



## BAB I

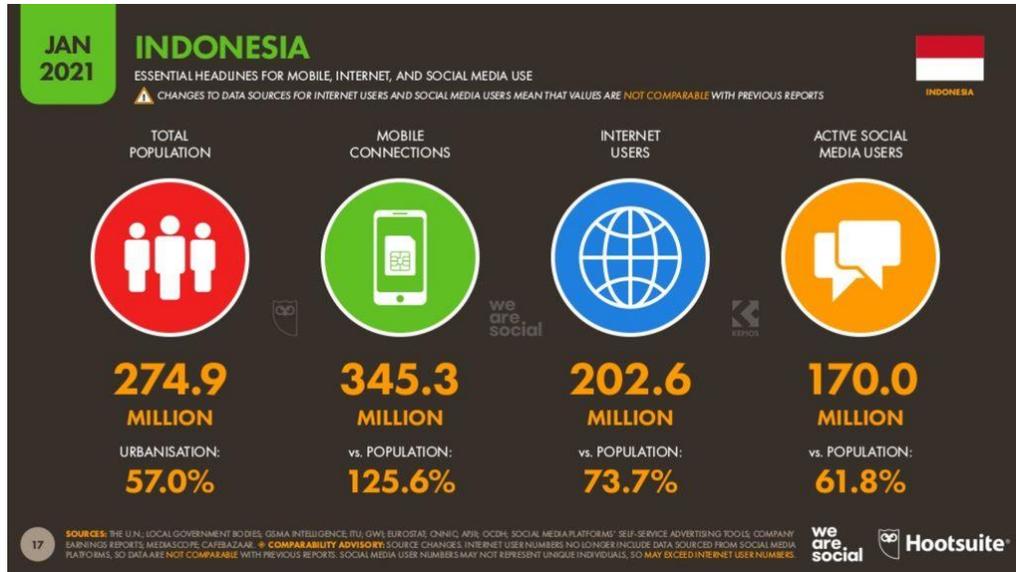
### PENDAHULUAN

#### Latar Belakang Masalah

Kemunculan pandemi COVID-19 di Indonesia sejak awal tahun 2020 sampai sekarang ini, merupakan sebuah tantangan bagi seluruh masyarakat Indonesia. Pandemi COVID-19 terdapat pengaruh yang cukup besar untuk berbagai macam sektor. Sektor-sektor tersebut antara lain, sektor wisata, sektor transportasi, sektor ekonomi, dan masih banyak sektor lainnya. Oleh karena itu, penduduk masyarakat Indonesia harus bertahan dengan kondisi yang ada dan melakukan penyesuaian diri dengan kondisi yang terjadi ketika pandemi COVID-19 ini. Salah satu penyesuaian yang dilakukan yaitu melakukan pengalihan dari interaksi sosial secara tatap muka ke interaksi yang dilakukan secara *online*.

Dari hal tersebut, tidak dapat dipungkiri jika penggunaan perangkat seluler, internet, dan media sosial di Indonesia mengalami kenaikan yang begitu pesat pada masa pandemi COVID-19 ini. Berikut data laporan dari *Hootsuite (We Are Social)* mengenai penggunaan perangkat seluler, internet, dan media sosial di Indonesia pada Januari 2021:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.



**Gambar 1.1**  
**Data Laporan Penggunaan Perangkat Seluler, Internet dan Media Sosial di Indonesia pada Januari 2021 oleh Hootsuite (We Are Social)**  
Sumber: *Hootsuite (We Are Social)*.

Menurut laporan data layanan manajemen *Hootsuite (We Are Social)* (2021, diakses pada 13 Desember 2021), penggunaan internet di Indonesia ketika awal 2021 menggapai 73,3 persen dari total jumlah penduduk Indonesia sekarang sebanyak 274,9 juta penduduk jiwa. Terjadi peningkatan sebesar 15,5 persen dari penggunaan internet di Indonesia pada Januari 2020. Selain itu, penggunaan perangkat seluler juga telah mencapai 345,3 juta, sedangkan penggunaan sosial media mencapai 170 juta, dimana terdapat kenaikan sebesar 10 juta atau 6,3 persen dibandingkan penggunaan sosial media di Indonesia pada Januari 2020.

