

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mencari tahu penelitian sebelumnya untuk mendukung penelitian yang sedang dikerjakan oleh peneliti. Peneliti mencari penelitian terdahulu dengan tema yang serupa, yaitu mengenai edukasi yang membahas tentang gangguan kesehatan mental. Penelitian terdahulu sangat membantu peneliti dalam mengerjakan penelitiannya sebagai bahan referensi dan lebih memahami terhadap konsep dan teori yang ada.

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu

No	Judul Penulisan Nama Tahun	Afiliasi Universitas	Metode Penelitian	kesimpulan	Saran	Kesimpulan
1.	Fenomena Tik Tok sebagai Media Komunikasi Edukasi Rafika Rasdin, Yeti Mulyati, Khaerudin Kurniawan 2021	Universitas Pendidikan Indonesia	Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif	TikTok dengan berbagai macam fitur yang menarik dan mudah dalam pengoprasian, dapat dengan tepat dan efisien dimanfaatkan sebagai media edukasi, khususnya pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Namun, untuk mengetahui tentang keefektifan Tik Tok dalam penerapan materi pembelajaran, maka perlu dilakukan penelitian lanjutan oleh peneliti selanjutnya.		Langkah awal untuk merancang pengembangan model bahan ajar bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi Tik Tok sebagai media. Sedangkan skripsi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pesan khalayak terkait edukasi Kesehatan Mental pada Akun TikTok @afinsyf.
2.	Pemanfaatan TikTok Sebagai Media Edukasi di masa Pandemi Covid-19 Chotijah Fanaqi, R. Ismira	Universitas Garut	Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif	Pemanfaatan aplikasi Tiktok cukup efektif di masa pandemi Covid-19 yang sebagian besar aktivitas sehari-hari banyak dilakukan di rumah, sebagai		Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pemanfaatan media social TikTok untuk media edukasi di masa pandemic covid 19. Sedangkan skripsi

No	Judul Penulisan Nama Tahun	Afiliasi Universitas	Metode Penelitian	kesimpulan	Saran	Kesimpulan
	Febrina, Resty Mustika Pratiwi, Gymnastiar 2022			upaya menghindari kerumunan dan kontak langsung dengan orang lain serta sebagai upaya pencegahan penularan Covid-19. Selain bermanfaat sebagai media hiburan untuk meningkatkan imun (mood booster) bagi para penggunanya, TikTok juga dimanfaatkan sebagai media edukasi untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan mengenai hal-hal tertentu yang menjadi tujuan para penggunanya.		ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pesan khalayak terkait edukasi Kesehatan Mental pada Akun TikTok @afinsyf.
3.	Hubungan Penggunaan Media Sosial Tiktok Sebagai Platform Venting Dengan Kesehatan Mental Mahasiswa Felicia Putri1, Claudia Kartika1, Angela Kalesaran1 2022	Universitas Sam Ratulangi	Metode Penelitian Kuantitatif Analitik Dengan Pendekatan Potong Lintang.	Dari penelitian yang dilakukan maka didapat kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media sosial Tiktok sebagai platform venting dengan kesehatan mental mahasiswa.	Penggunaan media sosial bisa menjadi salah satu opsi untuk mencegah atau mengatasi stres pada mahasiswa a. Namun demikian, harus dilakukan dengan bertanggung jawab agar tidak menyebabkan ketergantungan.	Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan penggunaan media sosial Tiktok sebagai platform venting dengan kesehatan mental pada mahasiswa. Sedangkan skripsi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pesan khalayak terkait Kesehatan Mental pada Akun TikTok @afinsyf.
4.	Pesan Edukasi Kesehatan Mental Di Media Sosial Pada Masa Pandemi Covid-19	Universitas Muhammadiyah Malang	Metode Penelitian Kualitatif, Analisis isi	Peneliti menyimpulkan bahwa penyampaian tema pada pesan edukasi yang disampaikan		Penelitian ini, peneliti ingin mengetahui isi pesan edukasi yang berkaitan dengan kesehatan mental pada akun

No	Judul Penulisan Nama Tahun	Afiliasi Universitas	Metode Penelitian	kesimpulan	Saran	Kesimpulan
	(Analisis Isi Akun Tiktok @Christinean g93) Salshabila, DianDra Nafia 2022			cukup relevan dengan realitas keadaan remaja di Indonesia saat ini		TikTok @christineang93 dengan metode analisis isi. Sedangkan skripsi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pesan khalayak terkaid kesadaran Kesehatan Mental pada Akun TikTok @afinsyf dengan metode Resepsi.

Sumber : Olahan Peneliti

2.2. Teori dan Konsep

2.2.1 Komunikasi Kesehatan

Komunikasi kesehatan adalah bidang keilmuan yang berkembang pesat pada beberapa tahun belakangan ini. Sebagai sebuah keilmuan, komunikasi kesehatan ialah bidang yang sangat kaya menggunakan kajian yang menakjubkan serta relevan menggunakan studi tentang komunikasi kesehatan antar insan maupun komunikasi bermedia yang berkaitan dengan usaha kesehatan dan promosi kesehatan. Komunikasi kesehatan pada hakikatnya adalah komunikasi yang dilakukan di ranah kesehatan yang dilakukan untuk mendorong tercapainya keadaan atau status yang sehat secara utuh, baik fisik, mental, maupun sosial. Komunikasi kesehatan bersifat lebih khusus dari pada komunikasi manusia (*human communication*) karena fokus kajiannya yang berkisar pada komunikasi yang berhubungan dengan kesehatan.

