

FENOMENA BILLIARD FOMO GAYA HIDUP BARU ANAK MUDA DI BUMI SILAMPARI

Adika Fatahilah^{1*}, Romi Pranata², Devi Ariana³, Harvy Pratama Putra⁴, Tri Cahyo Febriansyah⁵, Muhamad Salek⁶
^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia.
*Email: adika.fatahilah05@gmail.com

ABSTRAK

Fenomena *billiard* kini tidak lagi sekadar aktivitas rekreasi, tetapi telah menjadi bagian dari gaya hidup baru anak muda di Bumi Silampari. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh budaya *Fear of Missing Out* (FOMO) terhadap meningkatnya minat bermain billiard di kalangan generasi muda, serta bagaimana fenomena tersebut merepresentasikan perubahan pola interaksi sosial dan nilai-nilai gaya hidup modern. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap komunitas serta pengunjung tempat billiard di wilayah Lubuklinggau dan sekitarnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tren billiard dipengaruhi oleh dorongan FOMO, di mana anak muda merasa perlu terlibat dalam aktivitas yang sedang populer demi mempertahankan eksistensi sosial dan mengikuti perkembangan media sosial. Aktivitas billiard tidak hanya dimaknai sebagai hiburan, tetapi juga sebagai simbol pergaulan, status sosial, dan ekspresi identitas diri. Kesimpulannya, *billiard FOMO* mencerminkan transformasi gaya hidup anak muda Bumi Silampari yang semakin dinamis, konsumtif, dan terpengaruh oleh budaya digital.

Kata kunci: Anak Muda, Billiard, Bumi Silampari, FOMO, Gaya Hidup.

ABSTRACT

The billiards phenomenon is no longer just a recreational activity but has become part of the new lifestyle of young people in Bumi Silampari. This study aims to examine the influence of the Fear of Missing Out (FOMO) culture on the increasing interest in playing billiards among the younger generation, and how this phenomenon reflects changes in social interaction patterns and modern lifestyle values. The research method used was a descriptive qualitative approach using observation, interviews, and documentation techniques with communities and billiard hall visitors in the Lubuklinggau area and its surroundings. The results show that the billiards trend is influenced by FOMO, where young people feel the need to engage in popular activities to maintain their social presence and keep up with social media trends. Billiards activities are not only interpreted as entertainment but also as a symbol of social interaction, social status, and an expression of self-identity. In conclusion, billiards FOMO reflects the transformation of the lifestyle of young people in Bumi Silampari, which is increasingly dynamic, consumerist, and influenced by digital culture.

Keywords: *Billiards, FOMO, Lifestyle, Young People, Bumi Silampari*

PENDAHULUAN

Kota Lubuklinggau merupakan salah satu kota yang terletak di bagian barat Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia. Secara geografis, kota ini berada di antara 3°12'–3°22' Lintang Selatan dan 102°47'–103°01' Bujur Timur, dengan luas wilayah sekitar 401,50 km². Lubuklinggau berbatasan langsung dengan Kabupaten Musi Rawas di bagian utara, selatan, dan timur, serta Provinsi Bengkulu di bagian barat. Letaknya yang strategis menjadikan Lubuklinggau sebagai pusat aktivitas ekonomi, pendidikan, dan hiburan di wilayah Bumi Silampari.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024, jumlah penduduk Kota Lubuklinggau mencapai sekitar 240.000 jiwa, dengan tingkat kepadatan sekitar 597 jiwa per kilometer persegi. Sebagian besar penduduknya merupakan usia produktif (15–40 tahun), yaitu kelompok masyarakat yang aktif dalam berbagai kegiatan sosial dan hiburan. Kondisi demografis ini menjadikan Lubuklinggau sebagai kota yang dinamis dan terbuka terhadap perkembangan budaya modern.

Perkembangan zaman yang semakin modern membawa perubahan besar terhadap gaya hidup generasi muda, termasuk dalam hal hiburan, pergaulan, dan pembentukan identitas social (Granic et al., 2020). Adapun Avci et al. (2025) mengatakan media sosial secara signifikan mempengaruhi perkembangan identitas remaja, menekankan bahwa partisipasi aktif mendorong eksplorasi identitas, sementara keaslian meningkatkan kejelasan konsep diri. Salah satu fenomena yang mulai muncul di kalangan anak muda Bumi Silampari, khususnya di Kota Lubuklinggau dan sekitarnya, adalah tren bermain billiard yang kini menjadi bagian dari gaya hidup kekinian. Aktivitas yang dulunya identik dengan tempat hiburan tertentu, kini berubah menjadi ruang sosial baru bagi anak muda untuk berkumpul, berinteraksi, dan menunjukkan eksistensi diri.

Billiard merupakan salah satu jenis olahraga sekaligus permainan rekreasi yang semakin populer di berbagai kalangan masyarakat, khususnya anak muda. Olahraga ini dimainkan di atas meja khusus menggunakan stik (cue) dan bola, dengan tujuan memasukkan bola ke dalam lubang tertentu atau mencapai poin tertentu sesuai jenis permainan. Seiring berkembangnya waktu, billiard tidak lagi dipandang hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai aktivitas olahraga yang mengasah konsentrasi, ketelitian, serta strategi.

Perkembangan billiard di Indonesia menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Tempat-tempat billiard tumbuh di berbagai kota, termasuk kota-kota menengah seperti Lubuklinggau, yang memperlihatkan tingginya minat masyarakat terhadap olahraga ini. Billiard kini menjadi bagian dari gaya hidup modern, di mana aktivitas bermain tidak hanya bertujuan untuk mengisi waktu luang, tetapi juga untuk bersosialisasi, berkompetisi, dan mengikuti tren yang sedang berkembang di lingkungan pertemanan (Zhang, 2025).

Selain sebagai hiburan, billiard juga telah diakui sebagai cabang olahraga resmi yang dipertandingkan dalam berbagai ajang, mulai dari tingkat daerah hingga internasional. Hal ini mendorong terbentuknya klub-klub atau sekolah billiard yang bertujuan membina atlet muda serta mengembangkan kemampuan teknik dan mental dalam permainan. Dengan adanya pembinaan ini, billiard menjadi wadah yang positif bagi generasi muda untuk menggali potensi dalam bidang olahraga (Ettl Rodríguez et al., 2023).