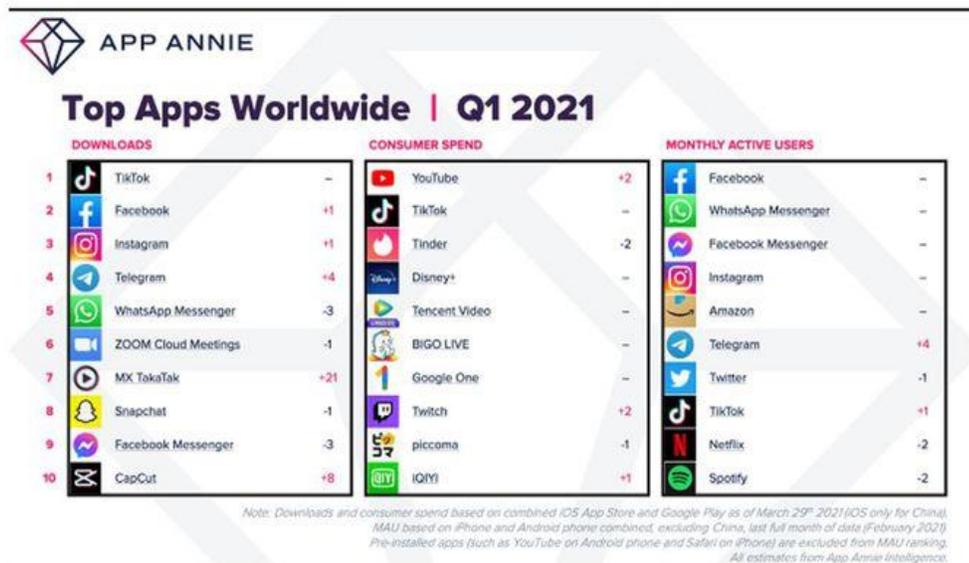
*Social Media* yaitu sebuah instrumen digital yang memudahkan individu untuk melakukan interaksi secara *online*. Menurut Boyd (2009: 11), media sosial dapat didefinisikan sebagai suatu kumpulan dari perangkat lunak, yang dapat digunakan oleh individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, hingga dapat saling melakukan kolaborasi ataupun bermain. Jenis-jenis dari media sosial pun beragam, antara

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



lain *YouTube, Instagram, TikTok, Facebook, Twitter, Line, Snapchat*, dan masih banyak lagi. *TikTok* merupakan sebuah *social media* yang tengah populer sekarang ini.

*Tiktok* merupakan aplikasi untuk membuat konten vidio yang dilengkapi dengan berbagai macam lagu terkini, serta dilengkapi juga dengan efek-efek yang menarik. Konten vidio yang telah diunggah dapat juga dibagikan ke media sosial yang lain. Selain itu, *TikTok* semakin berkembang dengan menyediakan fitur-fitur baru yang menarik, seperti *TikTok shop, live streaming*, dan lain-lainnya. Semejak pandemi COVID-19, aplikasi *TikTok* menjadi salah satu aplikasi yang sedang tren secara global. Perusahaan riset pasar aplikasi seluler *App Annie*, mempublikasikan laporan terbaru mengenai aplikasi seluler yang paling banyak diunduh, aplikasi seluler berpenghasilan terbesar dari belanja pengguna, serta aplikasi seluler dengan pengguna bulanan terbanyak pada bulan Januari hingga Maret 2021:



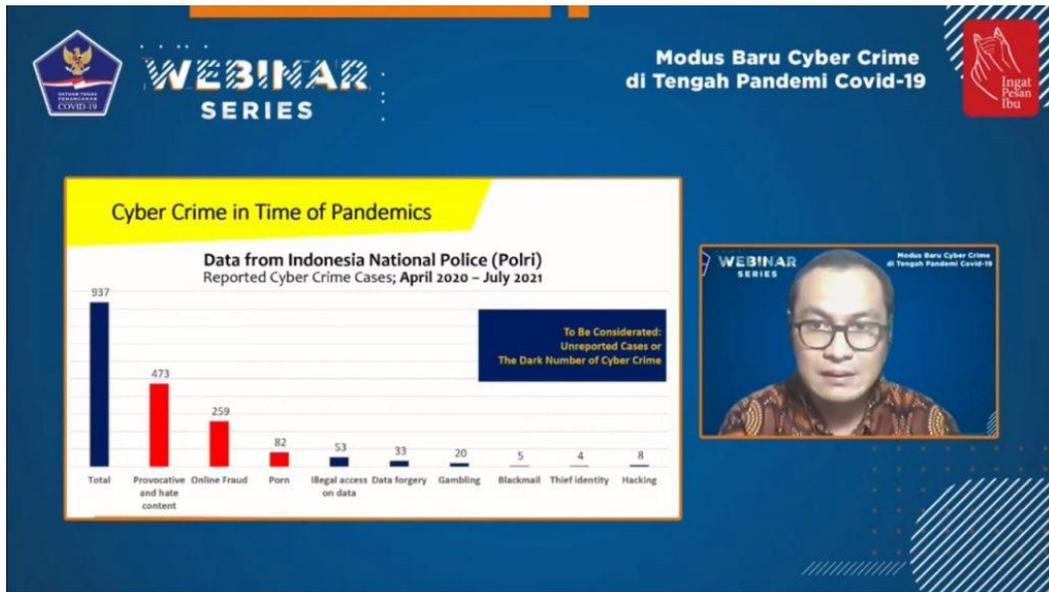
Gambar 1.2  
*Top Apps Worldwide Q1 2021*  
Sumber: *App Annie*.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Menurut hasil laporan *App Annie* (2021, diakses pada 13 Desember 2021), aplikasi *TikTok* menempati urutan pertama aplikasi yang paling banyak diunduh secara global melalui media *Android* dan *iOS* pada bulan Januari hingga Maret 2021.

Aplikasi *TikTok* memberikan kebebasan bagi setiap individu untuk berekspresi melalui video yang dibuat. Dengan kebebasan berekspresi melalui konten video, pengguna *TikTok* pun juga diberikan kebebasan untuk memberi respon positif maupun negatif melalui kolom komentar yang telah disediakan pada tiap konten video yang telah diunggah di *TikTok*. Namun, kebebasan untuk berkomentar itu sering disalahgunakan oleh beberapa pengguna yang tidak bertanggung jawab. Dalam hal ini, tindakan yang tidak bertanggung jawab tersebut dapat berujung kepada kejahatan dunia maya atau sering disebut dengan kejahatan siber.



**Gambar 1.3**

***Cyber Crime in Time of Pandemics***

Sumber: Series Webinar “Modus Baru *Cyber Crime* di Tengah Pandemi COVID-19”

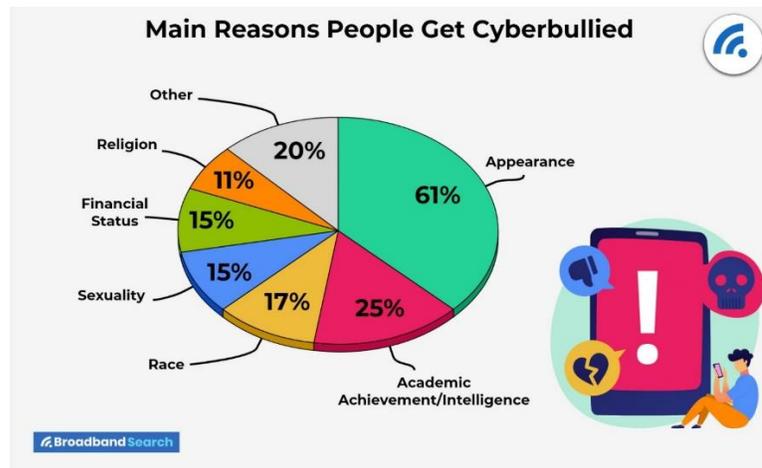
Dilihat data dari POLRI (2021, diakses pada 13 Februari 2022), 937 kasus dilaporkan antara April 2020 dan Juli 2021. Provokasi, konten kebencian, dan ujaran