Komunikasi kesehatan memiliki relasi yang kuat dengan manusia untuk menjaga kesehatannya, baik ditingkat individu, kelompok, organisasi, maupun pemerintah. Sebagai contoh adalah konten TikTok yang dilakukan oleh salah satu akun yaitu @jiemiardian dalam mengedukasi terkait masalah kesehatan mental. Akun tersebut membagikan berbagai macam pesan edukasi yang berhubungan dengan masalah kesehatan mental, seperti membahas terkait depresi, trauma, *self*

harm, skizofrenia, trikotilomania, dan kesehatan mental lainnya. Dimana pada konten tersebut memiliki cara penyampaian yang bermacam-macam, seperti dr. Jiemi Ardian hanya duduk sambil menjelaskan ditambahkan teks pada video tersebut, menjelaskan sambil mempraktekkan apa yang dimaksud, *me reaction* video lalu sambil menjelaskannya, dan masih banyak komunikasi lainnya.

Maka dari itu, peneliti ingin menggunakan teori ini, karena teori komunikasi kesehatan merupakan salah satu komponen yang dibutuhkan peneliti dalam menganalisis pesan komunikasi yang terdapat pada akun TikTok @jiemiardian, dimana pada akun tersebut memberikan beberapa pesan yang dapat diambil dari isu kesehatan mental yang sering terjadi, seperti trauma, bipolar, ADHD, OCD, dan kesehatan mental lainnya.

2.2.2 Pesan Edukasi

Menurut Salshabila, D.N (2022) Effendy menjelaskan Pesan dapat diartikan sebagai kumpulan lambang atau simbol yang memiliki makna atau arti tertentu. Lambang atau simbol tersebut dapat berupa bahasa, warna, gambar, gerakan, atau tanda-tanda lain yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari sumber informasi ke penerima informasi.

Dalam hal ini, bahasa merupakan salah satu lambang atau simbol yang paling sering digunakan dalam berkomunikasi. Bahasa dapat digunakan untuk menyampaikan pikiran, perasaan, ide, dan informasi secara efektif dan efisien antara individu atau kelompok. Bahasa juga dapat berupa tulisan, lisan, atau isyarat yang ditujukan untuk memfasilitasi komunikasi.

Namun, penting untuk diingat bahwa bahasa juga dapat mempengaruhi interpretasi dan pemahaman pesan. Bahasa memiliki nuansa, konteks, dan budaya yang terkait dengan penggunaannya, sehingga penting bagi penerima informasi untuk memahami konteks dan nuansa penggunaan bahasa yang digunakan oleh sumber informasi untuk dapat memahami pesan dengan benar.

Edukasi merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi diri pada peserta didik serta mewujudkan

pembelajaran yang lebih baik. Edukasi bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan kepribadian, kecerdasan, dan mendidik peserta atau penonton untuk mampu dalam mengendalikan diri dan memiliki keterampilan. Edukasi sendiri lebih dikenal dengan kata pendidikan yang merupakan upaya manusia yang lebih dewasa dan memiliki kemampuan lebih membimbing manusia yang belum dewasa kepada kedewasaan. M.J Langeveld dalam Kusniyati, Harni & Sitanggang, Nicky S.P. (2016) menjelaskan bahwa edukasi merupakan usaha yang dilakukan dalam menolong anak untuk melaksanakan tugas-tugas hidupnya, supaya sang anak lebih bisa mandiri dan dapat bertanggung jawab secara susila. Edukasi merupakan usaha dalam mencapai penentuan diri dan tanggung jawab.

Dari banyaknya pengertian yang dijelaskan dapat disimpulkan bahwa pesan merupakan salah satu komponen dari komunikasi yang mengandung informasi atau makna yang disampaikan oleh sumber informasi melalui lambang atau bahasa tertentu, sedangkan pendidikan merupakan upaya untuk menuntun atau mendidik seseorang untuk mencapai kedewasaan jasmani dan rohani. Sehingga, pesan edukasi dapat diartikan sebagai pesan yang mengandung ajaran atau informasi yang disampaikan dengan tujuan untuk mendidik komunikannya. Pesan edukasi dapat dikomunikasikan melalui berbagai media atau cara, seperti buku, materi pelajaran, seminar, diskusi, dan media sosial. Tujuan dari pesan edukasi adalah untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, atau sikap positif pada penerima informasi.

