social media in generative learning communities*. *Social Science Information*, 49(3), 351-369.
- Mark, D. (2002). *The Health Psychology Reader*. <https://www.iranesrd.com>
- _____. F., Murray, M., Evans, B. & Willig, C. (2004). *Health Psychology : Theory, Research and Practice*. London : Sage Publication Ltd.
- Masri, N., Gabriel. W. (2020). *Research Note: Spreading Hate on TikTok*. *Studies in Conflict and Terrorism*. 1–14.
- Massie, A. (2020). *Kehadiran TikTok di Masa Pandemi (The Presence of TikTok in the Pandemic)*.
- McGinnis, J. P. (2021). *Fear of Missing Out: Tepat Mengambil Keputusan di Dunia yang Menyajikan Terlalu Banyak Pilihan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Monks, F. J. 2002. *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagianya*. Cet. 14. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Montag, C., Duke, É., Addiction, M. R. I., & 2017, U. (2015). *A Short Summary of Neuroscientific Findings on Internet Addiction*. In Springer. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-46276-9_12
- Mukodim, D., Ritandiyono., Sita, H. R. (2004). *Peranan Kesepian dan Kecenderungan Internet Addiction Disorder Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Gunadarma*. *Jurnal Psikologi*. 111-120.
- Natalia, W, K., Nuzuli, A., K. (2021). *Motif Penggunaan Aplikasi Tiktok di Kota Semarang*. *Jurnal InterAct*. Vol 10(2). 47-58.
- Natari, D. A. A. (2016). *Studi deskriptif mengenai body image pada wanita usia dewasa awal yang aktif menggunakan media sosial di Kota Bandung*. Doctoral Dissertation. UNISBA: Fakultas Psikologi
- Prabowo, A., Yuniardi, M., S., Christina, R. (2019). *Hubungan Tingkat Neurotisme dengan Fear of Missing Out (FoMO) pada Remaja Pengguna Aktif Media Sosial*. *Jurnal Ilmiah Psikologi*. Vol 4(2). 105-117.
- Prastiwi, M. (2022). *Ketahui 5 Jenis Kecanduan Internet dan Dampaknya*. <https://www.kompas.com/edu/read/2022/12/12/140700871/ketahui-5->

jeniskecanduan-internet-dan-dampaknya?page=all. Diakses pada 2 maret 2023.

- Prosenjit, G., Anwesani, G. (2021). *An Usu Of Video App Adiction Presenting as Withdrawl Psychosis. International Journal of Recent Scientific Research*, 12(1), 40455–40457. <https://doi.org/10.24327/IJRSR>
- Prosenjit, G., Anwesani, G. (2021). *An Unusual Case of Video App Addiction Presenting as Withdrawl Psychosis. International Journal of Recent Scientific Research*, 12(1), 40455–40457. <https://doi.org/10.24327/IJRSR>
- Przybylski, A. K., Murayama, K., Dehaan, C. R., Gladwell, V. (2013). *Motivational, Emotional, and Behavioral Correlates of Fear of Missing Out. Computers in Human Behavior*, 29(4), 1841–1848. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.02.014>
- _____, Weinstein, N. (2017). *A large-scale test of the Goldilocks hypothesis: Quantifying the relations between digital-screen use and the mental well-being of adolescents. Jurnal: Psychological Science*, 28(2), 204-215.
- Ramadhani, H. S., Meiyuntariningsih, T., Lay, T. A. (2023). *Kecenderungan kecanduan media sosial pada remaja: Adakah peran fear of missing out?. Jurnal Psikologi*. Vol 2(4). Hal 605-616.
- Santrock, J. W. (2002). *Adolescence Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- _____. (2012). *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Soliha. (2015). *Tingkat Ketergantungan Penggunaan Media Sosial dan Kecemasan Sosial*. Vol.4(1).
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Steinberg, L. (2013). *Tenth Edition: Adolescence (Tenth Edit)*. McGraw-Hill Higher Education.
- Utami, R. H., Kurniawan, R. (2022). *Validation of Online Fear of Missing Out (ON-FoMO) Scale in Indonesian Version. Jurnal: Neo Konseling*. Vol. 4(3). Doi: 10.24036/00651kons2022
- Valiana, L. (2020). *Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Kelas VI Min 1 Aceh Utara*. Diakses dari <https://ejurnal.iainhokseumawe.ac.id/index.php/genderangasa/article/view/1073/766>

Yuriyah, K., Aisafitri, L. (2021). *Kecanduan Media Sosial (FoMO) Pada Generasi Milenial. Jurnal: Ilmu Komunikasi*. Vol. 4(01).