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.



kebencian menyumbang 473 dari 937 insiden, sementara penipuan online dan pornografi masing-masing menyumbang 259 dan 82 kasus, dari total 937 kasus.

Salah satu bentuk kejahatan siber yang paling sering ditemukan di Indonesia adalah *cyber bullying* (perundungan dunia maya). Menurut Shipley dan Bowker (2013: 11), *cyber bullying* merupakan suatu bentuk kekerasan yang terjadi di dunia maya, dimana pelaku atau korbananya merupakan seorang remaja atau teman seusia. Dalam hal ini, pelaku tidak hanya melakukan pelecehan, namun juga dapat berupa suatu ancaman yang terselubung. Data dari *Broadband Search* mencamtumkan alasan-alasan seseorang mendapatkan perundungan dunia maya dikarenakan alasan penampilan, pendidikan, suku, jenis kelamin, status ekonomi, agama, dan alasan yang lainnya:



Gambar 1.4

Alasan – alasan Utama Orang – orang Mendapatkan Perundungan Dunia Maya

Sumber: *Broadband Search*.

Menurut *Broadband Search* (2021, diakses pada 14 Desember 2021), alasan paling banyak orang-orang melakukan perundungan dunia maya karena alasan penampilan.

Maraknya *cyber bullying* di masa sekarang, dapat berdampak besar bagi kesehatan mental para korban. Menurut survei dari *UNICEF U-Report 2021* (2021, diakses pada 14 Desember 2021), terhitung 45 % dari 2.777 anak muda yang berumur 14 – 24 tahun



mengaku pernah mengalami *cyber bullying*. Dampak kesehatan mental bagi para korban yang mengalami *cyber bullying* beragam, dapat dimulai dari kecanduan minum-minuman beralkohol, gangguan nafsu makan, bolos kelas, stop memakai sosmed, menyakiti diri sendiri, men-*delete* akun sosial media, memiliki pikiran guna melakukan bunuh diri, depresi, terjadi gangguan kekhawatiran sosial, hingga yang paling buruk dapat melakukan aksi bunuh diri. Hal tersebut harus mendapat atensi untuk penduduk Indonesia agar perlu memberi fokus lebih mendalam tentang kesehatan mental sehingga dapat meningkatkan kesadaran akan kesehatan mental.

Maka dari itu, masyarakat Indonesia harus disajikan lebih banyak edukasi tentang kesehatan mental, sehingga kesehatan mental tidak dipandang sebagai hal yang sepele dan dapat dimaklumi, namun menjadi hal yang penting untuk menghilangkan stigma-stigma negatif kepada orang-orang yang mengalami gangguan kesehatan mental. Untuk mengatasi hal tersebut, tidak sedikit masyarakat Indonesia yang mengadakan gerakan-gerakan dengan harapan guna menumbuhkan kesadaran warga tentang *mental health*. Salah satunya gerakan yang bertajuk “*What If It Was You*” (*WIIWY*) dijalankan melalui aplikasi *TikTok*.

“*What If It Was You*” (*WIIWY*) merupakan gerakan anti kejahatan siber. Gerakan ini diselenggarakan oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia (FISIP UI) angkatan 2021 dan disebarluaskan melalui aplikasi *TikTok*. Tujuan dari gerakan ini sendiri adalah untuk meningkatkan kesadaran kesehatan mental masyarakat Indonesia. Gerakan ini mengajak orang-orang untuk melihat dari kacamata korban kejahatan siber, sehingga dapat memiliki rasa empati tentang apa yang dirasakan oleh korban kejahatan siber.

