



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam pembuatan penelitian terdahulu, tentunya dibutuhkan suatu referensi penelitian terdahulu dari artikel jurnal yang bisa menjadi acuan penulisan untuk memperkaya teori yang akan digunakan. Dari penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa judul yang dirasa kredibel dan layak dijadikan penelitian terdahulu. Peneliti memilih tiga penelitian terdahulu dengan pembahasan yang sesuai.

<b>Peneliti</b>	Rico Muhammad, Sarwiti, dan Endang Sri Wahyuni (2020)	Wahyu Setyaningrum dan Heylen Amildha Yanuarita (2020)	Dyah Perwita (2021)
<b>Judul</b>	Tingkat Literasi Media Remaja Desa dalam Pemanfaatan Media Sosial	Pengaruh Covid-19 terhadap Kesehatan Mental Masyarakat di Kota Malang	Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Jenderal Soedirman
<b>Tujuan Penelitian</b>	Mengidentifikasi Literasi media remaja desa pada	Melihat dan mencari tahu bagaimana	Mengetahui pemahaman literasi media digital serta

	media sosial, mengidentifikasi pemanfaatan media sosial oleh remaja desa, dan juga menganalisis hubungan karakteristik remaja dan juga faktor lingkungan dengan tingkat literasi media remaja desa pada media sosial.	pengaruh Covid-19 terhadap kesehatan mental masyarakat, khususnya di Kawasan Kota Malang, Jawa Timur.	tingkat literasi ditinjau dari tingkat <i>Individual competence</i> mahasiswa Universitas Jenderal Soedirman.
<b>Konsep dan Teori</b>	Literasi Media	Kesehatan Mental	Literasi Media
<b>Jenis dan Sifat Penelitian</b>	Kuantitatif dan didukung kualitatif	Kualitatif dengan pendekatan deskriptif	Kualitatif dengan pendekatan deskriptif

<b>Teknik Pengumpulan Data</b>	Survey, wawancara mendalam, dan observasi	Observasi dan Wawancara	Observasi, survey, dan dokumentasi
<b>Hasil Penelitian</b>	Responden pada penelitian ini memiliki tingkat literasi media yang rendah. Hal tersebut disebabkan oleh faktor sinyal jaringan internet yang kurang memadai, mayoritas dari mereka belum mahir dalam mengedit video yang di posting di social medianya dan belum mengetahui UU ITE mengenai	Covid-19 membawa pengaruh terhadap kesehatan mental masyarakat yang berada di Kota Malang, Jawa Timur. Terdapat gangguan mental yang terjadi, seperti kecemasan dan ketakutan. Namun, apabila dibandingkan, tingkat kesehatan gangguan mental masyarakat di kota Malang tidak	Pemahaman mahasiswa mengenai literasi media digital cukup tinggi. Penggunaan penguasaan media berada di <i>advanced</i> , kemampuan memberikan kritik di media sosial berada di <i>advanced</i> , dan kemampuan Berkomunikasi melalui sosial media berada di <i>medium</i> .

	penggunaan media sosial.	terlalu parah apabila dibandingkan dengan negara lain berdasarkan kajian sebelumnya.	
--	--------------------------	--	--

Dari penelitian terdahulu dengan judul “Tingkat LiterasiMedia Remaja Desa dalam Pemanfaatan Media Sosial”, adapun relevansi dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama ingin mencari tahu mengenai bagaimana literasi media remaja terhadap suatu informasi yang berada di media dengan akses internet. Namun yang membedakan adalah peneliti akan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan tidak hanya mengetahui literasi media remaja desa di media sosial, namun literasi media generasi Z di media online terhadap berita kesehatan mental. Peneliti juga akan melakukan wawancara terhadap informan yang pernah atau sering melakukan *self-diagnose* dan membaca berita kesehatan mental di media *online Kompas.com* dengan menggunakan teori literasi media menurut James W. Potter.