Peneliti menggunakan konsep ini, karena konsep tersebut salah satu komponen yang dibutuhkan peneliti dalam menganalisis pesan komunikasi yang terdapat pada akun TikTok @jiemiardian, dimana pada akun tersebut memberikan beberapa pesan yang dapat diambil dari isu kesehatan mental yang sering terjadi, seperti trauma, bipolar, ADHD, OCD, dan kesehatan mental lainnya.

2.2.2.1. Sifat Pesan

Menurut A.W. Widjaja dan M. Arisyk Wahab dalam Sasongko, A.D (2017), sifat pesan yaitu:

1. Informatif

Yaitu untuk memberikan keterangan fakta dan data tanpa adanya upaya untuk mempengaruhi penerima pesan dalam mengambil keputusan atau tindakan tertentu. Pesan informatif bersifat objektif dan tidak memihak, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih baik terhadap suatu topik atau isu tertentu

2. Persuasif

Yaitu cenderung berisikan bujukan atau ajakan yang bertujuan untuk membangkitkan pengertian dan kesadaran pada penerima pesan, sehingga penerima pesan memiliki kesadaran dan kehendak sendiri untuk melakukan perubahan. Pesan persuasif juga cenderung disampaikan dengan cara yang tidak memaksakan, melainkan memberikan kesempatan pada penerima pesan untuk mempertimbangkan dan memutuskan sendiri.

3. Koersif

Menyampaikan pesan yang bersifat memaksa dengan menggunakan sanksi-sanksi bentuk yang terkenal dari penyampaian secara inti adalah agitasi dengan penekanan yang menumbuhkan tekanan batin dan ketakutan dikalangan publik. Koersif berbentuk perintah-perintah, instruksi untuk penyampaian suatu target (Widjaja & Wahab,1987:61).

Peneliti menggunakan konsep ini, karena konsep tersebut salah satu komponen yang dibutuhkan peneliti dalam menyampaikan sebuah pesan melalui pembelajaran yang dilakukan dari sebuah sosial media. Edukasi juga penting dilakukan dalam memahami dan memperlakukan masyarakat atau orang terdekat yang memiliki gangguan kesehatan mental.

2.2.3. Media Sosial

2.2.3.1. Definisi Media Sosial

Menurut Laughey & McQuali menjelaskan bahwa media bisa dikatakan sebagai alat komunikasi sebagaimana artian yang selama ini kita ketahui (Nasrullah, 2017). Media memiliki definisi yang sama saat kita menyebutkan kata “media”, yang berarti sarana yang dilakukan bersamaan dengan teknologinya. Menurut Nasrullah (2017), Meyrowitz & Moores menjelaskan bahwa diluar dari cara pandang seseorang melihat media dalam bentuk dan teknologinya, artian dari kata “media” dapat kita pahami dengan melihat dari proses komunikasinya itu sendiri.

Sedangkan kata “sosial” memiliki definisi yang merujuk dengan kenyataan sosial (*the social as social fact*) yang berarti bahwa setiap individu manusia dapat melakukan aksi yang memberikan manfaat dalam berkontribusi kepada masyarakat. Berdasarkan penjelasan tersebut menyatakan bahwa dapat dikatakan media dan semua perangkat lunak (*software*) dimana di dalamnya memiliki makna bahwa keduanya merupakan produk dari sebuah proses sosial (Durkheim, 1982: 52, dalam Fuchs, 2014: 38).

Media sosial merupakan sebuah sarana atau media yang dilakukan untuk bersosialisasi yang dilakukan antar sesama secara online yang membuat manusia bisa untuk saling berinteraksi dimanapun dan kapanpun tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Media sosial adalah sebuah media online, dimana penggunaanya dapat dengan mudah untuk berbagi, berpartisipasi, dan menciptakan isi (Fatkhul & Umar, 2017, dalam Dhiraj Kelly Sawiani, 2021: 28). Menurut Augustinah & Widayati. (2019). mengatakan bahwa media sosial adalah sarana yang menyediakan berbagai macam aplikasi bagi para penggunaanya agar dapat melakukan sebuah komunikasi dengan gaya dialog yang cukup sharing, interaktif, *networking*, dan beberapa kegiatan yang lainnya. Media sosial merupakan media *online* dimana para penggunaanya dapat berbagi informasi, berpartisipasi, berkomunikasi, dan berpendapat (Adelia Septiani R.T, 2020).

Dalam penjelasan tersebut mengartikan bahwa media sosial merupakan sebuah teknologi berbasis website atau aplikasi yang digunakan sebagai saran untuk berinteraksi, berbagi, berjejaring, dan berkolaborasi dengan siapa saja dan di mana saja. Media sosial sangat bersifat interaktif, contohnya siapapun bisa meninggalkan jejak di setiap postingan seseorang dengan menggunakan fitur *like*, *comment*, dan *share*. Media sosial memiliki dampak positif dan negatif dalam penggunaannya. Dampak positif yang diberikan media sosial dapat memberikan kontribusi dalam memperluas pergaulan dengan tujuan untuk memberikan dan memperoleh sebuah informasi yang berguna dan dibutuhkan oleh khalayak melalui berbagai fasilitas yang tersedia, sehingga hal tersebut dapat dijadikan sebagai sebuah sarana dan dapat menyesuaikan diri dalam bergaul. Sedangkan dampak negatifnya adalah

media sosial dapat menjadikan seseorang untuk menipu pengguna lain, bertengkan, *cyber bullying*, dan lain sebagainya (Pratiwi, Rachmawati, & Puspitasari, 2017:66)