Fenomena ini tidak terlepas dari pengaruh budaya *Fear of Missing Out* (FOMO), yaitu perasaan takut tertinggal dari tren atau kegiatan yang sedang populer di lingkungan sosial (Astuti & Suminar, 2022). FOMO mendorong banyak anak muda untuk ikut serta dalam berbagai aktivitas yang dianggap “hits” atau “gaul”, termasuk bermain billiard (Choi et al., 2025). Media sosial memiliki peran penting dalam memperkuat fenomena ini, karena aktivitas yang diunggah ke platform digital seperti Instagram, TikTok, atau Facebook menjadi simbol status sosial dan eksistensi di dunia maya.

Selain menjadi sarana hiburan, tempat billiard kini juga berkembang menjadi ruang interaksi sosial lintas komunitas, tempat nongkrong, bahkan ajang memperluas jaringan pertemanan. Namun, perubahan makna ini juga membawa dampak terhadap pola perilaku anak muda, mulai dari meningkatnya budaya konsumtif hingga pergeseran nilai-nilai sosial tradisional yang dulu lebih mengedepankan kebersamaan dan kesederhanaan.

Melalui penelitian ini, penulis ingin mengkaji lebih dalam bagaimana fenomena *billiard FOMO* terbentuk, faktor-faktor yang memengaruhinya, serta implikasinya terhadap gaya hidup anak muda di Bumi Silampari. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai dinamika perubahan sosial dan budaya generasi muda dalam menghadapi arus globalisasi dan digitalisasi yang semakin kuat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan secara mendalam fenomena *billiard FOMO* sebagai bagian dari gaya hidup baru anak muda di Bumi Silampari. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada makna, perilaku sosial, dan pengalaman subjektif para pelaku dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Penelitian dilakukan di wilayah Kota Lubuklinggau, yang merupakan pusat aktivitas sosial dan hiburan di Bumi Silampari. Beberapa lokasi yang dijadikan tempat observasi antara lain tempat billiard populer yang sering dikunjungi anak muda, seperti *Gemini Billiard*, *Central Billiard*, *Athaya Billiard*, *Rumah Billiard*, *Pocketpoll Billiard*, dan *Basecamp Biliirad*. Penelitian ini dilaksanakan di Kota Lubuklinggau, Provinsi Sumatera Selatan, yang dikenal sebagai Bumi Silampari. Lokasi ini dipilih karena memiliki komunitas skateboard yang aktif serta fasilitas publik yang mendukung kegiatan olahraga. Beberapa lokasi utama penelitian antara lain:

1. Gemini Billiard
2. Central Billiard
3. Athaya
4. Basecamp
5. Pocket
6. Rumah Billiard

Penelitian dilaksanakan selama bulan Agustus hingga Oktober 2025, mencakup tahap observasi lapangan, wawancara, serta dokumentasi kegiatan komunitas Billiard dan pelaku ekonomi sekitar.

Subjek dan Informan Penelitian. Subjek penelitian terdiri dari berbagai pihak yang terlibat langsung dalam aktivitas Billiard di Lubuklinggau. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu memilih responden berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan fokus penelitian (Nicholas Salim et al., 2025).

Keabsahan Data (Validitas dan Reliabilitas). Untuk menjamin validitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu membandingkan data dari berbagai sumber, teknik, dan waktu pengumpulan (Roth et al., 2021).

Bentuk triangulasi yang digunakan meliputi:

1. Triangulasi Sumber, dengan membandingkan hasil wawancara dari Gemini Billiard, dan Central Billiard
2. Triangulasi Teknik, dengan mencocokkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.
3. Triangulasi Waktu, dengan melakukan observasi dan wawancara pada waktu berbeda untuk melihat konsistensi perilaku sosial.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di 6 tempat billiard yang ada di kota Lubuklinggau. Rata-rata orang yang bermain billiard merupakan anak muda berusia antara 17–25 tahun yang aktif bermain billiard di beberapa tempat hiburan dan kafe di Kota Lubuklinggau. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, sebagian besar responden adalah pelajar dan mahasiswa, sementara sebagian lainnya merupakan pekerja muda. Mereka umumnya bermain billiard minimal dua kali dalam seminggu, terutama pada malam hari dan akhir pekan.

Tempat-tempat yang telah dilakukan observasi yaitu berjumlah 6 tempat diantaranya yaitu:

Gemini Billiard adalah tempat billiard yang berada di Jl. Yos Sudarso, Kelurahan Margamulya. Gemini Billiard adalah salah satu tempat billiard yang sering di kunjungi sebagian anak muda untuk mengisi waktu luang. Jumlah Meja yang ada di Gemini Billiard berjumlah 12 meja, dan biaya sewa yang perlu di keluarkan untuk bermain billiard di Gemini Biliard yaitu Rp.30.000/jam di siang hari, tetapi ada juga promo 3 jam Rp.50.000 dengan syarat membeli minum, dan juga biaya sewa yang di keluarkan untuk bermain pada malam hari yaitu Rp.38.000/jam.

Central Billiard merupakan salah satu tempat billiard ternama di Kota Lubuklinggau yang berlokasi di Jl. Yos Sudarso, Kelurahan Majapahit. Tempat ini dikenal dengan konsep uniknya, yaitu "*billiard tanpa judi*", yang menekankan pada kenyamanan pelanggan serta pembinaan atlet muda. Dengan fasilitas 30 meja billiard, Central Billiard menjadi pilihan utama bagi masyarakat yang ingin bermain sekaligus berlatih secara sehat dan positif.

Tarif sewanya pun terjangkau, yaitu Rp35.000 per jam pada siang hari dan Rp40.000 pada malam hari (Senin–Kamis), serta Rp45.000–Rp50.000 untuk akhir pekan. Beragam promo menarik juga ditawarkan, seperti potongan harga hingga 50% pada siang hari dan 30% pada malam hari di hari kerja, serta program bermain gratis khusus perempuan pada Senin hingga Kamis dengan syarat tertentu.

Athaya Billiard menjadi salah satu spot favorit anak muda di Kota Lubuklinggau. Berlokasi strategis di Jl. Yos Sudarso, Watervang, tempat ini bukan sekadar arena bermain billiard, tapi juga ruang untuk berkumpul, berkompetisi, dan menyalurkan hobi dengan suasana yang seru dan santai.

Tarif sewa yang dikeluarkan untuk bermain yaitu, Rp25.000 per jam pada pukul 12:00 sampai 18:00 dan Rp30.000 pada pukul 18:00 sampai tutup pada hari Senin hingga Jumat, untuk hari sabtu dan minggu Rp35.000 per jam untuk siang dan Rp50.000 untuk malam hari. Tempat ini menyediakan 18 meja yang berada di lantai 1 dan lantai 2, lantai 1 berjumlah 11 meja, dan lantai 2 berjumlah 7 meja.

