

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Generasi Z merupakan generasi yang tumbuh bersamaan dengan pesatnya perkembangan teknologi digital sehingga memiliki kedekatan yang tinggi dengan internet dan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan generasi sebelumnya, Generasi Z biasanya memanfaatkan ruang digital dalam berbagai aktivitas, mulai dari berkomunikasi, mencari informasi, hingga membangun jejaring sosial. Perkembangan teknologi digital tersebut telah mengubah cara individu berkomunikasi, membangun relasi sosial, dan membentuk identitas diri. Internet dan media sosial tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana pertukaran informasi, tetapi juga menjadi ruang utama bagi individu untuk mengekspresikan diri dan memperoleh pengakuan sosial (Aisy et al., 2023). Akibatnya, banyak pengalaman sosial yang diperoleh Generasi Z berasal dari interaksi di dunia maya, yang secara tidak langsung memengaruhi proses pembentukan identitas serta cara mereka memahami diri sendiri.

Berbagai informasi, tren, serta standar sosial yang beredar di media digital turut menjadi referensi dalam menilai kemampuan, penampilan, maupun posisi diri di tengah lingkungan sosial. Oleh karena itu, lingkungan digital memiliki peran yang semakin besar dalam membentuk pengalaman sosial dan perkembangan identitas Generasi Z dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya (Muhammad Fadillah et al., 2022).

Generasi Z merupakan kelompok yang lahir pada rentang pertengahan tahun 1990-an hingga awal tahun 2010-an dan tumbuh ketika internet telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan generasi sebelumnya yang mengalami proses adaptasi terhadap teknologi, Generasi Z justru telah mengenal berbagai perangkat digital sejak usia dini. Kedekatan yang tinggi dengan teknologi menjadikan generasi ini sering disebut sebagai *digital native* yaitu generasi yang tumbuh berdampingan dengan media digital, karena mereka terbiasa menggunakan internet dan media sosial dalam hampir seluruh aktivitasnya (Muhammad Fadillah et al., 2022). Kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi membuat Generasi Z lebih mudah mengakses informasi, membangun jaringan sosial, serta mengekspresikan dirinya melalui berbagai platform digital. Tidak heran jika media sosial saat ini menjadi ruang yang sangat penting bagi Generasi Z dalam menjalani kehidupan sosialnya. Melalui media sosial, mereka dapat berinteraksi dengan orang lain, membangun komunitas, serta menunjukkan identitas yang ingin ditampilkan kepada publik (Hilalludin et al., 2025).

Karakteristik sebagai *digital native* menjadikan Generasi Z memiliki pola komunikasi yang lebih cepat, terbuka, dan interaktif dibandingkan generasi sebelumnya. Media sosial menjadi sarana utama yang digunakan untuk mengekspresikan pikiran, membagikan pengalaman hidup, serta menjalin hubungan dengan orang lain. Berbagai media sosial tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan saja, namun juga menjadi ruang untuk menampilkan citra diri kepada publik. Melalui unggahan foto, video, maupun berbagai bentuk ekspresi digital lainnya, individu dapat menunjukkan siapa dirinya dan bagaimana ia ingin

dipersepsikan oleh orang lain. Sehingga secara tidak langsung media sosial berfungsi sebagai ruang pembentukan identitas sosial bagi Generasi Z (Ananda et al., 2024). Oleh karena itu, media sosial menjadi salah satu faktor yang memengaruhi bagaimana cara Generasi Z memandang dirinya sendiri ataupun bagaimana mereka ingin dipersepsikan oleh orang lain (Safitri, 2025).

Meningkatnya penggunaan media sosial juga membawa perubahan terhadap cara Generasi Z memperoleh penerimaan sosial. Jika pada masa sebelumnya penerimaan sosial lebih banyak diperoleh melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitar, saat ini pengakuan sosial dapat diperoleh melalui berbagai bentuk respons digital seperti jumlah pengikut, tanda suka, komentar, maupun jumlah penonton pada suatu unggahan. Berbagai indikator tersebut sering kali digunakan sebagai ukuran popularitas sekaligus menjadi simbol penerimaan sosial di ruang digital (Hariatiningsih & Irwanto, 2024). Kondisi ini menyebabkan perhatian dari orang lain menjadi sesuatu yang bernilai karena mampu memberikan rasa dihargai dan diakui keberadaannya. Dalam situasi tertentu, individu bahkan dapat mengaitkan harga dirinya dengan respons yang diperoleh dari lingkungan digital sehingga kebutuhan akan validasi sosial menjadi semakin kuat. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa kehidupan sosial Generasi Z tidak hanya berlangsung di dunia nyata, tetapi juga dibentuk melalui interaksi yang terjadi di media sosial (Aisy et al., 2023).

