

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian dan manfaat dari penelitian. Selain itu bab ini juga akan membahas kebaruan yang dilakukan dan kerangka penulisa yang digunakan dalam penilitian.

1.1 Latar Belakang

Media sosial merupakan media yang dapat memungkinkan seorang individu dapat berkomunikasi dengan individu lain secara tidak langsung atau daring. Dengan teknologi media sosial ini, penyebaran informasi menjadi lebih cepat jika dibandingkan dengan media cetak seperti koran, majalah, surat menyurat, dan media cetak lainnya. Media sosial membawa dampak positif seperti memudahkan seorang individu dalam membuat sebuah komunitas untuk bebas berekspresi bersama. Selain dampak positif, media sosial juga dapat membawa dampak negatif seperti timbulnya rasa kecemasan, depresi, dan aktifitas kriminal (Rosmalina & Khaerunnisa, 2020).

Dampak negatif dari pengguna media sosial sering kali ditemukan pada anak-anak remaja. Penggunaan media sosial dan depresi pada remaja “umumnya berkorelasi”; namun, terdapat hasil yang tidak konsisten di beberapa bidang (seperti hubungan antara waktu yang dihabiskan di media sosial dan masalah kesehatan mental), dan kualitas data secara umum rendah (Robert, Lundmark, Kiesler, Mukophadhyay, & Scherlis, 1998). Menggunakan media sosial dapat meningkatkan risiko menyakiti diri sendiri (*self-harm*), kesepian, dan penurunan empati (Gupta, Jogdand, & Kumar, 2022). Melansir dari penelitian (Thursina, 2023), dikatakan bahwa remaja menggunakan media sosial secara intens, sebanyak 45 negara di Eropa dengan usia 11 hingga 15 tahun dalam keadaan kesehatan mental yang buruk disebabkan oleh teknologi digital. Sedangkan di Indonesia sendiri, penelitian tersebut menyatakan bahwa 80% remaja di Indonesia menghabiskan lebih banyak waktu untuk media sosial. Penelitian tersebut mengakatan bahwa semakin lama durasi remaja bermain media sosial, akan berpengaruh terhadap kesehatan mental,

ini dikarenakan remaja akan fokus dengan dirinya atau dunianya sendiri dan menyebabkan kecanduan menggunakan media sosial.

Kesehatan mental mengacu pada keadaan kesejahteraan yang mencakup seluruh aspek perkembangan individu, baik secara fisik maupun psikologis. Menurut World Health Organization (WHO), kesehatan yang optimal mencakup kondisi yang menyeluruh, termasuk aspek fisik, mental, dan kesejahteraan sosial, sambil memastikan ketiadaan penyakit atau kelemahan yang signifikan (Fakhriyani, 2019). Oleh karena itu, menjaga kesehatan mental menjadi suatu aspek yang sangat krusial bagi setiap individu guna memastikan pelaksanaan tugas sehari-hari dapat dilakukan secara optimal. Beberapa permasalahan terkait kesehatan mental yang dapat muncul akibat terlibat dalam aktivitas media sosial meliputi tingkat stres, kecemasan, depresi, dan perasaan kesepian. Terdapat hubungan antara partisipasi dalam media sosial dengan peristiwa-peristiwa seperti pelecehan daring, kurang tidur, rendahnya tingkat harga diri, dan persepsi negatif terhadap citra tubuh, yang keseluruhannya mencerminkan peningkatan tingkat gejala depresi (Septiana, 2019). Selain daripada itu, peningkatan angka penderitaan gangguan mental umumnya tidak disikapi dengan baik. Hal ini tercermin dari kecenderungan masyarakat pada negara-negara dengan pendapatan menengah kebawah untuk meminta bantuan penyembuh tradisional daripada tenaga profesional kesehatan mental dalam menangani gangguan mental (Maya, 2021).

Deep learning (DL) adalah kelas teknik pembelajaran mesin yang mengeksplorasi banyak lapisan pemrosesan informasi non-linier untuk ekstraksi dan transformasi fitur yang diawasi atau tidak diawasi serta untuk analisis dan klasifikasi pola (Raup, Ridwan, Khoeriyah, Supiana, & Zaqiah, 2022). DL memungkinkan komputer untuk belajar yang terinspirasi seperti cara kerja otak manusia. Pemrosesan informasi secara hierarkis dan otomatis dari data yang besar untuk menganalisa dan pengklasifikasian data.

Pengidentifikasi anomali pada kesehatan mental melalui komentar dari media sosial merupakan tantangan tersendiri bagi penelitian ini. Seseorang umumnya menggunakan media sosial untuk menyampaikan keluhan kesahnya. Peristiwa ini terjadi dikarenakan lingkungan seorang individu tidak memberikan dukungan yang dibutuhkan oleh individu tersebut. Stigma negatif masyarakat

sering sekali memberikan beban mental terhadap individu yang membuat proses penyembuhan jadi terhambat. Stigma ini membangun prasangka tanpa dasar yang pada akhirnya mengarah pada sebuah tindakan kekerasan dan diskriminasi terhadap pengidap masalah mental yang menyebabkan sulitnya sembuh dan rentan kekambuhan (Mane, Kuwa, & Sulastien, 2022).

1.2 Identifikasi Masalah

Pada penelitian ini, rumusan dan batasan masalah disusun sesuai dengan sudut pandang peneliti. Rumusan masalah akan berisikan permasalahan yang ada pada topik penelitian yang dipilih, dan batasan masalah akan berisikan tentang *scope* penelitian agar pembahasan tetap berada di dalam rumusan masalah.