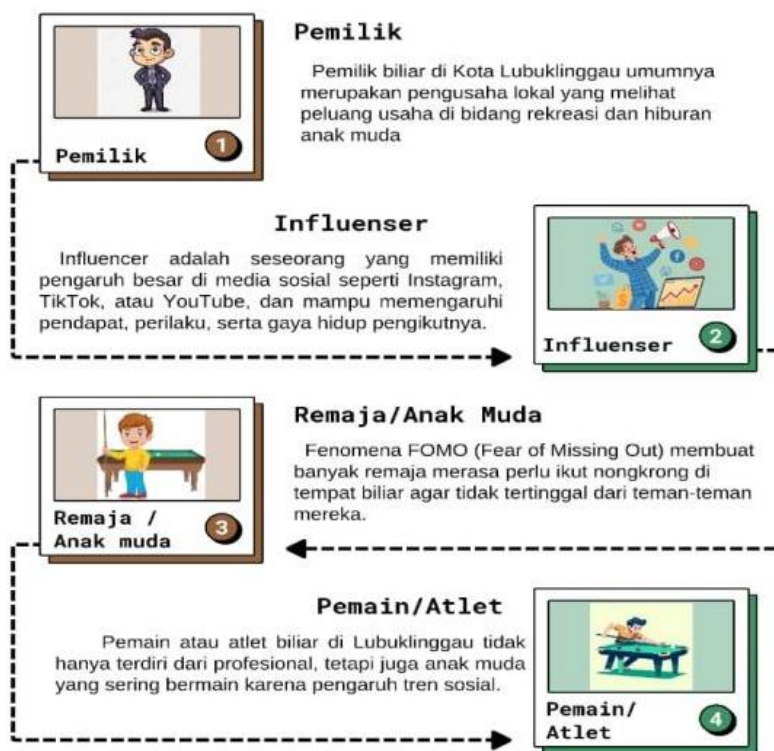
Rumah Billiard yang berlokasi di Jl. Gedang, Kelurahan TabaJemekeh, Kecamatan Lubuk Linggau Timur I, Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan, merupakan salah satu tempat hiburan dan olahraga yang cukup diminati masyarakat sekitar. Tempat ini menyediakan empat meja billiard dengan suasana yang nyaman dan pencahayaan yang memadai bagi para pengunjung. Rumah Billiard ini buka setiap hari dengan tarif yang terjangkau, yaitu Rp20.000 per jam dan Rp30.000 untuk dua jam pada waktu pukul 14.00–19.00. Sementara itu, pada malam minggu, tarif sedikit meningkat menjadi Rp30.000 per jam karena meningkatnya jumlah pengunjung. Dalam satu bulan, tempat ini menerima sekitar 200 pengunjung, baik dari kalangan pelajar, mahasiswa, maupun masyarakat umum yang ingin mengisi waktu luang dengan kegiatan rekreasi yang positif. Dengan pelayanan yang ramah dan fasilitas yang cukup memadai

Pocketpoll Billiard merupakan salah satu tempat bermain biliar yang cukup populer di Kota Lubuklinggau. Berlokasi strategis di Jl. Kelabat, Jawa Kiri, Kec. Lubuk Linggau Timur II, Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan 31613, tempat ini menjadi pilihan favorit bagi para penggemar biliar, khususnya kalangan remaja dan dewasa muda. Dengan suasana yang nyaman dan fasilitas yang memadai, Pocketpoll Billiard tidak hanya berfungsi sebagai arena permainan, tetapi juga sebagai tempat berkumpul, bersosialisasi, dan menyalurkan hobi.

Berdasarkan hasil observasi, Pocketpoll Billiard menggunakan sistem tarif yang berbeda sesuai dengan waktu dan hari operasional. Pada hari biasa (Senin hingga Jumat), tarif siang hari ditetapkan sebesar Rp30.000 per jam, sedangkan malam hari meningkat menjadi Rp40.000 per jam. Sementara itu, pada hari Sabtu dan Minggu, tarif mengalami kenaikan menjadi Rp35.000 per jam pada siang hari dan Rp50.000 per jam pada malam hari. Dari hasil pengamatan lebih lanjut, diketahui bahwa pendapatan harian Pocketpoll Billiard dapat mencapai sekitar Rp800.000 per hari. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat minat dan antusiasme masyarakat terhadap permainan biliar cukup tinggi, terutama pada malam hari dan akhir pekan ketika jumlah pengunjung meningkat secara signifikan.

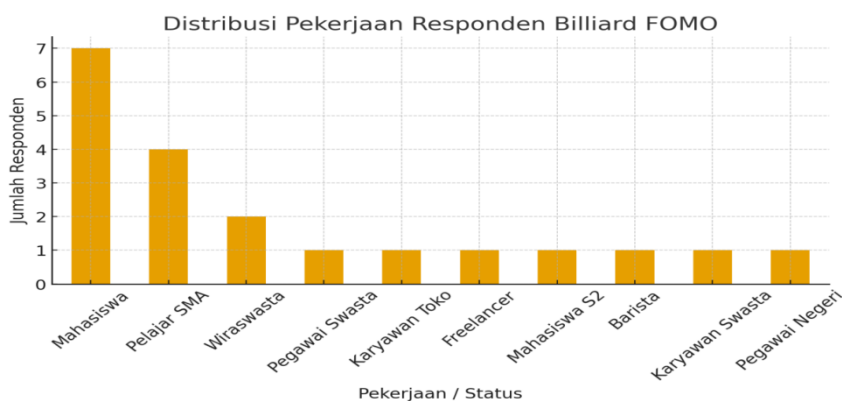
BaseCamp Billiard merupakan salah satu tempat bermain biliar yang cukup terkenal dan ramai dikunjungi di Kota Lubuklinggau. Tempat ini berlokasi di Jl. Yos Sudarso, Jawa Kiri, Kec. Lubuk Linggau Timur II, Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan 31622. Dengan desain bangunan dua lantai, BaseCamp Billiard menghadirkan suasana yang nyaman dan luas, sehingga pengunjung dapat bermain dengan leluasa. Terdapat delapan meja biliar yang tersedia, dengan tujuh meja di lantai bawah dan satu meja di lantai atas yang biasanya digunakan untuk pengunjung yang ingin suasana lebih tenang. BaseCamp Billiard menerapkan sistem tarif yang berbeda antara siang dan malam hari. Pada siang hari, tarif sewa meja ditetapkan sebesar Rp20.000 per jam, sedangkan pada malam hari meningkat menjadi Rp30.000 per jam. Perbedaan tarif ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan tingkat kunjungan yang umumnya lebih tinggi pada malam hari.