Young, K. S., Abreu., C. N. de. (2015). *Internet Addiction*. John Wiley.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Yuwanto, L. (2010). *Mobile phone addict. Jurnal Elektronik Ubaya*. Diunduh dari
http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html



LAMPIRAN 1

SKALA *FEAR OF MISSING OUT* (FOMO)

PETUNJUK PENGISIAN SKALA

Nama/Inisial :

Umur :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Pada halaman selanjutnya, anda akan diminta untuk memilih salah satu dari 4 pilihan jawaban. Sebelum anda menjawab ada beberapa hal yang perlu saudara/i perhatikan, yaitu:

1. Dalam menjawab skala, anda tidak perlu takut jawaban anda salah. Karena apapun jawaban yang diberikan dapat diterima.
2. Identitas yang anda berikan akan terjamin kerahasiaannya.
3. Pilihlah jawaban yang benar-benar sesuai dengan keadaan diri anda pada saat ini dengan memberi tanda (√) bukan karena pengaruh dari orang lain.
4. Pilihan jawaban terdiri dari:
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya sering bermain Tiktok	√			

5. Bila anda telah selesai mengerjakan tolong periksa kembali agar tidak ada pernyataan yang terlewatkan.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Teman saya sering posting video Tiktok tanpa saya				
2	Saya tidak pernah foto bersama dengan teman saya				
3	Saya selalu sendirian				
4	Saya selalu ada di dalam posting-an Tiktok teman saya				
5	Saya sering berfoto dengan teman saya				
6	Saya sering pergi bermain dengan teman				
7	Posting-an Tiktok saya tidak pernah diberikan <like= dan komentar oleh teman saya				
8	Tidak jarang teman saya mengacuhkan saya setiap kali saya berbicara				
9	Komentar yang saya berikan pada postingan Tiktok mereka tidak pernah dibala				
10	Teman saya selalu memberikan <like= dan komentar pada posting-an Tiktok saya				
11	Teman saya selalu memperhatikan setiap saya berbicara				
12	Teman saya senang jika saya mengomentari posting-an Tiktok mereka				
13	Saya merasa dijauhi oleh teman-teman				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
14	Teman saya jarang mengajak saya mengobrol				
15	Teman saya tidak mengajak saya satu kelompok tugas				
16	Teman saya selalu bersikap baik				
17	Saya selalu mengobrol bersama dengan teman				
18	Teman saya selalu mengajak saya untuk 1 kelompok mengerjakan tugas				
19	Saya ingin terus mengetahui yang teman saya lakukan				
20	Saya merasa iri jika teman saya menggunakan barang yang lebih bagus				
21	Saya merasa cemas jika teman saya memiliki lebih banyak pengalaman berharga				
22	Saya ikut membeli barang yang sedang trend di Tiktok				
23	Saya tidak peduli yang dilakukan oleh teman saya				
24	Saya senang teman saya menggunakan barang bagus				
25	Saya baik-baik saja jika teman saya memiliki banyak pengalaman berharga				
26	Saya tidak tertarik dengan barang yang sedang trend di Tiktok				
27	Saya selalu mem-posting ke Tiktok tempat bagus yang saya kunjungi				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
28	Saya cemas jika ada komentar yang mengkritik posting-an Tiktok saya				
29	Saya selalu membagikan ke Tiktok jika membeli barang baru				
30	Saya lebih suka menikmati tempat yang saya kunjungi tanpa membagikan di Tiktok				
31	Saya menerima jika orang lain mengkritik posting-an saya di Tiktok				
32	Saya tidak menyukai orang lain tahu saya memiliki barang baru				
33	Saya suka membagikan ke Tiktok jika sedang berkumpul dengan teman-teman				
34	Saya tidak suka membagikan moment bersama teman di Tiktok				
35	Saya merasa tidak nyaman di keramaian				
36	Saya lebih suka mengerjakan sesuatu sendiri				
37	Saya lebih mudah berinteraksi dengan orang lain lewat media sosial seperti Tiktok				
38	Saya lebih suka berdiam diri di kelas melihat Tiktok daripada berinteraksi dengan teman				
39	Saya suka di dalam keramaian				
40	Saya suka mengerjakan sesuatu Bersamasama dengan tema				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
41	Saya suka berinteraksi secara langsung dengan orang baru				
42	Saya lebih suka mengajak teman-teman saya untuk membuat Tiktok bersama				