Perkembangan tersebut melahirkan berbagai pandangan mengenai karakteristik psikologis Generasi Z. Salah satu istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan generasi ini adalah *strawberry generation* atau generasi stroberi,

yang artinya generasi yang memiliki kemampuan, kreativitas, dan potensi yang tinggi, tetapi pada saat yang sama dinilai lebih rentan ketika menghadapi tekanan sosial maupun emosional (Effendy et al., 2024). Meskipun memiliki kemampuan yang baik dalam memanfaatkan teknologi digital, Generasi Z biasanya berpikir logis dan berorientasi pada pemecahan masalah, namun tidak sedikit yang mengalami kesulitan ketika harus menghadapi tekanan, perubahan, atau persaingan yang semakin kompleks. Kondisi tersebut dapat dilihat dari tingginya tingkat kecemasan yang dialami oleh 34% Generasi Z, diikuti dengan kurangnya motivasi sebesar 20% dan perasaan rendah diri sebesar 17%. Fenomena ini menunjukkan bahwa kemampuan adaptasi terhadap teknologi tidak selalu diiringi dengan kesiapan psikologis yang memadai dalam menghadapi berbagai tuntutan sosial maupun lingkungan (Sunaryanto & Idrus, 2025).

Salah satu fenomena yang banyak ditemukan pada Generasi Z adalah keseringan melakukan `perbandingan sosial. Kemudahan mengakses kehidupan orang lain melalui media sosial membuat individu dapat melihat berbagai pencapaian, gaya hidup, hubungan sosial, hingga penampilan fisik yang ditampilkan oleh pengguna lain setiap saat. Situasi tersebut sering kali mendorong individu untuk membandingkan dirinya dengan orang lain secara terus-menerus. Meskipun dalam beberapa kondisi perbandingan sosial dapat menjadi motivasi untuk berkembang, intensitas yang berlebihan justru dapat menimbulkan perasaan tidak cukup baik, iri, rendah diri, dan ketidakpuasan terhadap kehidupan yang dimiliki (Ananda et al., 2024). Fenomena ini semakin kuat ketika media sosial

menampilkan sisi terbaik kehidupan seseorang, sehingga menciptakan standar yang sulit dicapai oleh sebagian individu.

Tingginya tekanan sosial yang dialami Generasi Z tercermin dalam berbagai temuan mengenai kondisi kesehatan mental remaja di Indonesia. Hasil *Indonesia National Adolescent Mental Health Survey* (I-NAMHS) menunjukkan bahwa sekitar 34,9% atau setara dengan 15,5 juta remaja Indonesia mengalami masalah kesehatan mental dalam kurun waktu dua belas bulan terakhir selama tahun 2022. Temuan tersebut menunjukkan bahwa satu dari tiga remaja Indonesia menghadapi berbagai persoalan psikologis yang berpotensi memengaruhi kehidupan sosial, akademik, maupun perkembangan emosional mereka (I-NAMHS, 2022). Data tersebut mengindikasikan bahwa persoalan kesehatan mental pada generasi muda tidak lagi dapat dipandang sebagai masalah individual semata, melainkan telah menjadi fenomena sosial yang membutuhkan perhatian dari berbagai pihak.

Berbagai persoalan kesehatan mental yang dialami remaja tidak hanya ditandai oleh munculnya kecemasan, stres, atau gangguan emosional lainnya, tetapi juga dapat berkaitan dengan kebutuhan individu untuk memperoleh dukungan sosial dan perhatian dari lingkungan sekitarnya. Individu yang mengalami tekanan psikologis biasanya membutuhkan kehadiran orang lain sebagai sumber dukungan emosional agar mampu menghadapi berbagai permasalahan yang dialaminya.

Dalam konteks media sosial, kebutuhan tersebut sering kali diwujudkan melalui berbagai bentuk pengungkapan diri yang bertujuan memperoleh respons, simpati, dukungan, maupun perhatian dari pengguna lain. Tidak sedikit individu

yang mengungkapkan kesedihan atau masalah pribadinya di ruang digital karena merasa kesepian dan membutuhkan perhatian lebih dari lingkungan sosialnya (Hamzah & Putri, 2022). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perhatian dan penerimaan sosial memiliki peran penting dalam membantu individu memenuhi kebutuhan emosionalnya. Ketika kebutuhan tersebut tidak terpenuhi secara optimal, individu berpotensi mencari perhatian melalui berbagai cara sebagai upaya untuk memperoleh pengakuan, dukungan, maupun rasa diterima oleh lingkungan sosialnya.