1.2.1 Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan masalah yang telah disusun oleh peneliti.

1. Bagaimana cara untuk mengidentifikasi anomali pada kesehatan mental dari sebuah komentar yang dibuat oleh seorang individu di media sosial?
2. Bagaimana cara untuk menerapkan metode DL dalam proses identifikasi anomali kesehatan mental seorang individu dari sebuah komentar yang dibuatnya di media sosial?

1.2.2 Batasan Masalah

Berikut merupakan batasan masalah yang telah ditetapkan oleh peneliti.

1. Penelitian ini berfokus pada identifikasi anomali kesehatan mental seorang individu menggunakan metode DL.
2. Platform media sosial yang digunakan dalam penelitian ini adalah YouTube dan komentar yang dijadikan bahan penelitian adalah komentar dari video yang bertopik dengan kesehatan mental pada platform YouTube.

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

1. Pembuatan sebuah model DL yang mampu mengidentifikasi anomali

kesehatan mental seorang individu dari komentar yang dibuatnya pada media sosial.

2. Mengetahui keefektifan dan akurasi metode DL dalam mengidentifikasi *text-based* data dan pengklasifikasiannya
3. Memberikan langkah awal dalam mendeteksi masalah kesehatan mental pada seorang individu yang membutuhkan dukungan mental berdasarkan hasil output dari model dalam proses identifikasi anomali kesehatan mental.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini akan dijabarkan dan dirangkum menjadi tiga bagian, yaitu manfaat untuk masyarakat, peneliti, dan ilmu pengetahuan. Berikut merupakan manfaat dari penelitian.

1.4.1 Manfaat Bagi Masyarakat

Dampak positif penelitian ini bagi masyarakat adalah meningkatkan kesadaran akan pentingnya kesehatan mental dan memberikan dukungan psikologis kepada individu yang membutuhkannya. Data hasil identifikasi anomali juga dapat memberikan gambaran awal kepada masyarakat tentang pengenalan kesehatan mental individu dari sebuah komentar, yang pada gilirannya dapat memungkinkan langkah-langkah awal dalam memberikan bantuan psikologis.

1.4.2 Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat yang diperoleh oleh peneliti melalui penelitian ini mencakup pengembangan pengetahuan dalam ilmu DL dan aplikasinya. Selain itu, peneliti juga memperoleh wawasan dari segi psikologi yang berkaitan dengan isu-isu kesehatan mental, peningkatan pemahaman holistik terhadap kompleksitas faktor-faktor psikologis yang dapat memengaruhi kesehatan mental. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk merangkum berbagai ilmu dan mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai bidang, menciptakan landasan pengetahuan yang lebih komprehensif.

1.4.3 Manfaat Bagi Ilmu Pengetahuan

Dampak positif yang dapat diperoleh dalam ranah ilmu pengetahuan adalah pengembangan suatu model yang mampu mendeteksi anomali kesehatan mental individu melalui analisis komentar di platform YouTube menggunakan metode DL. Sementara itu, peneliti berharap agar penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian lainnya dalam menerapkan metode DL pada konteks ilmu psikologi dengan fokus pada aspek kesehatan mental.

1.5 Kebaruan

Kebaruan pada penelitian ini adalah pembuatan model dengan metode DL untuk identifikasi komentar video pada platform YouTube dengan topik kesehatan mental dan pembuatan sebuah *dashboard* berbasis *website* untuk menampilkan data dari hasil penelitian.

1.6 Kerangka Penulisan

- Laporan ini disusun berdasarkan Adendum Sistematika Tugas Akhir dan Skripsi dari Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya. Kerangka penulisan terdiri dari 6 bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini meliputi sejumlah sub-bab yang mencakup latar belakang masalah untuk memberikan konteks, identifikasi masalah untuk mengidentifikasi isu utama, tujuan penelitian yang merinci arah penelitian, manfaat penelitian yang menguraikan keuntungan potensial dari penelitian, kebaruan yang menyoroti inovasi atau kontribusi baru, dan kerangka penulisan yang memberikan struktur dasar untuk penyajian materi penelitian.

BAB II TINJAUAN TEORITIS

Bab ini mencakup sub-bab mengenai pencapaian terdahulu yang membahas penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain serta kajian teoritis sebagai dukungan bagi penelitian.

BAB III TAHAPAN PELAKSANAAN

Bab ini berisikan sub bab langkah-langkah pelaksanaan dan metode pengujian. Bab ini membahas mengenai langkah penelitian yang dilakukan dan metode pengujian yang digunakan.

BAB IV PERANCANGAN

Bagian ini mencakup sub-bagian analisis sistem sebelumnya, spesifikasi kebutuhan untuk sistem yang baru, dan perancangan sistem. Dalam bagian ini, dibahas mengenai referensi sistem yang telah ada, penjelasan mengenai spesifikasi kebutuhan untuk sistem yang baru, dan perancangan sistem baru yang akan dikembangkan.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini mencakup sub-bagian hasil dan pembahasan. Di sini, dibahas mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan terkait sistem baru yang dihasilkan dari penelitian tersebut.

BAB VI PENUTUP

Bab ini membahas sub bab kesimpulan dan saran. Hasil dari penelitian akan disampaikan kesimpulannya, dan saran terkait penelitian yang sudah dilakukan dengan tujuan agar dapat mengembangkan hasil penelitian menjadi lebih baik lagi.