Media sosial juga dibagi beberapa kelompok untuk menjadi beberapa bagian yang cukup besar, yaitu:

1. **Social Networks:** Media sosial untuk bersosialisasi dan berinteraksi (Facebook, myspace, hi5, Linked in, bebo, dll)
2. **Discuss:** Media sosial yang memfasilitasi sekelompok orang untuk melakukan obrolan dan diskusi (google talk, yahoo! M, skype, phorum, dll)
3. **Share:** Media sosial yang memfasilitasi kita untuk saling berbagi file, video, music, dll (youtube, slideshare, feedback, flickr, crowdstorm, dll)
4. **Publish:** (wordpress, wikipedia, blog, wikia, digg, dll)
5. **Social game:** Media sosial berupa game yang dapat dilakukan atau dimainkan bersama-sama (koongregate, doof, pogo, cafe.com, dll)
6. **MMO** (kartrider, warcraft, neopets, conan, dll)
7. **Virtual worlds** (habbo, imvu, starday, dll)
8. **Livecast** (y! Live, blog tv, justin tv, listream tv, livecastr, dll)
9. **Livestream** (socializr, froendsfreed, socialthings!, dll)
10. **Micro blog** (twitter, plurk, pownce, twirxr, plazes, tweetpeek, dll)

2.2.3.2. Karakteristik Media Sosial

Menurut Nasrullah (2017) terdapat beberapa karakteristik yang ada pada media sosial, yaitu:

a. Jaringan (*Network*)

Merupakan sarana dalam menghubungkan perangkat keras ke perangkat lainnya. Joost Van Loon (2006: 3 dalam Nasrullah, 2017) menjelaskan bahwa *network* merupakan kata yang cukup sulit untuk ditempatkan di dalam peta konsep - konsep teori. Hal tersebut disebabkan oleh kata yang tidak lagi mewakili terminologi dan teknologi informasi yang dilakukan sementara, tetapi juga telah meluas pada terminologi di bidang antropologi, sosiologi, ilmu budaya, dan ilmu sosial lainnya. Salah satu karakteristik

media sosial adalah terbentuknya jaringan yang dilakukan diantara penggunanya. Jaringan yang terbentuk sesama pengguna, pada akhirnya akan membentuk sebuah komunitas atau masyarakat yang secara sadar maupun tidak sadar akan memunculkan nilai-nilai yang terdapat pada masyarakat sebagaimana masyarakat dalam teori-teori sosial.

b. Informasi (*Information*)

Merupakan salah satu bagian penting yang menjadi entitas pada media sosial. Mengapa? Dikarenakan media sosial tidak seperti media-media lainnya yang terdapat pada sebuah internet, pengguna media sosial dapat mengkreasi representasi dari identitasnya, dalam memproduksi sebuah konten, dan melakukan interaksi berdasarkan sebuah informasi. Di media sosial sendiri, informasi merupakan komoditas yang dikonsumsi oleh penggunanya. Komoditas tersebut biasanya diproduksi dan didistribusikan yang dilakukan oleh antar pengguna itu sendiri. Dari kegiatan tersebut yang dilakukan oleh pengguna dan pengguna lainnya dapat membentuk sebuah jaringan yang pada akhirnya secara sadar atau tidak sadar akan berakhir pada intuisi masyarakat berjejaring (*network society*)

c. Arsip (*Archive*)

Merupakan bagian dari informasi atau data yang tersimpan untuk dapat dilihat dan diakses kembali. Menurut Nasrullah (2017: 22) menjelaskan bahwa bagi pengguna media sosial, arsip menjadi bagian dari sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi yang dilakukan dapat tersimpan dan bisa diakses kapan pun dan melalui perangkat apa pun. Setiap informasi yang diunggah melalui media sosial TikTok, sebagai contohnya, informasi berupa video pendek tersebut tidak akan hilang begitu saja saat pergantian hari, bulan, dan tahun.

d. Interaksi (*Interactivity*)

Terbentuknya sebuah jaringan dan proses yang dilakukan sesama pengguna. Jaringan tersebut tidak hanya memperluas hubungan pertemanan atau pengikut (*follower*) di internet saja, tetapi juga harus dilakukan dengan membangun interaksi yang dilakukan sesama pengguna tersebut.

e. Simulasi sosial (*Simulation of Society*)

Adalah sebuah interaksi yang dilakukan dengan pengguna lain melalui antar muka (*interface*). Menurut Nasrullah (2017), BauDrillard menjelaskan gagasan simulasi bahwa gagasan simulasi adalah kesadaran atas sesuatu yang real di benak khalayak semakin berkurang dan tergantikan dengan realitas semu, yang disebabkan oleh imajinasi yang telah disajikan media secara terus-menerus.

f. Konten oleh pengguna (*User-generated content*)

Konten yang disebar di media sosial berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun. karakteristik ini menunjukkan bahwa di media sosial konten sepenuhnya milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun.