LAMPIRAN 2

SKALA PEMAIN TIKTOK BERDASARKAN SCREENING

PETUNJUK PENGISIAN SCREENING

Nama/Inisial :

Umur :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Pada halaman selanjutnya, anda akan diminta untuk memilih salah satu dari 2 pilihan jawaban. Sebelum anda menjawab ada beberapa hal yang perlu saudara/i perhatikan, yaitu:

1. Dalam menjawab skala, anda tidak perlu takut jawaban anda salah. Karena apapun jawaban yang diberikan dapat diterima.
2. Pilihlah jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi diri yang anda rasakan pada saat ini dengan memberi tanda (-) pada jawaban yang tersedia.
3. Pilihan jawaban terdiri dari:
 - a. Ya
 - b. Tidak.

Contoh:

No	Screening Pemain Tiktok
1	Saya Pemain Tiktok a. Ya b. Tidak

4. Periksa kembali jawaban yang telah selesai anda isi.

No	Screening Pemain Tiktok
1.	Memiliki akun Tiktok a. Ya b. Tidak
2.	Dalam satu hari membuat video Tiktok lebih dari 2 kali a. Ya b. Tidak
3.	Selalu memeriksa akun Tiktok setiap hari bahkan setiap jam a. Ya b. Tidak
4.	Merasa cemas/khawatir apabila tidak rutin upload video ke Tiktok a. Ya b. Tidak
5.	Selalu memberikan like, komentar dan membagikan video Tiktok pengguna lain agar terlihat selalu aktif dan agar mendapatkan feedback a. Ya b. Tidak
6.	Menjadi sulit berkonsentrasi karena harus memikirkan konten untuk diupload secara rutin a. Ya b. Tidak
7.	Memiliki Tiktok Affiliate a. Ya b. Tidak
8.	Selalu mengikuti konten yang sedang trending di Tiktok a. Ya b. Tidak
9.	Membeli barang yang sedang trending di Tiktok untuk pribadi atau untuk dipromosikan a. Ya b. Tidak
10.	Selalu mencari tahu semua guyonan dan bahasa yang ada di Tiktok a. Ya b. Tidak

LAMPIRAN 3

DATA SCREENING PEMAIN TIKTOK PADA SISWA SMK SAHATA

Nomor	Inisial	Umur	Jenis Kelamin	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	YS	16	P	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
2	TD	16	P	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
3	ILI	17	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
4	MNZ	17	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19 sampel
5	DF	17	P	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
6	NM	17	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 bukan sampel
7	MA	17	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 bukan sampel
8	DP	17	P	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
9	MAH	17	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
10	FAT	16	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 bukan sampel
11	EK	16	P	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
12	MFG	17	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
13	NA	17	P	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
14	TAP	16	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 bukan sampel
15	AA	16	P	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	12 bukan sampel
16	AAM	17	L	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 bukan sampel
17	MA	16	L	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	12 bukan sampel
18	GK	17	P	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
19	SD	17	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
20	VR	17	P	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
21	QHA	16	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 bukan sampel
22	RU	17	P	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
23	AP	16	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
24	KD	17	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 bukan sampel
25	PI	17	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 bukan sampel