Kondisi psikologis yang rentan ini terlihat semakin memprihatinkan pada kelompok Generasi Z yang berasal dari latar belakang keluarga *broken home*. *Broken home* merupakan kondisi keluarga yang tidak harmonis, ditandai dengan perceraian orang tua, orang tua pisah ranjang dan komunikasi yang tidak ideal antara orang tua dan anak. Namun kondisi ini tidak hanya ditandai oleh perceraian orang tua, tetapi juga mencakup keluarga yang kehilangan fungsi utuhnya sebagai sistem pendukung emosional bagi anak. Kondisi tersebut dapat berupa konflik keluarga yang berkepanjangan, pengabaian, kekerasan dalam keluarga, maupun hubungan orang tua dan anak yang tidak berjalan secara sehat. Dalam situasi tersebut, keluarga tidak mampu menjalankan fungsinya secara optimal dalam memberikan rasa aman, perhatian, kasih sayang, dan dukungan emosional yang dibutuhkan anak dalam proses perkembangannya (Cahyanti, 2023)..

Fenomena perceraian di Indonesia saat ini menunjukkan tren yang berdampak langsung pada stabilitas emosional anak-anak dalam keluarga tersebut (Meyvida et al., 2026). Data Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana

Nasional (BKKBN) menunjukkan bahwa pada tahun 2021 terdapat sekitar 580.000 keluarga *broken home* di Indonesia. Sementara itu, data Antara News (2024) mencatat sebanyak 401.007 keluarga (0,76%) mengalami konflik yang berujung pada pisah ranjang, serta 432.374 keluarga (0,69%) menghadapi konflik akibat salah satu pasangan meninggalkan rumah. Tingginya angka tersebut menunjukkan bahwa masih banyak anak dan remaja di Indonesia yang tumbuh dalam lingkungan keluarga yang tidak utuh dan berpotensi menghadapi berbagai tantangan emosional maupun sosial dalam proses perkembangannya (Putri Masta Napitupulu & Berlianti, 2025)

Dalam kondisi tersebut, keluarga yang idealnya menjadi sumber dukungan emosional dan rasa aman tidak lagi menjalankan fungsinya secara benar. Konflik yang terjadi dalam rumah tangga sering kali menimbulkan ketidaknyamanan, ketidakpastian, dan berkurangnya perhatian terhadap kebutuhan emosional anak. Akibatnya, remaja sering kali merasa tidak aman dan kehilangan pegangan hidup saat menuju kedewasaan. Keterbatasan dukungan dari orang tua kemudian mendorong sebagian remaja untuk mencari kenyamanan dan penerimaan dari lingkungan di luar keluarga. Situasi ini membuat mereka menghadapi tantangan yang lebih keras karena harus beradaptasi dengan perubahan perkembangan diri sekaligus dampak dari kondisi keluarga yang tidak harmonis (Cahyanti, 2023).

Situasi tersebut tidak hanya memengaruhi kemampuan remaja dalam menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan kehidupan, tetapi juga berpotensi menimbulkan masalah psikologis lain, salah satunya adalah perasaan kesepian. Kesepian merupakan kondisi yang tidak hanya ditandai oleh keberadaan seseorang

dalam keadaan sendiri, melainkan muncul ketika kebutuhan akan kedekatan emosional, perhatian, dan hubungan yang bermakna dengan orang lain tidak terpenuhi. Pada remaja yang berasal dari keluarga *broken home*, keterbatasan dukungan, kasih sayang, dan kehangatan dalam lingkungan keluarga dapat meningkatkan risiko munculnya perasaan tersebut. Ketika hubungan dengan orang tua tidak berjalan secara optimal, remaja sering kali merasa kurang memiliki tempat untuk berbagi perasaan maupun memperoleh dukungan emosional. Akibatnya, mereka menjadi lebih rentan mengalami kesepian dibandingkan remaja yang tumbuh dalam keluarga yang harmonis dan mampu memenuhi kebutuhan afeksi secara memadai (Oktavira, 2023).

Kurangnya perhatian, kasih sayang, dan dukungan emosional yang diperoleh dalam keluarga dapat mendorong remaja untuk mencari perhatian dari lingkungan sosial di sekitarnya. Pada remaja dengan latar belakang keluarga *broken home*, perilaku *attention seeking* dapat muncul dalam berbagai bentuk, baik yang bersifat negatif seperti menyakiti diri sendiri maupun bentuk lain yang bertujuan memperoleh perhatian, pengakuan, dan kasih sayang dari orang lain (Syahrani & Palila, 2024). Dalam kehidupan sehari-hari, perilaku *attention seeking* dapat terlihat melalui berbagai tindakan yang bertujuan memperoleh perhatian dari orang lain, baik dengan menceritakan masalah pribadi, menampilkan perilaku tertentu, maupun membagikan pengalaman hidup di media sosial.