Media sosial juga mendukung pendemokrasian terhadap informasi serta pengetahuan dengan mengubah perilaku audiens dari yang sebelumnya menjadi konsumen konten menjadi produksi konten. Saat ini masyarakat menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya yaitu untuk memenuhi pengetahuan akan informasi, dan juga hiburan. (AnDrian et al., 2021).

Peneliti menggunakan konsep ini, karena media sosial merupakan salah satu komponen yang dibutuhkan peneliti dalam menganalisis pesan komunikasi yang terdapat pada akun TikTok @jiemiardian, dimana pada akun tersebut memberikan beberapa pesan yang dapat diambil dari isu kesehatan mental yang sering terjadi, seperti trauma, bipolar, ADHD, OCD, dan kesehatan mental lainnya.

2.2.4 TikTok

TikTok merupakan aplikasi yang saat ini ramai diperbincangkan di seluruh dunia dengan membuat perubahan di dunia sosial media. TikTok sendiri merupakan sebuah aplikasi sosial media yang menampilkan berbagai macam video yang menarik dengan durasi yang tidak terlalu lama yang dapat menyita banyak perhatian banyak orang. Penggunaan TikTok meningkat saat pandemi Covid-19 yang mengharuskan mereka untuk berdiam diri di rumah. Awalnya TikTok digunakan hanya untuk menghibur diri saat mereka merasa bosan. Kini TikTok telah disukai oleh banyak orang dan meningkat Drastis.

Di Indonesia selama masa pandemi Covid-19, penggunaan aplikasi TikTok juga mengalami peningkatan sebanyak 20% Menurut Angga Anugrah selaku Head of Content and User Operations di Indonesia, dalam video konferensi dengan CNN Indonesia, (Senin7/6). Ini adalah pencapaian luar biasa bagi perusahaan aplikasi TikTok. Selain itu dalam video konferensi persnya Angga Anugrah juga memberikan pernyataan bahwa kategori pada konten TikTok yang teratas saat ini yaitu: konten komedi, konten edukasi, konten video blogging (vlog), konten kecantikan, dan terakhir konten makanan. (Nurachmana et al., 2020)

Dilansir dari dataindonesia.id penggunaan tiktok di Indonesia pada bulan April tahun 2022 adalah memiliki jumlah terbesar kedua setelah Amerika Serikat, yaitu sebesar 99,1 juta orang di Indonesia aktif dalam menggunakan TikTok. We Are Social melaporkan bahwa hingga saat ini TikTok telah memiliki 1,4 miliar pengguna yang aktif dengan usia mayoritas di atas 18 tahun secara global. Jumlah tersebut naik 15,34% dibandingkan sebelumnya yang hanya 1,2 miliar pengguna yang aktif. Dalam artikel “Aplikasi Tiktok Dapat Memberikan Manfaat Bagi Penggunanya” oleh Salsabila Aulia, mengatakan bahwa terdapat empat manfaat yang diberikan aplikasi TikTok, yaitu:

1. Personal Branding

Saat ini, banyak sekali yang menggunakan media sosial TikTok sebagai wadah bagi mereka dalam membangun personal branding melalui aplikasi tersebut. Banyak *influencer* ataupun masyarakat umum yang membangun pesona dan citra untuk mendapatkan popularitas dengan *followers* yang banyak sehingga tingginya kesempatan untuk mereka mendapatkan sebuah tawaran *endorse* yang lebih banyak.

2. Bisnis

Tidak hanya untuk personal branding, TikTok juga menambahkan fitur yang digunakan untuk berjualan. Banyaknya konten kreator yang memberikan rekomendasi barang, makanan, perlengkapan rumah tangga, dan lainnya membuat penonton menjadi konsumtif. Terdapat juga TikTok live yang membuat bisnis yang dijalankan memiliki kesempatan yang tinggi untuk meraih keuntungan yang lebih besar.

3. Hiburan

Anjuran untuk *stay at home* saat pandemi sekarang ini membuat banyak masyarakat yang merasa bosan hingga stress akibat dari kurangnya interaksi dengan banyak orang. Aplikasi Tiktok banyak digunakan sebagai media hiburan dengan melakukan challenge hingga mengikuti konten yang lucu dan seru di dalam keadaan seperti itulah yang menjadi cara positif untuk merasa terhubung dengan orang lain dan merasakan kebahagiaan melalui aura positif dari orang lain. Dengan adanya fitur yang disediakan, membuat para penggunanya menjadi lebih kreatif dalam menggunakannya. Terdapat efek, musik, dan filter yang bisa digunakan untuk mendukung dalam membuat foto atau sebuah video.