26	FI	17	L		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
27	HTA	16	P		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 bukan sampel
28	AZD	17	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
29	TPA	17	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
30	RR	16	P		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 bukan sampel
31	MRA	17	L		2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	12 bukan sampel
32	RH	17	L		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
33	AEB	17	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
34	FP	17	L		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 bukan sampel
35	MFR	17	L		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
36	RFN	17	P		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 bukan sampel
37	EPS	17	P		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 bukan sampel
38	IN	17	L		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 bukan sampel
39	HK	16	L		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
40	EL	16	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
41	RAO	17	L		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 bukan sampel
42	SG	17	P		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 bukan sampel
43	KDL	17	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
44	TS	17	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
45	NHR	17	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
46	IY	17	L		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 bukan sampel
47	SF	17	P		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 bukan sampel
48	NAM	17	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
49	MH	16	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20 sampel
50	TF	16	P		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11 bukan sampel

51	AH	16	P		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	bukan sampel
52	MAA	16	P		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	bukan sampel
53	AP	16	P		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	bukan sampel
54	NP	17	P		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	bukan sampel
55	RAD	16	P		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	bukan sampel
56	AP	17	P		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	bukan sampel
57	YMA	16	P		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	bukan sampel
58	ALD	16	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
59	PAG	16	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
60	WA	16	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
61	LA	17	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
62	MYK	17	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
63	BR	16	P		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	bukan sampel
64	MAY	16	L		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	bukan sampel
65	ID	16	L		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	bukan sampel
66	PT	17	P		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	bukan sampel
67	JS	17	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
68	FM	17	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
69	UH	16	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
70	AIM	16	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
71	LI	16	P		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	bukan sampel
72	AGL	17	L		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	bukan sampel
73	ZK	16	L		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	bukan sampel
74	AKV	16	L		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
75	ADM	17	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel

76	JJ	17	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
77	AF	16	L		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
78	OV	16	L		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
79	SSD	16	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
80	ASS	16	L		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
81	AU	17	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
82	TN	17	L		2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12	bukan sampel
83	LM	17	P		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	bukan sampel
84	HS	17	P		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	bukan sampel
85	TR	16	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
86	TTP	16	L		2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12	bukan sampel
87	DS	16	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
88	AMP	16	L		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	bukan sampel
89	MIN	16	L		2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	sampel
90	TN	16	P		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	bukan sampel
91	JN	16	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
92	QR	17	P		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	bukan sampel
93	TB	17	P		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	bukan sampel
94	MRA	17	P		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	sampel
95	WTS	16	P		2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12	bukan sampel
96	MR	17	P		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	bukan sampel
97	IS	16	P		2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	13	bukan sampel
98	PU	17	P		2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12	bukan sampel
99	MJ	16	P		2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12	bukan sampel
100	FG	16	P		2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	12	bukan sampel

LAMPIRAN 4

DATA PENELITIAN *FEAR OF MISSING OUT (FOMO) SEBELUM TRY OUT TERPAKAI*

No	Inisial	Umur	Jenis kelamin	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40	P41	P42		
1	YS	16	P	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2		
2	TD	16	P	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	
3	IU	17	L	3	2	2	3	3	1	1	2	2	2	2	2	1	1	3	2	1	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	1	1	1	1	2	2	1	2	4	
4	MNZ	17	L	2	1	1	2	1	1	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2		
5	DF	17	P	3	1	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	3	2	1	
6	DP	17	P	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	
7	MAH	17	L	4	2	2	4	3	3	2	2	2	3	3	3	1	2	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	EK	16	P	3	1	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	2	3	3	2	3	2	2	3		
9	MFG	17	L	2	1	2	3	3	2	1	2	3	2	2	3	1	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	2	2	4	4	1	1	2	2	2	1	1	2		
10	NA	17	P	3	2	2	3	2	1	2	3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	3	3	3	3	4	3	2	1	4	4	4	4	4	2	4	4	4	1	1	1	1	2	2	2	2	1	
11	GK	17	P	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	
12	SD	17	L	3	1	2	3	2	1	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	
13	VR	17	P	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	1	4	4	2	2	3	2	2	2	3	2		
14	RU	17	P	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	2	2	2	3	3	3	3	
15	AP	16	L	2	2	2	4	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	3	2	2	1		
16	FI	17	L	3	2	2	3	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	
17	AZD	17	P	1	2	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	2	3	2	3	2	2	2	
18	TPA	17	P	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	2	2	2	3	3	3	3	
19	RH	17	L	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	2	2	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	
20	AEB	17	P	3	2	2	3	2	1	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	
21	MFR	17	L	2	2	1	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	
22	HK	16	L	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
23	EL	16	P	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
24	KDL	17	P	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3
25	TS	17	P	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	