Kehadiran media sosial semakin memudahkan individu untuk mencari perhatian sekaligus memperoleh validasi sosial yang memberikan perasaan diterima dan dihargai. Oleh karena itu, perilaku ini sering kali berkaitan dengan

upaya memenuhi kebutuhan emosional yang belum terpenuhi. Salah satu bentuknya adalah *sadfishing*, yaitu kecenderungan membagikan kesedihan atau permasalahan pribadi di media sosial untuk mendapatkan simpati dan perhatian dari pengguna lain (Hamzah & Putri, 2022)

Fenomena *sadfishing* di Indonesia menunjukkan gambaran yang cukup konsisten, yaitu pengguna media sosial merasa terdorong untuk menampilkan kesedihan agar memperoleh simpati dari banyak orang, bahkan pada beberapa kasus kesedihan tersebut dilebih-lebihkan atau dibuat-buat semata untuk viral di media sosial (Hamzah & Putri, 2022). Kondisi ini menunjukkan bahwa kebutuhan akan validasi di ruang digital tidak hanya berkaitan dengan keinginan untuk memperoleh pengakuan sosial, tetapi juga dapat menjadi cara yang dilakukan secara sadar untuk menarik simpati dan perhatian melalui media sosial.

Kebutuhan terhadap validasi di ruang digital juga memiliki kaitan dengan krisis identitas yang dapat dialami oleh Generasi Z. Pembentukan identitas yang sebelumnya banyak dipengaruhi oleh keluarga dan lingkungan sosial kini turut dipengaruhi oleh algoritma media sosial, tren global, serta berbagai standar yang terbentuk di ruang digital. Kondisi tersebut dapat membuat individu merasa kurang yakin dalam memahami dirinya sendiri, mengalami kebingungan, atau merasa memiliki identitas yang berbeda-beda (Indonesiana, 2025). Selain itu, budaya perbandingan (*comparison culture*) di media sosial semakin memperkuat kondisi tersebut karena individu terus melihat kehidupan orang lain yang tampak lebih ideal. Paparan tersebut dapat menimbulkan tekanan untuk menyesuaikan diri dengan standar yang mereka lihat. Dalam kondisi seperti ini, individu yang tidak

mendapatkan arahan atau kepastian dari lingkungan terdekatnya dapat terdorong untuk mencari pengakuan dari lingkungan sosial sebagai bentuk penegasan terhadap dirinya, salah satunya melalui perilaku *attention seeking*.

Pada dasarnya kebutuhan untuk diperhatikan merupakan hal yang wajar dalam kehidupan sosial manusia. Namun, ketika kebutuhan tersebut diwujudkan melalui perilaku *attention seeking* yang berlebihan, kondisi tersebut dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi individu maupun lingkungan sosialnya. Ketergantungan terhadap perhatian dan validasi dari orang lain dapat membuat individu kesulitan membangun rasa percaya diri yang berasal dari dirinya sendiri (Syihab & Rani, 2023). Akibatnya, nilai diri seseorang menjadi sangat bergantung pada respons yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya. Ketika perhatian yang diharapkan tidak diperoleh, individu dapat mengalami kekecewaan, frustrasi, bahkan perasaan ditolak oleh lingkungan sosialnya. Selain itu, perilaku *attention seeking* yang berlebihan juga berpotensi menimbulkan konflik dalam hubungan sosial karena dapat dipersepsikan sebagai upaya untuk memperoleh simpati secara berlebihan.

Dalam beberapa kasus, perilaku tersebut bahkan berkembang menjadi tindakan manipulatif yang dilakukan demi mendapatkan perhatian dan pengakuan dari orang lain (Hamzah & Putri, 2022). Kondisi inilah yang menjadikan fenomena *attention seeking* menarik untuk dikaji lebih lanjut, terutama ketika perilaku tersebut muncul pada individu yang memiliki pengalaman keluarga dan kebutuhan emosional tertentu.

Perilaku *attention seeking* pada individu dapat menjadi salah satu cara untuk menyalurkan emosi ketika menghadapi perasaan kosong (*emptiness*), tekanan, stres, maupun kesulitan dalam menerima kondisi yang sedang dialami. Perilaku tersebut juga dapat muncul karena adanya keinginan untuk memperoleh pengakuan dan merasa keberadaannya diperhatikan oleh orang lain (Syahrani & Palila, 2024). Ketika seseorang tidak memiliki mekanisme koping yang cukup baik, ia dapat memilih cara yang dianggap lebih mudah untuk menghadapi kondisi emosionalnya, salah satunya dengan mencari perhatian dan simpati dari lingkungan sekitar.