4. Edukasi

Dilansir dari TikTok.com, misi dengan adanya pembuatan aplikasi ini adalah untuk menjadi sarana dalam mengedukasi menacri informasi perihal dengan apa yang manusia butuhkan. Tingginya penggunaan TikTok saat ini, dengan mudah kita bisa menemukan informasi yang kita butuhkan. Contohnya dalam mengedukasi mereka yang memiliki gangguan kesehatan mental.

2.2.4.1 Bentuk Konten

Menurut Jaimatul Husna, (2019) bentuk konten digital memiliki format, sebagai berikut:

1. Konten Tulisan

Konten tulisan adalah sebuah karya tulis yang menghadirkan informasi di dalamnya. Konten tulisan dalam dunia digital dapat bervariasi tergantung pada banyak faktor, seperti panjang artikel, format file, dan jenis font yang digunakan. Namun, dalam banyak kasus, konten tulisan memang memiliki ukuran file yang lebih ringan dibandingkan dengan konten lain seperti gambar atau video.

2. Konten Gambar

Konten gambar merupakan salah satu jenis konten yang populer dan banyak digunakan di berbagai platform digital seperti website, media sosial, dan aplikasi. Konten gambar terdiri dari berbagai jenis seperti foto, ilustrasi, infografis, meme, dan lain sebagainya.

3. Konten Suara

Konten suara atau audio merupakan jenis konten yang banyak diminati oleh pengguna internet. Selain musik dan podcast, konten suara juga dapat berupa rekaman suara, efek suara, atau suara latar dalam video.

4. Konten Video

Konten Video merupakan gabungan antara gambar bergerak, audio, ataupun teks sebagai terjemahan. Konten video menjadi salah satu jenis konten yang paling diminati oleh pengguna internet di seluruh dunia.

5. Konten Kombinasi

Konten kombinasi adalah bentuk konten yang menggabungkan dua atau lebih jenis media seperti gambar dan tulisan, gambar dan suara, atau gambar, tulisan, dan suara. Contoh dari konten kombinasi adalah video animasi dengan narasi suara, infografis dengan gambar dan teks, serta presentasi dengan gambar, teks, dan suara. Kombinasi ini memungkinkan pesan atau informasi untuk disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna oleh audiens, terutama bagi mereka yang memiliki preferensi belajar yang berbeda.

Peneliti menggunakan konsep ini, karena TikTok merupakan salah satu komponen yang dibutuhkan peneliti dalam menganalisis pesan komunikasi yang terdapat pada akun TikTok @jiemiardian, dimana pada akun tersebut memberikan beberapa pesan yang dapat diambil dari isu kesehatan mental yang sering terjadi, seperti trauma, bipolar, ADHD, OCD, dan kesehatan mental lainnya.

2.2.5 Kesehatan Mental

Kesehatan mental atau kesehatan jiwa merupakan hal yang penting dalam mewujudkan kesehatan yang dihasilkan secara menyeluruh. Kesehatan mental juga sangat penting untuk diperhatikan selayaknya kesehatan fisik. Kesehatan mental merupakan komponen yang sangat mendasar dari definisi kesehatan. Kesehatan mental yang baik memungkinkan orang untuk menyadari potensi apa yang mereka miliki saat ini, seperti mengatasi tekanan kehidupan yang normal, bekerja dilakukan secara produktif, dan melakukan kontribusi pada komunitas yang mereka jalani.

Berdasarkan ulasan medis yang dilakukan oleh Dr. Timothy J. Legg, Ph.D., kesehatan mental menuju pada kesejahteraan kognitif, perilaku dan emosional

seseorang, itu semua terjadi tentang bagaimana kita berpikir, merasakan, dan berperilaku. Latar belakang penyebab kesehatan mental yaitu kekurangan kapasitas intelektual (penalaran, pembelajaran, komunikasi), gangguan psikomotor (Jacques Fortin, 2016)

Terdapat bermacam jenis gangguan jiwa dengan penderita yang sering kali dikucilkan atau digunakan sebagai bahan ejekan, mendapat perlakuan yang mendiskriminasi, di isolasi bahkan hingga dipasung dengan tujuan tidak mengganggu masyarakat. Padahal perlakuan tersebut tidak akan membantu penderita yang memiliki gangguan mental sama sekali, bahkan hal tersebut dapat menjadi lebih parah. Masalah gangguan jiwa yang menyebabkan menurunnya kesehatan mental ini ternyata terjadi hampir di seluruh negara di dunia.

Orang yang memiliki gangguan jiwa dan keterbelakangan mental sering sekali mendapatkan perlakuan yang tidak sama dengan manusia norma lainnya dan dianggap sebagai sebuah musibah atau bencana. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan kurangnya pemahaman dari masyarakat sendiri mengenai kesehatan mental.

Gangguan jiwa yang cukup berat dapat menyebabkan turunya produktivitas pasien yang akhirnya akan menimbulkan beban biaya yang cukup besar sehingga dapat membebani keluarga, masyarakat, serta pemerintah. Tidak hanya itu, gangguan jiwa yang terjadi ini dapat berdampak pada penambahan beban negara dan penurunan produktivitas manusia untuk jangka waktu yang panjang.