Dari hasil wawancara dan pengamatan, diketahui bahwa pendapatan harian BaseCamp Billiard dapat mencapai sekitar Rp1.500.000 per hari, dengan total pendapatan bulanan mencapai kurang lebih Rp35.000.000. Angka ini menunjukkan bahwa tingkat antusiasme masyarakat terhadap aktivitas bermain biliar di tempat ini cukup tinggi, terutama pada malam hari dan akhir pekan ketika pengunjung datang dalam jumlah lebih banyak.



Gambar 1. Pihak Partisipan Biliard

Gambar tersebut menunjukkan rantai hubungan antar pihak yang terlibat dalam fenomena FOMO (*Fear of Missing Out*) pada aktivitas bermain billiard di kalangan anak muda di Kota Lubuklinggau. Setiap pihak memiliki peran yang saling memengaruhi dalam membentuk tren dan perilaku sosial bermain billiard.



Gambar 2. Grafik Distribusi Pekerjaan Responden Billiard

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di enam tempat billiard di Kota Lubuklinggau, ditemukan bahwa mayoritas pengunjung merupakan anak muda berusia 17–25 tahun yang didominasi oleh pelajar, mahasiswa, dan pekerja muda. Mereka memiliki frekuensi bermain yang cukup tinggi, yaitu minimal dua kali dalam seminggu, terutama pada malam hari dan akhir pekan. Aktivitas bermain billiard bagi sebagian

besar responden bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi bagian dari gaya hidup, ajang bersosialisasi, serta cara mengikuti tren yang sedang ramai di lingkungan pertemanan.

Temuan juga menunjukkan bahwa keenam tempat billiard yang diamati Gemini, Central, Athaya, Rumah Billiard, Pocketpoll, dan BaseCamp menawarkan tarif yang relatif terjangkau, berkisar antara Rp20.000 hingga Rp50.000 per jam, serta menyediakan berbagai promo menarik untuk menarik minat pengunjung. Faktor lokasi yang strategis, terutama di sekitar kawasan Jalan Yos Sudarso dan pusat keramaian, membuat tempat-tempat tersebut mudah diakses oleh anak muda sehingga tingkat kunjungan menjadi tinggi.

Setiap tempat memiliki karakteristik khusus yang menjadi daya tarik tersendiri, seperti konsep “billiard tanpa judi” di Central Billiard, suasana santai di Gemini dan Athaya, hingga fasilitas dua lantai di BaseCamp Billiard. Tingginya antusiasme masyarakat juga terlihat dari pendapatan harian beberapa tempat yang mencapai Rp800.000 hingga Rp1.500.000 per hari, terutama pada jam ramai. Secara keseluruhan, aktivitas bermain billiard di Kota Lubuklinggau menunjukkan bahwa olahraga ini telah menjadi wadah hiburan positif dan ruang interaksi sosial yang penting bagi kalangan muda.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di enam lokasi berbeda, yaitu Gemini Billiard, Central Billiard, Athaya Billiard, Rumah Billiard, Pocketpoll Billiard, dan Basecamp Billiard, dapat diketahui bahwa permainan biliard di Kota Lubuklinggau telah berkembang menjadi bagian dari gaya hidup modern anak muda. Aktivitas ini tidak lagi sekadar sarana hiburan, tetapi juga menjadi wadah interaksi sosial, ekspresi diri, serta bentuk eksistensi di lingkungan pertemanan dan media social (Jun, 2022). Selanjutnya penelitian oleh Lv & Zhang (2024) menyatakan, Keterlibatan ini telah melampaui peran tradisional sebagai sumber hiburan belaka dan telah berkembang menjadi saluran yang signifikan untuk keterlibatan sosial, ekspresi individu, dan mode keberadaan dalam ranah persahabatan dan platform digital. Dari data observasi dan wawancara terhadap 20 responden, mayoritas pemain biliard berusia antara 18–27 tahun, yang tergolong dalam kelompok remaja akhir hingga dewasa muda. Sebagian besar dari mereka berstatus mahasiswa (7 orang) dan pelajar SMA (4 orang), sementara sisanya merupakan pekerja muda seperti karyawan swasta, barista, dan wiraswasta. Hal ini menunjukkan bahwa fenomena *billiard* lebih banyak muncul pada usia produktif yang cenderung aktif bersosialisasi dan memiliki ketertarikan terhadap tren kekinian.

Secara umum, frekuensi bermain biliard cukup tinggi, yaitu antara 2–4 kali dalam seminggu, bahkan ada yang mencapai 5 kali. Intensitas bermain yang rutin ini menunjukkan bahwa biliard bukan sekadar hobi, melainkan telah menjadi rutinitas sosial dan bagian dari identitas diri bagi sebagian anak muda Lubuklinggau.

Dari sisi motivasi bermain, hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas responden bermain karena faktor sosial dan tren pertemanan (Fritz & Stöckl, 2023). Beberapa alasan yang dominan antara lain “ikut tren teman”, “takut ketinggalan update”, “nongkrong bareng teman”, dan “eksistensi di media sosial”. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Yusuf et al., 2023) yang menjelaskan bahwa budaya *Fear of Missing Out (FOMO)* membuat individu merasa terdorong untuk selalu ikut dalam aktivitas yang sedang populer agar tidak merasa tertinggal dari lingkungannya. Adapun Langlais et al.(2025) mengatakan bahwa remaja terutama menggunakan TikTok untuk

alasan interpersonal, seperti hiburan dan komunikasi. Mereka terlibat dengan platform untuk terhubung dengan teman, mengikuti tren, dan menghindari pembaruan yang hilang, menyoroti pentingnya faktor sosial dalam motivasi mereka.

Selain itu, pengaruh media sosial juga berperan besar dalam memperkuat fenomena ini (Hatamleh, 2024). Banyak anak muda yang menjadikan aktivitas bermain biliar sebagai konten untuk diunggah ke TikTok, Instagram, atau story WhatsApp, guna menunjukkan eksistensi diri dan gaya hidup modern. Hal ini mendukung pandangan (Granic et al., 2020) bahwa media digital berperan dalam pembentukan identitas sosial generasi muda di era modern. Adapun Weisskirch, (2025) mengatakan bahwa media sosial berpengaruh pada perilaku dan kesehatan mental mereka. Persepsi ini, bersama dengan rasa takut ketinggalan, secara signifikan memprediksi keterlibatan dalam perilaku berisiko, menunjukkan bahwa media sosial memengaruhi demonstrasi gaya hidup di kalangan remaja (Weisskirch, 2025).