Selain itu, gerakan ini juga mengajarkan untuk berhati-hati dalam mengetik kata-kata, karena secara tidak sadar bisa jadi diri sendiri merupakan pelaku dari kejahatan siber.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta dilindungi IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Hal-hal sekecil apapun yang tidak disadari juga dapat membuat diri sendiri menjadi pelaku kejahatan siber. Dalam hal ini, tujuan dari gerakan ini juga untuk menciptakan ruang yang aman di dunia maya, yang mana bebas dari ujaran kebencian, perundungan dunia maya, kekerasan berbasis gender *online*, dan lain sebagainya. Untuk ikut serta dalam gerakan ini, setiap orang dapat mengunggah konten video di *TikTok* yang dapat berupa pengalaman pribadi, video reaksi, maupun konten video mengenai kejadian yang sedang terjadi di media sosial. Konten-konten yang diunggah tersebut dapat diberi #*WIIWY* dan #*MentalHealthAwareness*. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk meneliti dari sisi komunikasi persuasif gerakan anti kejahatan siber #*WIIWY* di *TikTok* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dan seberapa besar pengaruhnya terhadap kesadaran kesehatan mental mahasiswa Universitas Tarumanegara.

#### Rumusan Masalah

Sesuai dengan *problem* yang ada dalam latar belakang tersebut, peneliti bisa menyimpulkan rumusan masalah yang dapat dibahas dan diteliti. Rumusan masalah yang dapat dibahas dan diteliti yaitu:

Seberapa besar pengaruh komunikasi persuasif gerakan anti kejahatan siber #*WIIWY* di *TikTok* terhadap kesadaran kesehatan mental mahasiswa Universitas Tarumanegara?

#### Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka peneliti mengidentifikasi adanya permasalahan-permasalahan sebagai berikut:



1. Seberapa besar pengaruh kredibilitas komunikator gerakan anti kejahatan siber #WIIWY di *TikTok* terhadap kesadaran kesehatan mental mahasiswa Universitas Tarumanegara?
2. Seberapa besar pengaruh media komunikasi (*TikTok*) gerakan anti kejahatan siber #WIIWY di *TikTok* terhadap kesadaran kesehatan mental mahasiswa Universitas Tarumanegara?
3. Seberapa besar pengaruh pesan gerakan anti kejahatan siber #WIIWY di *TikTok* terhadap kesadaran kesehatan mental mahasiswa Universitas Tarumanegara?

#### Tujuan Penelitian

Terkait dengan identifikasi masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kredibilitas komunikator gerakan anti kejahatan siber #WIIWY di *TikTok* terhadap kesadaran kesehatan mental mahasiswa Universitas Tarumanegara.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media komunikasi (*TikTok*) gerakan anti kejahatan siber #WIIWY di *TikTok* terhadap kesadaran kesehatan mental mahasiswa Universitas Tarumanegara.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pesan gerakan anti kejahatan siber #WIIWY di *TikTok* terhadap kesadaran kesehatan mental mahasiswa Universitas Tarumanegara.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



## Manfaat Penelitian

Riset ini diharapkan bisa bermanfaat positif secara akademis atau secara praktis bagi

pihak-pihak terkait, yaitu:

### 1. Manfaat Akademis

Secara akademis, peneliti berharap dapat memberikan informasi mengenai pengembangan keilmuan dalam bidang ilmu komunikasi. Secara khusus dalam memberikan informasi mengenai pengaruh komunikasi persuasif dari suatu gerakan terhadap kesadaran kesehatan mental.

### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, melalui penelitian ini diharapkan peneliti dapat menambah wawasan dalam bidang ilmu komunikasi. Selain itu, peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi sarana informasi dan dapat dimanfaatkan secara optimal bagi pembacanya.

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.