Dalam perspektif psikologi, perilaku tersebut dapat dikaitkan dengan mekanisme pertahanan diri, yaitu cara yang digunakan individu untuk menghadapi kecemasan, mengurangi tekanan emosional, serta menjaga kondisi psikologis ketika menghadapi situasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi. Mekanisme pertahanan diri pada dasarnya merupakan respons individu dalam menghadapi berbagai tekanan, tetapi penggunaannya secara terus-menerus dengan cara yang kurang tepat dapat berkembang menjadi pola yang maladaptif (Tim Medis Siloam Hospitals, 2023). Dengan demikian, *attention seeking* tidak selalu muncul semata-mata sebagai tindakan yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan perhatian, tetapi dalam kondisi tertentu juga dapat menjadi cara individu menghadapi tekanan emosional dan memenuhi kebutuhan akan pengakuan, termasuk ketika tekanan tersebut berkaitan dengan kondisi keluarga *broken home*.

Fenomena *attention seeking* menjadi semakin relevan untuk diperhatikan di tengah meningkatnya penggunaan media sosial pada Generasi Z. Penelitian menunjukkan bahwa *attention-seeking behavior* dan *fear of missing out* (FoMO)

secara bersama-sama berkontribusi sebesar 32,4% terhadap *problematic social media use* pada pengguna media sosial (Syihab & Rani, 2023). Temuan tersebut menunjukkan bahwa perilaku mencari perhatian tidak hanya berkaitan dengan kebutuhan individu untuk memperoleh pengakuan sosial, tetapi juga memiliki hubungan dengan pola penggunaan media digital yang dapat memengaruhi kesejahteraan psikologis seseorang. Bahkan, penelitian lain menemukan bahwa *attention-seeking behavior* dan kesepian secara simultan memberikan kontribusi sebesar 66,1% terhadap *problematic social media use* pada pengguna media sosial usia dewasa awal (Brantakesuma, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perilaku mencari perhatian tidak terlepas dari kebutuhan emosional, perasaan kesepian, serta keinginan individu untuk memperoleh penerimaan dari lingkungan sosialnya.

Peran kebutuhan akan perhatian dan kondisi emosional tersebut menjadi semakin menarik ketika dikaitkan dengan Generasi Z yang tumbuh dalam keluarga *broken home*. Selain berada pada fase perkembangan yang ditandai dengan pencarian identitas diri, kelompok ini juga dihadapkan pada berbagai pengalaman emosional yang muncul akibat ketidakharmonisan keluarga. Berkurangnya perhatian, dukungan emosional, dan pemenuhan kebutuhan afeksi dari keluarga dapat membuat individu lebih sering mencari perhatian dari lingkungan lain (Cahyanti, 2023). Penelitian mengenai perilaku mencari perhatian pada remaja dengan latar belakang keluarga *broken home* menunjukkan bahwa kurangnya perhatian dan kasih sayang dari keluarga menjadi salah satu faktor yang mendorong munculnya kebutuhan untuk memperoleh perhatian dari lingkungan sosial di

sekitarnya (Syahrani & Palila, 2024). Pengalaman hidup yang seperti itu memungkinkan terbentuknya cara pandang yang berbeda terhadap berbagai perilaku yang berkaitan dengan perhatian, penerimaan sosial, dan kebutuhan afeksi.

Sebagai makhluk sosial, manusia memiliki kebutuhan untuk diterima, dihargai, dan memperoleh perhatian dari lingkungan sekitarnya. Ketika kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, sebagian individu dapat menunjukkan perilaku *attention seeking* sebagai upaya memperoleh perhatian, simpati, maupun pengakuan sosial. Perilaku ini penting untuk dikaji karena dapat menimbulkan berbagai dampak dalam kehidupan sosial individu. Perilaku *attention seeking* pada remaja dengan latar belakang *broken home* dapat terjadi dalam berbagai bentuk perilaku negatif, seperti menyakiti diri sendiri (*self-harm*), melakukan *spam chat*, mengganggu kenyamanan orang lain, serta melakukan perilaku pamer di media sosial untuk memperoleh perhatian dan validasi dari lingkungan sosial.