Dari hasil observasi lapangan, terlihat pula bahwa tempat-tempat biliar di Kota Lubuklinggau kini telah bertransformasi menjadi ruang sosial terbuka. Tempat seperti Central Billiard mengusung konsep “billiard tanpa judi” dan berorientasi pada pembinaan atlet muda, sementara tempat lain seperti Pocketpoll Billiard dan Basecamp Billiard menjadi pusat hiburan malam yang ramai dikunjungi anak muda setiap akhir pekan. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran fungsi biliar dari sekadar olahraga atau hiburan menjadi sarana *lifestyle* dan pergaulan (Zhang, 2025).

Namun demikian, fenomena *billiard FOMO* juga membawa beberapa dampak sosial, antara lain meningkatnya budaya konsumtif dan perubahan nilai-nilai sosial tradisional. Anak muda cenderung menghabiskan waktu dan uang untuk nongkrong demi mempertahankan citra sosial di media (Mengilli, 2025). Adapun Yang et al. (2021) penggunaan media sosial di kalangan remaja, menunjukkan bahwa mempertahankan citra sosial dapat memengaruhi aktivitas dan interaksi mereka secara online. Kondisi ini menunjukkan adanya pergeseran nilai budaya dari kebersamaan sederhana menuju gaya hidup yang lebih modern dan kompetitif secara sosial.

Secara keseluruhan, hasil observasi memperlihatkan bahwa fenomena *billiard FOMO* di Kota Lubuklinggau merupakan bentuk adaptasi budaya anak muda terhadap modernitas dan pengaruh media digital. Aktivitas bermain biliar bukan hanya hiburan, melainkan juga simbol eksistensi sosial yang menggambarkan identitas anak muda Bumi Silampari yang dinamis, kreatif, dan selalu ingin terhubung dengan tren global.

Adanya Peluang Bisnis

Olahraga biliar telah berkembang menjadi salah satu bentuk hiburan dan olahraga yang semakin diminati oleh berbagai kalangan masyarakat. Sebagai salah satu cabang olahraga yang menggabungkan unsur keterampilan, strategi, dan rekreasi, biliar menawarkan potensi pasar yang besar untuk dijadikan bisnis yang menjanjikan (Wang et al., 2024). Ada juga Lin et al. (2025) mengatakan bahwa biliar tidak hanya membutuhkan keterampilan fisik tetapi juga keterampilan berpikir tingkat tinggi untuk sukses, menunjukkan kompleksitas dan sifat strategisnya. Tingginya minat masyarakat terhadap aktivitas ini, khususnya di kalangan generasi muda, membuka peluang bagi pengusaha untuk mengembangkan usaha tempat permainan biliar yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun komunitas sosial dan mendukung pembinaan atlet muda (Pervun et al., 2024). Sedangkan Ratten (2022) menekankan bahwa kewirausahaan dipengaruhi oleh faktor

budaya, sosial, dan gaya hidup, menunjukkan bahwa tempat permainan biliar dapat berkembang dengan mengatasi elemen-elemen ini.

Dengan menciptakan ruang yang mendorong keterlibatan masyarakat dan mendukung atlet muda, pengusaha dapat memanfaatkan minat publik yang tinggi di antara generasi muda. Oleh karena itu, bisnis olahraga biliar berpotensi menjadi sektor usaha yang menguntungkan, dengan memperhatikan tren pasar, tarif yang kompetitif, serta penyediaan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pelanggan (Lyu, 2024). Ada juga C. Lv et al.(2022) membahas bisnis olahraga biliard atau profitabilitasnya. Namun, ini membahas industri olahraga yang lebih luas, menyoroti perlunya inovasi dan potensi teknologi blockchain untuk meningkatkan model bisnis. Masuknya Central Billiard ke dalam pasar Kota Lubuklinggau tentu memberikan dampak signifikan terhadap dinamika persaingan dalam industri hiburan dan olahraga biliar di wilayah tersebut. Dengan fasilitas yang lebih lengkap dan konsep yang unik, yaitu "biliard tanpa judi," Central Billiard memperkenalkan nilai tambah yang membedakan dari pesaing yang sudah ada. Kehadiran tempat ini tidak hanya meningkatkan variasi pilihan bagi konsumen, tetapi juga memperburuk persaingan antar usaha biliar yang ada, memaksa para pelaku usaha lainnya untuk beradaptasi dengan peningkatan kualitas pelayanan, inovasi, dan strategi harga guna mempertahankan pangsa pasar mereka. Dalam konteks ini, persaingan yang semakin ketat di sektor bisnis biliar di Lubuklinggau dapat dilihat sebagai faktor pendorong untuk peningkatan kualitas layanan, inovasi dalam pemasaran, serta pengembangan fasilitas yang lebih menarik bagi pelanggan.

Konteks Sosial dan Budaya Bumi Silampari dalam Perubahan Gaya Hidup

Bumi Silampari, yang dikenal meliputi wilayah Kota Lubuklinggau dan Kabupaten Musi Rawas, mengalami perkembangan sosial-ekonomi yang cukup signifikan dalam dua dekade terakhir. Pembangunan infrastruktur, pertumbuhan pusat hiburan, serta peningkatan aktivitas ekonomi mendorong terbentuknya ruang-ruang sosial baru bagi generasi muda. Tempat-tempat hiburan seperti kafe, lapangan futsal, dan ruang rekreasi modern mulai bermunculan sebagai respons terhadap kebutuhan hiburan masyarakat urban. Dalam konteks ini, biliard mulai memperoleh tempat sebagai salah satu aktivitas yang populer di kalangan anak muda (Lisauskienė & Leščinskij, 2025).

Billiard sebagai permainan sebenarnya bukan hal baru di Indonesia, namun geliatnya sebagai budaya anak muda di Bumi Silampari meningkat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Salah satu penyebabnya adalah terbentuknya komunitas-komunitas bermain biliard yang aktif mempromosikan aktivitas ini melalui media sosial. Perubahan ini menunjukkan bahwa gaya hidup generasi muda semakin dipengaruhi oleh globalisasi digital dan jejaring virtual, bukan semata-mata oleh interaksi fisik seperti pada generasi terdahulu (Pioner & Sodnompil, 2025).