LAMPIRAN 5

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Scale: Tidak terpenuhinya kebutuhan psikologi Relatedness

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	50	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.944	18

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
a1	44.6800	61.732	.367	.948
a2	45.2200	56.991	.760	.939
a3	45.0800	57.544	.815	.937
a4	44.4000	62.694	.522	.943
a5	44.9000	60.051	.653	.941
a6	45.0400	56.651	.747	.939
a7	45.1000	58.214	.749	.939
a8	44.8000	59.061	.764	.939
a9	44.9800	59.571	.651	.941
a10	44.9400	60.507	.631	.941
a11	44.6800	61.896	.686	.941
a12	44.7800	60.175	.746	.939
a13	45.3600	56.970	.844	.937
a14	45.2000	58.735	.791	.938
a15	44.9200	60.810	.644	.941
a16	44.7200	61.471	.694	.941
a17	45.0400	59.794	.696	.940
a18	44.6800	62.916	.533	.943

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
47.5600	66.782	8.17203	18

Scale: Tidak terpenuhinya kebutuhan psikologi self (diri sendiri)**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	50	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.880	24

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
a19	69.1800	68.110	.323	.879
a20	68.7400	62.074	.784	.866
a21	68.6600	63.372	.712	.869
a22	68.5400	63.968	.646	.871
a23	69.0200	68.387	.495	.877
a24	69.3000	67.684	.374	.878
a25	69.1200	65.740	.406	.877
a26	68.8600	67.062	.318	.879
a27	68.5600	63.884	.620	.871
a28	68.8800	64.679	.523	.874
a29	68.7600	60.431	.781	.865
a30	68.8200	66.804	.332	.879
a31	69.3400	67.862	.287	.880
a32	69.1800	67.824	.282	.880
a33	68.8800	67.169	.255	.882
a34	68.9000	69.153	.156	.883
a35	69.5400	65.315	.438	.876
a36	69.4600	65.886	.376	.878
a37	69.2600	64.931	.443	.876
a38	69.4800	64.908	.439	.876
a39	69.2400	65.288	.509	.874
a40	69.5000	61.724	.707	.868
a41	69.2800	65.104	.509	.874
a42	69.3400	66.964	.274	.881

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
72.0800	71.055	8.42939	24

LAMPIRAN 6

DATA PENELITIAN *FEAR OF MISSING OUT (FOMO)* SETELAH *TRY OUT* TERPAKAI

a. Faktor Kebutuhan Psikologi Relatedness

No	Inisial	Umur	nis kelam	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Total
1	YS	16	P	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	43	
2	TD	16	P	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	44
3	ILI	17	L	3	2	2	3	3	1	1	2	2	2	2	2	1	1	3	2	1	3	36
4	MNZ	17	L	2	1	1	2	1	1	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	31
5	DF	17	P	3	1	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	45
6	DP	17	P	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36
7	MAH	17	L	4	2	2	4	3	3	2	2	2	3	3	3	1	2	2	3	2	3	46
8	EK	16	P	3	1	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	44
9	MFG	17	L	2	1	2	3	3	2	1	2	3	2	2	3	1	2	2	3	2	3	39
10	NA	17	P	3	2	2	3	2	1	2	3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	3	40
11	GK	17	P	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56
12	SD	17	L	3	1	2	3	2	1	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	4	44
13	VR	17	P	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	1	1	2	2	2	3	39
14	RU	17	P	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	45
15	AP	16	L	2	2	2	4	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	46
16	FI	17	L	3	2	2	3	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	42
17	AZD	17	P	1	2	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	47
18	TPA	17	P	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	44
19	RH	17	L	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	27
20	AEB	17	P	3	2	2	3	2	1	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	41
21	MFR	17	L	2	2	1	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	43
22	HK	16	L	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52
23	EL	16	P	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	51
24	KDL	17	P	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	63
25	TS	17	P	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54