Self-harm merupakan perilaku yang berbahaya karena dapat menyebabkan cedera fisik, mengganggu kesehatan mental, dan meningkatkan risiko perilaku bunuh diri apabila dilakukan secara berulang (Arinda & Mansoer, 2020). Selain itu, perilaku pamer atau *flexing* yang dilakukan untuk memperoleh pengakuan sosial dapat dipengaruhi oleh kebutuhan akan validasi sosial, rasa tidak aman, serta keinginan untuk mendapatkan pengakuan dari lingkungan sekitar (Kasuda et al., 2024). *flexing* berpotensi memunculkan tekanan sosial, rasa rendah diri, kecemasan, gangguan kesehatan mental, serta perilaku konsumtif yang meningkat akibat keinginan mempertahankan citra diri di media sosial (Uyun, 2025)

Perilaku mencari perhatian melalui pengungkapan kesedihan di media sosial juga berpotensi menimbulkan gangguan kesehatan mental, memperburuk kondisi depresi akibat komentar negatif, serta memunculkan kecanduan terhadap perhatian dan simpati yang diberikan oleh orang lain. Selain itu, individu yang terbiasa memperoleh perhatian melalui perilaku tersebut dapat terdorong untuk terus menciptakan kesedihan baru agar tetap mendapatkan dukungan dan respons dari lingkungan sosialnya. Kondisi ini juga berisiko menyebabkan hilangnya privasi diri karena berbagai masalah pribadi dipublikasikan secara terbuka serta membuat individu semakin sulit membedakan antara kenyataan dan cerita yang sengaja dibangun demi memperoleh perhatian (Hamzah & Putri, 2022). Namun demikian, *attention seeking* tidak selalu berdampak negatif karena dapat mendorong individu untuk berprestasi dan menunjukkan pencapaiannya kepada lingkungan sekitar sebagai bentuk pencarian pengakuan sosial (Syahrani, 2023)

Fenomena *attention seeking* tidak hanya ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga direpresentasikan dalam berbagai media populer, salah satunya film *Tinggal Meninggal* yang tayang di Netflix. Film ini masuk kedalam Top 10 film Netflix Indonesia. Film ini menampilkan tokoh Gema yang mengalami berbagai persoalan emosional, perasaan kesepian, serta kebutuhan akan perhatian yang memengaruhi cara dirinya berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Representasi tersebut memperlihatkan bagaimana kebutuhan emosional yang tidak terpenuhi dapat mendorong seseorang melakukan berbagai tindakan untuk memperoleh perhatian dan pengakuan dari orang lain. Namun, pesan yang disampaikan melalui film tidak selalu dimaknai secara sama oleh setiap penonton.

Latar belakang pengalaman hidup, kondisi sosial, dan lingkungan keluarga yang berbeda memungkinkan munculnya beragam pemaknaan terhadap perilaku *attention seeking* yang ditampilkan dalam film. Perbedaan pemaknaan inilah yang kemudian menjadi menarik untuk dipahami lebih lanjut, terutama pada Generasi Z yang memiliki pengalaman hidup dalam keluarga *broken home*.

Karakter Gema digambarkan sebagai individu yang sejak lama mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial yang dekat dengan orang lain. Ia merasa tidak diperhatikan, kesepian, dan tidak memiliki tempat untuk memperoleh dukungan emosional yang memadai. Kondisi tersebut diakibatkan oleh kurangnya perhatian dalam keluarga Gema. Dalam film tersebut, Gema digambarkan tumbuh dalam keluarga yang minim perhatian dan dukungan emosional. Hubungan yang kurang dekat dengan keluarga membuatnya merasa tidak dipahami dan kesulitan menemukan ruang yang nyaman untuk mengekspresikan perasaan. Kondisi ini kemudian memunculkan perasaan kesepian serta meningkatkan kebutuhannya akan perhatian dari lingkungan sosial.

Kondisi Gema semakin parah setelah kematian ayahnya. Perhatian yang awalnya muncul sebagai bentuk empati dari lingkungan sekitar kemudian berkembang menjadi kebutuhan yang ingin terus dipertahankan. Situasi ini menunjukkan bahwa kebutuhan akan perhatian tidak selalu muncul karena keinginan menjadi pusat perhatian semata, tetapi juga dapat berkaitan dengan pengalaman kesepian dan kekosongan emosional yang dialami seseorang. Penggambaran karakter Gema menjadi menarik karena memperlihatkan sisi psikologis dari perilaku *attention seeking* yang sering kali dipahami secara

sederhana oleh masyarakat. Dengan demikian, film ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menghadirkan refleksi mengenai kebutuhan emosional manusia dalam kehidupan sosial.