Kondisi mental yang sehat pada tiap individu tidak bisa disamaratakan. Kondisi tersebut yang semakin membuat urgensi pembahasan kesehatan mental yang mengarah pada bagaimana memberdayakan individu, keluarga, maupun komunitas untuk mampu menemukan, menjaga, dan mengoptimalkan kondisi sehat mentalnya dalam menghadapi kehidupan sehari-hari.

Menurut Dewi, Kartika Sari & Soekandar, AnDriana (2019) secara umum sehat dapat dipahami sebagai kesejahteraan suatu keadaan yang baik secara fisik, mental, dan juga sosial, tidak hanya terbebas dari berbagai penyakit atau keadaan yang lemah. Dalam hal ini ruang lingkup dalam kesehatan mental memiliki tujuan dan sasaran gerakan kesehatan mental itu sendiri yang meliputi:

- a. Memahami makna terhadap sehat mental dan faktor yang mempengaruhinya
- b. Memahami pendekatan yang digunakan untuk penanganan kesehatan mental
- c. Memiliki kemampuan dasar dalam usaha peningkatan dan pencegahan terhadap kesehatan mental masyarakat
- d. Memiliki sikap pro aktif dan mampu memanfaatkan berbagai sumber daya manusia dalam penanganan kesehatan mental masyarakat.
- e. Meningkatkan kesehatan mental dan mengurangi terjadinya gangguan mental pada masyarakat.

2.2.5.1 Jenis-Jenis Kesehatan Mental

1. Gangguan Kecemasan

Orang dengan masalah kecemasan dapat memberikan respons yang berlebihan terhadap situasi atau stimuli tertentu. Mereka dapat merasa takut, khawatir, dan cemas yang berlebihan, bahkan terkadang dapat mengalami serangan panik. Respons berlebihan ini bisa mengganggu aktivitas sehari-hari dan dapat mempengaruhi kesehatan mental dan fisik seseorang.

2. Bipolar

Gangguan bipolar adalah gangguan mental yang ditandai dengan perubahan emosi yang Drastis dari rasa gembira yang ekstrim menjadi depresi yang parah. Seseorang yang menderita bipolar dapat merasakan gejala mania (sangat senang) dan depresif (sangat terpuruk).

3. Skizofrenia

Orang dengan skizofrenia sering mengalami halusinasi (mendengar atau melihat hal-hal yang tidak nyata) dan delusi (keyakinan yang tidak sesuai dengan kenyataan). Selain itu, gangguan ini juga dapat mempengaruhi emosi, motivasi, dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain.

4. Trikotilomania

Trikotilomania adalah gangguan mental yang diklasifikasikan di bawah obsesif kompulsif dan gangguan terkait yang melibatkan pengulangan. Pada trikotilomania terjadi dorongan tak tertahankan untuk menarik rambut dari kulit kepala, alis mata, kelopak mata, dan area lain dari tubuh.

5. Obsessive-compulsive disorder (OCD)

OCD atau obsessive-compulsive disorder adalah gangguan mental yang ditandai dengan adanya obsesi atau pikiran yang berulang-ulang dan tidak diinginkan, serta kompulsi atau tindakan berulang yang dilakukan untuk mengurangi kecemasan akibat obsesi tersebut.

6. Gangguan stres pascatrauma

Post-traumatic stress disorder (PTSD) adalah gangguan mental yang dapat terjadi pada seseorang setelah mengalami atau menyaksikan peristiwa traumatis seperti kecelakaan, kekerasan fisik, pelecehan, atau bencana alam.

7. Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)

ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) merupakan gangguan neurodevelopmental yang memengaruhi kemampuan seseorang dalam mengontrol perhatian dan perilaku impulsif atau hiperaktif

8. Depresi

Depresi merupakan gangguan suasana hati yang lebih parah dari perubahan suasana hati yang biasa terjadi. Gejala depresi meliputi perasaan sedih, cemas, kelelahan, kehilangan minat atau kesenangan, merasa tidak berharga atau tidak berguna, gangguan tidur atau makan, sulit berkonsentrasi, dan bahkan munculnya pikiran untuk bunuh diri.

9. Halusinasi

Halusinasi adalah bentuk persepsi dengan suatu indera yang tidak mendapatkan stimulasi dari reseptornya (Sutinah, 2016). Halusinasi adalah salah satu gejala yang muncul pada penderita gangguan jiwa.

10. Self Harm

Perilaku yang dapat merugikan diri sendiri disebut sebagai perilaku self-harm. Self harm adalah suatu bentuk perilaku yang dilakukan individu untuk mengatasi tekanan emosional atau rasa sakit secara emosional

dengan cara menyakiti dan merugikan diri sendiri tanpa bermaksud untuk melakukan bunuh diri (Jenny, 2016; Klonsky dkk, 2011).