FOMO sebagai Faktor Psikologis dalam Pembentukan Tren Billiard

FOMO atau Fear of Missing Out merupakan kondisi psikologis yang membuat seseorang merasa cemas atau takut tertinggal dari sebuah tren atau pengalaman sosial yang dilakukan orang lain (Rifkin et al., 2025), Adapun Servidio et al. (2024) mengatakan Fear of Missing Out (FOMO) sebagai kondisi psikologis yang terkait dengan penggunaan media sosial yang bermasalah (PSMU). Ini menyoroti bahwa FoMO dikaitkan dengan harga diri negatif dan peningkatan perbandingan sosial, yang

dapat memperburuk perasaan cemas tentang kehilangan pengalaman social, dan juga Alabri (2022) mengatakan Fear of Missing Out (FOMO) didefinisikan sebagai kekhawatiran yang meresap bahwa orang lain mungkin memiliki pengalaman sosial yang bermanfaat di mana seseorang tidak ada. FOMO erat kaitannya dengan media sosial, tempat di mana individu dapat melihat aktivitas orang lain secara instan. Dalam konteks anak muda di Bumi Silampari, unggahan tentang aktivitas bermain billiard di Instagram, TikTok, atau Facebook menciptakan persepsi bahwa aktivitas tersebut adalah bagian dari gaya hidup keren dan kekinian.

Secara psikologis, FOMO bekerja melalui dua mekanisme utama. Pertama, perbandingan sosial (*social comparison*), yaitu ketika individu membandingkan diri mereka dengan orang lain. Anak muda yang sering melihat teman-temannya bermain billiard akan merasa seolah mereka tertinggal dan tidak menjadi bagian dari lingkungan sosial tersebut. Kedua, kebutuhan akan penerimaan sosial (*social acceptance*), yaitu dorongan untuk mendapatkan pengakuan dari kelompok sebaya. Dalam budaya anak muda, partisipasi dalam aktivitas yang dianggap tren menjadi bagian penting dalam membangun identitas dan status sosial.

Kedua mekanisme tersebut mengarahkan anak muda untuk ikut terlibat dalam aktivitas bermain billiard meskipun awalnya tidak memiliki ketertarikan khusus terhadap permainan tersebut. Dengan demikian, FOMO bukan hanya mempengaruhi perilaku individu tetapi juga menciptakan pola sosial kolektif yang membentuk tren baru (Seiler & Rumpel, 2023).

Billiard sebagai Media Interaksi Sosial dan Identitas Anak Muda

Perubahan persepsi terhadap billiard dari sekadar permainan menjadi gaya hidup tidak terlepas dari peran billiard sebagai ruang sosial. Bagi anak muda, tempat bermain billiard bukan hanya lokasi untuk bermain, tetapi juga wadah untuk berinteraksi, membangun relasi, dan mengekspresikan identitas (Gray & Manning, 2022). Adapun Lisauskienė & Leščinskij (2025) mengatakan bahwa kegiatan kreatif ini berfungsi sebagai platform untuk komunikasi, memungkinkan pemuda untuk membangun hubungan dan mengekspresikan identitas mereka. Dalam sosiologi, fenomena ini termasuk dalam konsep ruang ketiga (*third place*), yaitu ruang sosial di luar rumah dan sekolah/pekerjaan yang memungkinkan terjadinya interaksi informal.

Pada praktiknya, banyak anak muda di Bumi Silampari menjadikan tempat billiard sebagai lokasi nongkrong, diskusi, hingga membentuk komunitas kecil. Interaksi ini menciptakan ikatan sosial yang kemudian memperkuat posisi billiard sebagai bagian dari gaya hidup bersama. Anak muda merasa lebih diterima dan memiliki *sense of belonging* ketika bisa bergabung dalam aktivitas yang digemari kelompoknya.

Selain itu, identitas anak muda juga dibentuk melalui atribut-atribut gaya hidup seperti cara berpakaian, bahasa tubuh, serta pembentukan citra diri di media social (Adarsha Harinaiha et al., 2024). Foto dan video ketika bermain billiard diunggah sebagai representasi diri yang modern, gaul, dan aktif. Identitas semacam ini kemudian menular dan semakin memperkuat tren billiard di kalangan anak muda.

Faktor Media Sosial dalam Meningkatkan Popularitas Billiard

Media sosial memiliki peran besar dalam menyebarkan fenomena billiard FOMO di Bumi Silampari. Platform seperti Instagram dan TikTok tidak hanya menjadi sarana dokumentasi aktivitas, tetapi juga alat untuk membangun tren baru. Banyak anak muda

yang mengunggah momen bermain billiard dengan gaya yang menunjukkan kesenangan, kebersamaan, dan kehidupan sosial yang dinamis. Hal ini menciptakan konstruksi ideal tentang bagaimana anak muda seharusnya menghabiskan waktu luangnya.

Konsep viral culture membuat suatu aktivitas dapat menyebar cepat melalui algoritma media sosial. Unggahan yang mendapat banyak interaksi akan muncul di beranda pengguna lain, termasuk mereka yang awalnya tidak memiliki ketertarikan pada billiard. Hal ini membuat penyebaran tren berlangsung secara eksponensial. Media sosial juga menciptakan lingkungan kompetitif yang mendorong anak muda untuk menunjukkan pengalaman terbaik agar tampil lebih menarik dibandingkan teman-temannya (Krogh, 2023).

Dengan demikian, media sosial menjadi katalis utama bagi penyebaran fenomena billiard FOMO, terutama di tengah meningkatnya penggunaan internet di Bumi Silampari.

Dampak Positif

Pertama, bermain billiard meningkatkan interaksi sosial dan solidaritas antar anak muda. Banyaknya kegiatan bermain bersama mendorong mereka untuk membangun komunikasi, kerja sama, dan hubungan interpersonal yang lebih kuat. Hal ini bermanfaat dalam membangun jejaring sosial yang dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari (Fuertes et al., 2025).

Kedua, billiard juga dapat menjadi sarana rekreasi yang membantu mengurangi stres. Anak muda yang menghadapi tekanan akademik atau pekerjaan dapat memanfaatkan aktivitas ini sebagai pelepas penat. Aspek hiburan yang ditawarkan billiard mampu memberikan keseimbangan emosional bagi mereka (Son & Berdychevsky, 2024).

Ketiga, billiard meningkatkan keterampilan motorik dan kognitif seperti konsentrasi, perencanaan strategi, serta koordinasi mata dan tangan. Aktivitas ini juga dapat melatih kesabaran dan kemampuan mengambil keputusan dalam situasi tertentu (Son & Berdychevsky, 2024).