Representasi *attention seeking* melalui tindakan membangun atau melebih-lebihkan kondisi buruk untuk mendapatkan perhatian sebenarnya telah muncul dalam berbagai karya audiovisual. Salah satunya dapat dilihat dalam serial *Sharp Objects* yang diadaptasi dari novel karya Gillian Flynn. Dalam serial tersebut, karakter Adora dengan sengaja membuat anaknya mengalami sakit agar mendapatkan perhatian dan simpati dari orang-orang di sekitarnya. Perilaku tersebut berkaitan dengan kondisi psikologis yang dikenal sebagai *Munchausen syndrome by proxy*. Gambaran tersebut memperlihatkan bentuk ekstrem dari perilaku mencari perhatian, ketika kebutuhan untuk memperoleh perhatian justru membuat seseorang melakukan tindakan yang menimbulkan penderitaan bagi orang lain. Sementara itu, dalam film Indonesia *Like & Share*, perilaku mencari perhatian dan validasi juga ditampilkan melalui dua remaja yang aktif membuat konten di media sosial. Di balik aktivitas dan citra positif yang mereka tampilkan di dunia maya, keduanya menghadapi persoalan keluarga yang tidak secara terbuka mereka tunjukkan kepada orang lain.

Jika dibandingkan dengan kedua karya tersebut, *Tinggal Meninggal* memiliki sisi yang berbeda karena *attention seeking* tidak hanya muncul sebagai bagian kecil dari cerita, tetapi menjadi bagian utama yang menggerakkan perkembangan alur melalui karakter Gema. Perilaku tersebut ditampilkan secara bertahap, dimulai dari kebohongan sederhana mengenai kematian kucing hingga

berkembang menjadi tindakan yang lebih jauh, yaitu membuat skenario mengenai kematiannya sendiri. Film ini juga memperlihatkan latar belakang keluarga Gema sebagai salah satu konteks yang berkaitan dengan munculnya kebutuhan untuk mendapatkan perhatian sejak masa kecil. Dengan demikian, penonton tidak hanya diperlihatkan tindakan yang dilakukan Gema, tetapi juga diajak melihat proses berkembangnya perilaku tersebut. Hal inilah yang menjadi salah satu pertimbangan peneliti dalam memilih *Tinggal Meninggal* sebagai objek penelitian.

Pesan sentral film *Tinggal Meninggal* dapat dipahami sebagai upaya menampilkan kebutuhan akan perhatian, bukan hanya sebagai tindakan negatif, tetapi juga sebagai bentuk cerminan dari kekosongan emosional, hubungan keluarga yang tidak harmonis serta upaya mencari identitas diri. Melalui pembentukan karakter Gema, film ini menyampaikan pesan bahwa perilaku *attention seeking* memiliki latar belakang psikologis dan sosial yang kompleks. Namun, ketika pesan ini diterima oleh Generasi Z, tidak semua penonton memaknainya secara sama.

Perbedaan pemaknaan terhadap pesan media dapat dijelaskan melalui teori resepsi Stuart Hall. Hall memandang audiens sebagai pihak yang aktif dalam menginterpretasikan pesan media berdasarkan pengalaman hidup, nilai, serta latar belakang sosial yang dimilikinya (Hall dalam Laode, 2025). Dalam teori *encoding-decoding*, pesan yang dikonstruksi oleh media tidak selalu diterima sesuai dengan maksud pembuat pesan karena audiens memiliki kebebasan untuk menafsirkan makna berdasarkan sudut pandangnya masing-masing. Oleh karena itu, suatu pesan yang sama dapat menghasilkan pemaknaan yang berbeda pada setiap individu.

Perbedaan tersebut umumnya muncul dalam tiga posisi pembacaan, yaitu *dominant*, *negotiated*, dan *oppositional*, yang menunjukkan bagaimana audiens menerima, menegosiasikan, atau bahkan menolak makna yang disampaikan media. Sebagian penonton menerima penggambaran tersebut sebagai gambaran realistis kondisi generasi muda (posisi dominan), sebagian lain memahami tetapi tetap mengkritisi tindakan Gema (posisi negosiasi), dan sebagian menolak serta menganggapnya sebagai perilaku yang tidak dapat dibenarkan (posisi oposisi).

Perbedaan pemaknaan tersebut menjadi semakin menarik ketika dikaitkan dengan Generasi Z yang berasal dari keluarga *broken home*. Kelompok ini memiliki pengalaman emosional yang berpotensi berbeda dibandingkan individu yang tumbuh dalam keluarga harmonis. Berkurangnya perhatian, dukungan emosional, maupun pemenuhan kebutuhan afeksi dari keluarga dapat membentuk cara pandang tertentu terhadap isu perhatian dan penerimaan sosial. Pengalaman tersebut memungkinkan mereka memiliki kedekatan emosional dengan konflik yang dialami tokoh Gema dalam film. Selain itu, Generasi Z juga merupakan kelompok yang tumbuh di era media digital sehingga memiliki kedekatan dengan berbagai fenomena validasi sosial yang berkembang melalui media sosial. Kombinasi antara pengalaman keluarga dan karakteristik generasi tersebut memungkinkan munculnya beragam interpretasi terhadap representasi *attention seeking* yang ditampilkan dalam film. Oleh karena itu, kelompok ini menjadi konteks yang relevan untuk memahami bagaimana pengalaman hidup memengaruhi proses pemaknaan pesan media.