26	NHR	17	P	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
27	NAM	17	P	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	40
28	MH	16	P	2	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	37
29	ALD	16	P	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	49
30	PAG	16	P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
31	WA	16	P	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	46
32	LA	17	P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
33	MYK	17	P	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	49
34	JS	17	P	4	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	46
35	FM	17	P	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	48
36	UH	16	P	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	45
37	AIM	16	P	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	57
38	AKV	16	L	4	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	49
39	ADM	17	P	4	2	2	3	3	1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	48
40	JJ	17	P	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	51
41	AF	16	L	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	50
42	OV	16	L	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	59
43	SSD	16	P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
44	ASS	16	L	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	64
45	AU	17	P	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	49
46	TR	16	P	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	50
47	DS	16	P	4	2	2	4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	48
48	MIN	16	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
49	JN	16	P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
50	MRA	17	P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54

b. Faktor Kebutuhan Psikologi Self

No	Inisial	Umur	Jenis kelamin	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	33	34	35	36	37	38	39	40	41	Total
1	YS	16	P	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	59
2	TD	16	P	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	60
3	ILI	17	L	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	1	1	1	2	2	1	2	44
4	MNZ	17	L	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	48
5	DF	17	P	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	3	2	70
6	DP	17	P	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	53
7	MAH	17	L	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	55
8	EK	16	P	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	2	3	2	2	67
9	MFG	17	L	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	4	4	1	1	2	2	2	1	1	56
10	NA	17	P	3	3	3	4	3	2	1	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	2	2	2	57
11	GK	17	P	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	73
12	SD	17	L	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	55
13	VR	17	P	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	2	2	3	2	2	2	3	62
14	RU	17	P	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	3	3	3	69
15	AP	16	L	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	3	2	2	67
16	FI	17	L	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	52
17	AZD	17	P	2	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	2	3	2	3	2	66
18	TPA	17	P	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	3	3	3	69
19	RH	17	L	2	2	3	3	3	3	4	4	4	2	2	4	3	3	2	2	2	2	3	3	2	58
20	AEB	17	P	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	53
21	MFR	17	L	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	3	3	3	70
22	HK	16	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63
23	EL	16	P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64
24	KDL	17	P	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	68
25	TS	17	P	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	4	3	3	3	4	3	3	55

26	NHR	17	P	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	3	3	3	68
27	NAM	17	P	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	54
28	MH	16	P	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	55
29	ALD	16	P	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	73
30	PAG	16	P	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	70
31	WA	16	P	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	2	3	3	2	2	3	3	68
32	LA	17	P	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	74
33	MYK	17	P	3	4	4	4	3	3	2	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
34	JS	17	P	3	4	4	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	3	3	2	4	71
35	FM	17	P	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	69
36	UH	16	P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	62
37	AIM	16	P	3	2	3	3	3	2	3	1	3	2	2	1	2	3	3	3	4	4	3	3	3	56
38	AKV	16	L	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	68
39	ADM	17	P	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	2	4	4	4	2	2	3	2	2	2	3	60
40	JJ	17	P	3	4	4	4	3	2	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	67
41	AF	16	L	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	64
42	OV	16	L	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	80
43	SSD	16	P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	80
44	ASS	16	L	2	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
45	AU	17	P	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	68
46	TR	16	P	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	69
47	DS	16	P	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	1	3	3	4	3	2	3	2	3	60
48	MIN	16	L	3	4	4	4	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	68
49	JN	16	P	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	68
50	MRA	17	P	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	68