11. Trauma

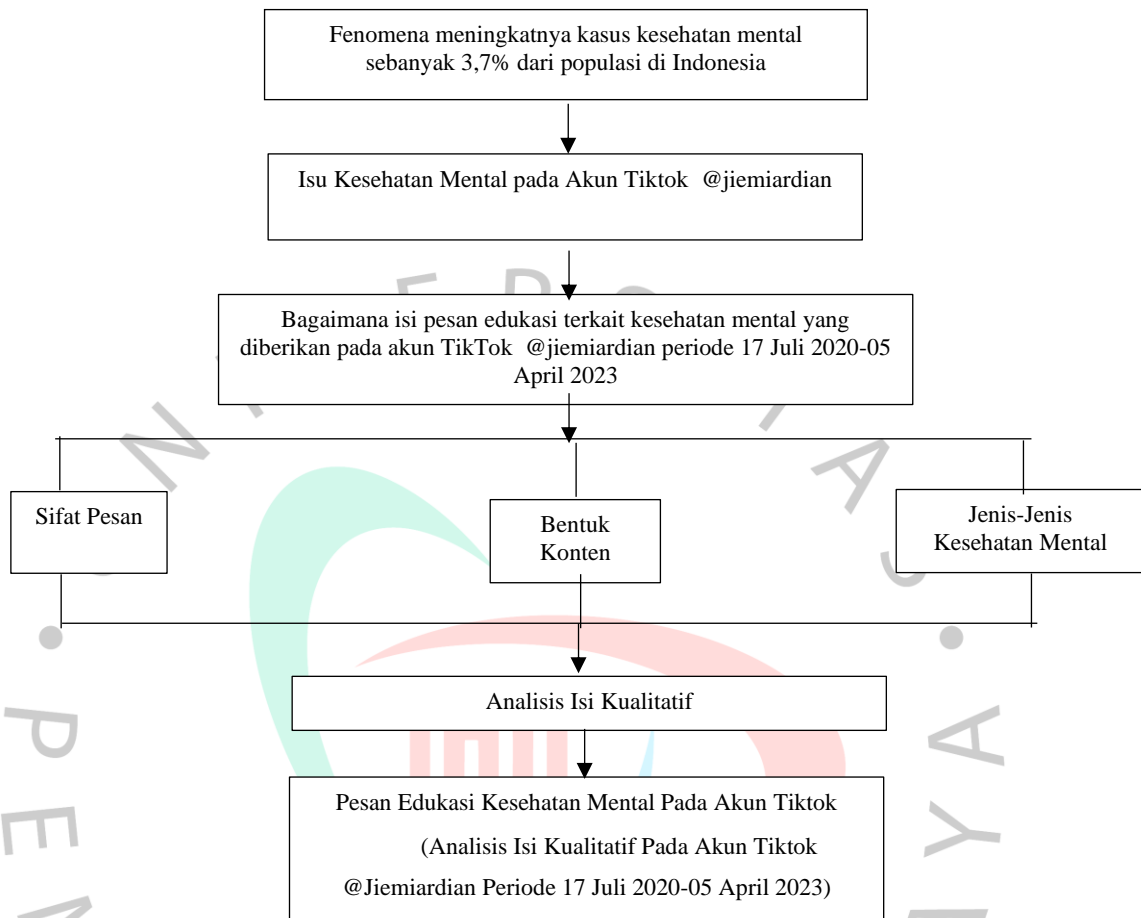
Trauma adalah respons emosional tubuh terhadap peristiwa mengerikan seperti kecelakaan, pemerkosaan atau bencana alam. Ini juga bisa terjadi sebagai respons terhadap peristiwa yang membahayakan fisik atau emosional.

12. Disosiasi

Disosiasi adalah keadaan kesadaran yang berubah atau keterpisahan dari lingkungan terdekat dan identitas pribadi. Ini adalah mekanisme penanggulangan psikologis yang digunakan pikiran untuk melindungi diri dari pengalaman traumatis, emosi yang berlebihan, atau stres. Gangguan disosiatif adalah sekelompok kondisi kesehatan mental yang ditandai dengan gangguan dalam integrasi normal kesadaran, ingatan, identitas, dan persepsi diri dan lingkungan.

Peneliti menggunakan konsep ini, karena kesehatan mental merupakan salah satu komponen yang dibutuhkan peneliti dalam menganalisis pesan komunikasi yang terdapat pada akun TikTok @jiemiardian, dimana pada akun tersebut memberikan beberapa pesan yang dapat diambil dari isu kesehatan mental yang sering terjadi, seperti trauma, bipolar, ADHD, OCD, dan kesehatan mental lainnya.

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

Dalam menyusun kerangka berpikir penelitian ini berawal dari fenomena meningkatnya kasus kesehatan mental sebanyak 3,7% dari populasi di Indonesia lalu masuk ke dalam isu kesehatan mental pada akun TikTok @Jiemiardian yang memberikan edukasi tentang kesehatan mental kepada followersnya. Banyaknya pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan kepada dirinya membuat akun tersebut memberikan jawaban-jawaban tentang masalah kesehatan mental yang di tanyakan. Melihat hal tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana isi pesan edukasi terkait kesehatan mental yang diberikan pada akun Tiktopada akun TikTok @jiemiardian periode 17 Juli 2020-05 April 2023.