Fenomena *attention seeking* tidak dapat dilepaskan dari kajian ilmu komunikasi, yaitu dalam komunikasi massa. Film sebagai media komunikasi massa tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga alat untuk menyampaikan pesan ke masyarakat. Melalui film, kita bisa membangun cara pandang tertentu tentang kehidupan yang dipahami oleh penonton. Media memiliki kemampuan untuk membingkai suatu fenomena sehingga membentuk cara pandang audiens terhadap isu yang diangkat (Seirajana, 2025). Dalam konteks ini, perilaku mencari perhatian dibentuk melalui karakter, alur cerita, serta konflik emosional yang disajikan secara sinematik.

Penelitian mengenai *attention seeking* selama ini lebih banyak berfokus pada konteks penggunaan media sosial, kesehatan mental, dan perilaku komunikasi digital pada kalangan generasi muda. Namun, kajian yang membahas bagaimana audiens memaknai representasi perilaku *attention seeking* dalam media film masih belum banyak dilakukan. Selain itu, penelitian yang secara khusus menelaah penerimaan Generasi Z dengan latar belakang *broken home* terhadap representasi tersebut juga masih terbatas. Padahal, pengalaman keluarga dan kondisi emosional individu dapat memengaruhi cara mereka memahami serta menafsirkan pesan yang disampaikan melalui media. Oleh karena itu, masih terdapat peluang untuk mengembangkan kajian mengenai pengalaman hidup audiens, representasi media, dan proses pemaknaan terhadap fenomena *attention seeking*.

Fenomena ini menjadi relevan untuk dikaji karena menunjukkan adanya pergeseran cara individu memperoleh perhatian dan pengakuan sosial di era digital. Perilaku *attention seeking* sering kali dipandang sebagai tindakan negatif tanpa

mempertimbangkan latar belakang psikologis maupun kondisi sosial yang melatarbelakanginya. Melalui karakter Gema, film *Tinggal Meninggal* menghadirkan representasi individu yang menggunakan narasi duka sebagai sarana memperoleh perhatian dan penerimaan sosial. Tindakan tersebut tidak hanya dapat dipahami sebagai bentuk kebohongan personal, tetapi juga sebagai refleksi dari kebutuhan emosional yang tidak terpenuhi. Oleh karena itu, analisis resepsi menjadi penting untuk memahami bagaimana audiens memaknai tindakan tersebut berdasarkan pengalaman hidup dan latar belakang sosial yang mereka miliki.

Dengan penelitian ini, diharapkan diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai bagaimana Generasi Z, khususnya yang memiliki latar belakang *broken home*, memaknai perilaku *attention seeking* dalam film *Tinggal Meninggal*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian resepsi media dalam ranah ilmu komunikasi, terutama dalam memahami dinamika proses *encoding–decoding* pada generasi muda di era budaya digital. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris mengenai bagaimana pengalaman personal dan latar belakang keluarga memengaruhi proses pemaknaan terhadap isu psikososial yang ditampilkan melalui media film.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana penerimaan Generasi Z *broken home* terhadap *attention seeking* (cari perhatian) dalam film *Tinggal Meninggal* di Netflix?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengidentifikasi penerimaan Generasi Z dengan latar belakang *broken home* terhadap perilaku cari perhatian (*attention seeking*) dalam film *Tinggal Meninggal di Netflix*..

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian komunikasi massa dan studi resepsi media. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian akademik mengenai teori resepsi Stuart Hall, terutama dalam menganalisis proses *encoding-decoding* pada isu psikososial generasi muda yang ditampilkan dalam film. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan studi komunikasi yang mengkaji pesan yang disampaikan media, pengalaman sosial audiens, serta dinamika pemaknaan terhadap fenomena *attention seeking* di era budaya digital.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat dalam memahami bahwa perilaku *attention seeking* tidak selalu dapat dinilai secara sederhana sebagai tindakan negatif, melainkan perlu dipahami dalam konteks latar belakang sosial dan kondisi emosional individu. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan refleksi bagi pembuat film dan pelaku industri media dalam menyajikan isu psikososial generasi muda secara lebih sensitif dan kontekstual.

Selain itu, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik, orang tua, serta generasi muda dalam memahami dinamika komunikasi dan kebutuhan validasi sosial di era digital.