Dampak Negatif

Di sisi lain, fenomena ini juga memunculkan beberapa dampak negatif. Pertama, FOMO dapat memicu tekanan psikologis. Anak muda yang tidak mampu mengikuti tren mungkin merasa minder, cemas, atau bahkan terisolasi dari pergaulan. Tekanan sosial semacam ini dapat mempengaruhi kesehatan mental mereka (Gao et al., 2023).

Kedua, penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain billiard dapat mengganggu aktivitas produktif seperti belajar atau bekerja. Jika tidak dikontrol, aktivitas ini dapat mengarah pada gaya hidup kurang disiplin (Szyszka et al., 2025).

Ketiga, tren billiard sering diiringi oleh perilaku konsumtif. Anak muda yang datang ke tempat billiard umumnya membeli minuman, makanan, atau menggunakan fasilitas tambahan yang menambah pengeluaran finansial. Hal ini berpotensi menjadi beban ekonomi, terutama bagi mereka yang belum memiliki pendapatan sendiri (Tuominen et al., 2025).

Keempat, beberapa tempat billiard menyediakan fasilitas yang tidak diawasi secara optimal, sehingga berpotensi memunculkan perilaku-perilaku tidak sehat. Meskipun tidak semua tempat demikian, pengawasan tetap diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang aman bagi anak muda (Beckwith et al. 2023).

Dinamika Komunitas dan Pembentukan Budaya Baru

Kehadiran komunitas-komunitas billiard di Bumi Silampari juga menjadi faktor penting dalam memperkuat fenomena ini. Komunitas tersebut, baik formal maupun informal, berperan sebagai wadah belajar, berbagi pengalaman, dan membangun solidaritas. Aktivitas seperti turnamen lokal, pelatihan teknik bermain, hingga acara kumpul komunitas menjadi bentuk konkret dari terbentuknya budaya baru di kalangan anak muda.

Budaya ini kemudian berkembang menjadi identitas kolektif yang membedakan mereka dari kelompok lain. Identitas tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan bermain billiard, tetapi juga mencakup cara berinteraksi, gaya berpakaian, dan pola penggunaan media sosial. Secara sosiologis, fenomena ini merupakan bentuk pembentukan subkultur anak muda yang lahir dari tren hiburan tertentu (Cano & Sklar, 2024).

SIMPULAN

Fenomena billiard FOMO di kalangan anak muda Kota Lubuklinggau menunjukkan bahwa permainan billiard kini menjadi bagian dari gaya hidup modern yang dipengaruhi kuat oleh budaya Fear of Missing Out. Mayoritas pemain berusia 18–27 tahun dengan frekuensi bermain 2–4 kali per minggu, didorong oleh kebutuhan mengikuti tren, nongkrong, membuat konten, dan menjaga eksistensi di media sosial. Billiard berfungsi sebagai ruang interaksi sosial dan pembentuk identitas kelompok, serta memberi dampak positif berupa meningkatnya hubungan sosial, pengurangan stres, dan tumbuhnya komunitas kreatif. Namun, fenomena ini juga menimbulkan dampak negatif seperti tekanan sosial, perilaku konsumtif, dan berkurangnya waktu produktif. Secara keseluruhan, billiard FOMO mencerminkan transformasi gaya hidup anak muda Bumi Silampari yang sangat dipengaruhi perkembangan digital, tren pergaulan, serta kebutuhan akan pengakuan sosial dalam arus modernitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adarsha Harinaiha, Amit Kansal, Dr. Mohit Parekh, Jatin Khurana, Usha Kiran Barla, Dr. Varsha Agarwal, & Anoop Dev. (2024). Effects of Media Representation on Youth Fashion and Style Preferences. *Evolutionary Studies In Imaginative Culture*, 1000–1010. <https://doi.org/10.70082/esiculture.vi.1098>
- Alabri, A. (2022). Fear of Missing Out (FOMO): The Effects of the Need to Belong, Perceived Centrality, and Fear of Social Exclusion. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2022, 1–12. <https://doi.org/10.1155/2022/4824256>
- Astuti, H. P., & Suminar, D. R. (2022). Respon Stres Pengasuhan Ibu dengan Anak Gangguan Spektrum Autisme (GSA). In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro*. <https://press.undip.ac.id/%0Aii>
- Avci, H., Baams, L., & Kretschmer, T. (2025). A Systematic Review of Social Media Use and Adolescent Identity Development. *Adolescent Research Review*, 10(2), 219–236. <https://doi.org/10.1007/s40894-024-00251-1>
- Beckwith, D., Ferris, L. J., Cruwys, T., Hutton, A., Hertelendy, A., & Ransie, J. (2023). Psychosocial interventions and strategies to support young people at mass gathering events: a scoping review. *Public Health*, 220, 187–195. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2023.05.006>
- Cano, K., & Sklar, M. (2024). PunkTok: Identity and dressing the part. *Critical Studies in Fashion & Beauty*, 15(2), 221–243. https://doi.org/10.1386/csfb_00079_1