LAMPIRAN 7
UJI ANALISIS FAKTORIAL

Correlation Matrix^a

		faktor1	faktor2
Correlation	faktor1	1.000	.654
	faktor2	.654	1.000

a. Determinant = .572

KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.500
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	26.507
	df	1
	Sig.	.000

Anti-image Matrices

		faktor1	faktor2
Anti-image	faktor1	.572	-.374
Covariance	faktor2	-.374	.572
Anti-image	faktor1	.500 ^a	-.654
Correlation	faktor2	-.654	.500 ^a

a. Measures of Sampling Adequacy(MSA)

Communalities

	Initial	Extraction
Relatedness	1.000	.827
Self	1.000	.827

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Total Variance Explained

Component	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
Relatedness	1.654	82.698	82.698	1.654	82.698	82.698
Self	.346	17.302	100.000			

Extraction Method: Principal Component Analysis.



LAMPIRAN 8
UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Relatedness	Self
N		50	50
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	47.5600	63.7000
	Std. Deviation	8.17203	7.76504
	Absolute	.095	.156
Most Extreme Differences	Positive	.095	.089
	Negative	-.072	-.156
	Kolmogorov-Smirnov Z	.674	1.106
	Asymp. Sig. (2-tailed)	.754	.173

a. Test distribution is Normal

b. Calculated from data

Variabel	Mean	SD	K-S	Sig	Keterangan
Relatedness	47.560	8.172	0.674	0.754	Normal
Self	63.700	7.765	1.106	0.173	Normal

LAMPIRAN 9

SURAT PENELITIAN



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Selebudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8225331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 2036/FPSI/01.10/VIII/2023 9 Agustus 2023
Lampiran : -
Hal : **Penelitian**

Yth. Bapak/Ibu Kepala Sekolah
SMK Swasta Sahata Pematangsiantar
di
Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:

Nama : **Wildah Muhsanah Muzhar**
NPM : **198600408**
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

untuk melaksanakan pengambilan data di **SMK Swasta Sahata Pematangsiantar, Jl. Rakuta Sembiring LRG Baja No. 60 Kel. Pondok Sayur, Kec. Siantar Martoba Pematangsiantar** guna penyusunan skripsi yang berjudul **"Studi Identifikasi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Fear Of Missing Out (FOMO) Pada Pemain Tiktok Di SMK Swasta Sahata Pematangsiantar"**.

Perlu kami informasikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan, dan apabila telah selesai melakukan penelitian maka kami harapkan Bapak/Ibu dapat mengeluarkan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian Dan
Pengabdian Kepada Masyarakat



Chibi Arisa, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan

- Mahasiswa Ybs
- Arsip



YAYASAN SAHATA PEMATANG SIANTAR
SMK SWASTA SAHATA



NPSN : 10261218

NSS : 352076302037



Jl. Rakoetta Sembiring Lorong Baja No.60, Kecamatan Siantar Martoba Kota Pematangsiantar,
Kode Pos: 21137 Email : Website:smksahata.Mvsch.co.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 037 /SMK-KS/KS.01/VIII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **ARI MUSTAPA PURBA, S.ST**
Jabatan : Kepala SMK Swasta Sahata
Alamat : Jl. Rakoetta Sembiring Lorong Baja No.60

Berdasarkan surat dekan Universitas Medan Area Nomor : 2036/FPSI/01.10/VIII/2023 tanggal 9 Agustus 2023 perihal riset dan pengambilan data.

Menerangkan bahwa :

Nama : Wildah Muhsanah Muzhar
NPM : 198600408
Universitas : Medan Area
Fakultas : Psikologi

Benar yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian dan Pengambilan data di SMK Swasta Sahata Pematang Siantar mulai tanggal 11 Agustus s/d 18 Agustus 2023, laporan hasil pelaksanaan dan Pengambilan Data terlampir.

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pematang Siantar, 18 Agustus 2023
Kepala SMK Swast Sahata



ARI-MUSTAPA PURBA, S.ST