- Choi, S. M., Brown-Devlin, N., & Jin, E. (2025). Connecting Through Fear of Missing Out (FoMO): Social Media Involvement and Team Identification Among Sports Fans. *Communication & Sport*. <https://doi.org/10.1177/21674795251346506>
- Ettl Rodríguez, F. I., Falcão, W. R., & McCarthy, J. (2023). Coach as youth development specialist: developing a TPSR-based coach training program and examining participants' experiences. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 1–24. <https://doi.org/10.1080/17408989.2023.2281910>
- Fritz, B., & Stöckl, S. (2023). Why do We Play? Towards a Comprehensive Player Typology. *Games and Culture*, 18(3), 300–321. <https://doi.org/10.1177/15554120221094844>
- Fuertes, M., Fernandes, I., Azevedo, A. R., Morais, I., Tadeu, B., & Tempera, T. (2025). What do adults learn through play regarding interactions and communication with children? *European Early Childhood Education Research Journal*, 33(1), 36–49. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2024.2332456>
- Gao, B., Shen, Q., Luo, G., & Xu, Y. (2023). Why mobile social media-related fear of missing out promotes depressive symptoms? the roles of phubbing and social exclusion. *BMC Psychology*, 11(1), 189. <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01231-1>
- Granic, I., Morita, H., & Scholten, H. (2020). Beyond Screen Time: Identity Development in the Digital Age. *Psychological Inquiry*, 31(3), 195–223. <https://doi.org/10.1080/1047840X.2020.1820214>
- Gray, D., & Manning, R. (2022). Constructing the places of young people in public space: Conflict, belonging and identity. *British Journal of Social Psychology*, 61(4), 1400–1417. <https://doi.org/10.1111/bjso.12542>
- Hatamleh, I. H. M. (2024). Exploring the Multifaceted Influences of Social Media Motivation on Online Relationship Commitment among Young Adults in Jordan: An Empirical Study. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2024, 1–16. <https://doi.org/10.1155/2024/2510500>
- Jun, S.-H. (2022). Why Do People Post Photos on Instagram? *Sustainability*, 14(19), 12648. <https://doi.org/10.3390/su141912648>
- Krogh, S. C. (2023). 'You Can't Do Anything Right': How Adolescents Experience and Navigate the Achievement Imperative on Social Media. *YOUNG*, 31(1), 5–21. <https://doi.org/10.1177/11033088221111224>
- Langlais, M. R., Thaler, A., & West, E. (2025). TikTok Too Much? A Qualitative Investigation of Adolescent TikTok Use, Motivation, and Consequences. *Youth & Society*, 57(4), 593–614. <https://doi.org/10.1177/0044118X241282347>
- Lin, Y., Hsia, L., & Hwang, G. (2025). Developing students' creative problem-solving strategies in the context of blended sports education. *British Journal of Educational Technology*, 56(1), 190–207. <https://doi.org/10.1111/bjet.13495>
- Lisauskienė, D., & Leščinskij, R. (2025). The value of creative activities in the recreational field: the grounded theory perspective. *Creativity Studies*, 18(1), 113–125. <https://doi.org/10.3846/cs.2025.20790>
- Lv, C., Wang, Y., & Jin, C. (2022). The possibility of sports industry business model innovation based on blockchain technology: Evaluation of the innovation efficiency of listed sports companies. *PLOS ONE*, 17(1), e0262035. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0262035>
- Lv, J., & Zhang, M. (2024). Changes and Mechanisms of Social Interaction Models in the Digital Age. *Communications in Humanities Research*, 36(1), 37–45.

- <https://doi.org/10.54254/2753-7064/36/2024BJ0008>
- Lyu, S. O. (2024). Unveiling willingness to pay for green stadiums: Insights from a choice experiment. *Journal of Cleaner Production*, 434, 139985. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2023.139985>
- Mengilli, Y. (2025). Youth cultural practices as modes of time work: Chilling as rescheduling everyday life. *Time & Society*, 34(3), 355–375. <https://doi.org/10.1177/0961463X241300895>
- Nicholas Salim, B., Rahman, H., & Besra, E. (2025). Rebranding Billiards Sebagai Olahraga: Upaya Mengubah Persepsi Masyarakat di Kampung Pondok Kota Padang. *Paradoks : Jurnal Ilmu Ekonomi*, 8(4), 272–283. <https://doi.org/10.57178/paradoks.v8i4.1762>
- Pervun, K., Libaers, D., & Sutton, N. (2024). From athletes to entrepreneurs: Participation in youth sports as a precursor to future business endeavors. *Journal of Small Business Management*, 62(1), 521–562. <https://doi.org/10.1080/00472778.2022.2073359>
- Pioner, T., & Sodnompil, N. (2025). Sociological Theories of Lifestyle -2. *Sociology*, 19(615), 77–83. <https://doi.org/10.22353/soc.2025.19.07>
- Ratten, V. (2022). Cultural, lifestyle, and social entrepreneurship. *Journal of Small Business & Entrepreneurship*, 34(1), 1–8. <https://doi.org/10.1080/08276331.2020.1789933>
- Rifkin, J. R., Chan, C., & Kahn, B. E. (2025). Anxiety about the social consequences of missed group experiences intensifies fear of missing out (FOMO). *Journal of Personality and Social Psychology*, 128(2), 300–313. <https://doi.org/10.1037/pspa0000418>
- Roth, M., Hildebrandt, S., Walz, U., & Wende, W. (2021). Large-area empirically based visual landscape quality assessment for spatial planning—a validation approach by method triangulation. *Sustainability (Switzerland)*, 13(4), 1–23. <https://doi.org/10.3390/su13041891>
- Seiler, J. P.-H., & Rumpel, S. (2023). Modeling fashion as an emergent collective behavior of bored individuals. *Scientific Reports*, 13(1), 20480. <https://doi.org/10.1038/s41598-023-47749-7>
- Servidio, R., Soraci, P., Griffiths, M. D., Boca, S., & Demetrovics, Z. (2024). Fear of missing out and problematic social media use: A serial mediation model of social comparison and self-esteem. *Addictive Behaviors Reports*, 19, 100536. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2024.100536>
- Son, H., & Berdychevsky, L. (2024). Recreation and sport programs for social-emotional development among socially vulnerable youth. *Journal of Leisure Research*, 1–24. <https://doi.org/10.1080/00222216.2024.2429540>
- Szyszk, P. D., Zajas, A., Starosta, J., Kiszka, P., Starzec, S., & Strojny, P. (2025). Gaming time and impulsivity as independent yet complementary predictors of gaming disorder risk. *Scientific Reports*, 15(1), 2854. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-81359-1>
- Tuominen, J., Nyrhinen, J., Rantala, E., & Wilska, T.-A. (2025). Stimulation values and life satisfaction among young people: the role of impulsive buying and financial problems. *Young Consumers*, 26(7), 92–110. <https://doi.org/10.1108/YC-07-2024-2142>
- Wang, Y., Li, Y., & Xu, S. (2024). Repositioning to sink: The pricing and quality decisions for product line considering the sinking market. *European Journal of*

- Operational Research*, 317(2), 578–591.
<https://doi.org/10.1016/j.ejor.2024.04.012>
- Weisskirch, R. S. (2025). Social Media Made Me Do It: Perceptions of Social Media Influence, Risky Behaviors, and Mental Health Among Adolescents. *Social Science Computer Review*. <https://doi.org/10.1177/08944393251337016>
- Yang, C., Holden, S. M., & Ariati, J. (2021). Social Media and Psychological Well-Being Among Youth: The Multidimensional Model of Social Media Use. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 24(3), 631–650. <https://doi.org/10.1007/s10567-021-00359-z>
- Yusuf, R., Arina, A., Samhi Mu'awwan A. M., M., Syukur, M., & Ridwan Said Ahmad, M. (2023). Fenomena Fear of Missing Out (FoMO) pada Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Makassar. *COMSERVA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(12), 3075–3083. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i12.713>
- Zhang, Y. (2025). Women as 'space invaders' in a gendered billiards hall: The male space and moments of change. *European Journal of Cultural Studies*, 28(5), 1264–1284. <https://doi.org/10.1177/13675494241245056>