Kemudian, dari penelitian terdahulu dengan judul “Pengaruh Covid-19 terhadap Kesehatan Mental Masyarakat di Kota Malang”, adapun relevansinya yaitu, sama-sama membahas tentang kesehatan mental yang terjadi akibat dari covid-19 dan semakin meningkat sehingga banyak masyarakat yang turut melakukan *self-diagnose*.

Penelitian ini juga menggunakan kualitatif deskriptif untuk mencari hasil penelitian. Pada penelitian ini, peneliti akan lebih fokus untuk membahas gejala apa saja yang dialami setelah covid-19 berlangsung dan darimana informan menyimpulkan bahwa dirinya terkena penyakit kesehatan mental tertentu.

Lalu pada penelitian dengan judul “Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Jenderal Soedirman”, Adapun relevansi dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama ingin mengetahui bagaimana pemahaman mahasiswa mengenai literasi media dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pada penelitian ini, peneliti akan lebih fokus untuk mengetahui kemampuan literasi media generasi Z dengan menggunakan teori James W. Potter.

## **2.2 Teori atau Konsep yang digunakan**

### **2.2.1 Uses & Gratifications**

Menurut Blumer dan Katz, Masyarakat merupakan pengguna media yang turut andil dan memiliki peranan yang aktif pada saat menggunakan dan memilih media yang ingin mereka baca (Nurudin, 2009, p.192). Khalayak mengonsumsi isi media tertentu tentunya untuk dapat memenuhi harapan, fungsi, dan kepuasan tertentu. Menurut Rubin (2009), Teori Uses and Gratifications merupakan sebuah pendekatan yang berpusat pada audiens dan berpendapat bahwa individu memiliki kebutuhan khusus yang mendorong pemilihan jenis media tertentu. Pada saat menggunakan

media masyarakat bisa menentukan manakah media yang dirasa baik dan manakah media yang hanya menyangkan hal-hal yang kurang baik.

Menurut Katz, Bulmer, dan Gurevitch (1974), penelitian *Uses and Gratifications* berkaitan dengan (1) asal sosial dan psikologis dari (2) kebutuhan, yang menghasilkan (3) harapan dari (4) media massa atau sumber lain, yang mengarah pada (5) pola paparan media yang berbeda (atau keterlibatan dalam aktivitas lain), yang menghasilkan (6) kepuasan kebutuhan, dan konsekuensi lain yang mungkin. Sebagian besar tidak disengaja.

Dalam teori ini, dijelaskan adanya suatu proses, dimana kondisi sosial psikologis pada seseorang menjadi salah satu faktor penyebab adanya kebutuhan yang menciptakan harapan terhadap media massa atau sumber lain yang membawa kepada perbedaan pola penggunaan media yang tentunya pada akhirnya akan menghasilkan pemenuhan kebutuhan dan konsekuensi yang didapatkan, termasuk yang sebenarnya tidak diharapkan. Harapan, karakteristik Individu, dan persepsi khalayak terhadap media, serta tingkat akses khalayak terhadap media, akan membawa khalayak kepada keputusan untuk memilih, akan menggunakan isi media tersebut atau memilih untuk tidak menggunakan isi media tersebut.

Pada teori *Uses and Gratification* ini tidak semuanya membahas tentang media massa. Adapun konsep baru dalam *Uses and Gratification*, yaitu *Uses and Gratification 2.0: New Gratification of New Media*. Menurut Sundar & Limperos

(2013) dalam (Laksana, 2022, p.176) Pada *Uses and Gratification 2.0* ini dijelaskan bahwa terdapat perbedaan motif khalayak ketika menggunakan media baru dan menggunakan media konvensional. Awalnya *Uses and Gratification* digunakan untuk meneliti media massa konvensional dan interaksi manusia, namun kini media massa pun semakin cepat dikarenakan munculnya berbagai jenis media baru, seperti internet. Tentunya, komunikasi dalam media baru bisa dilakukan dengan dan oleh siapa saja, selama mempunyai akses internet. Menurut Sundar & Limperos (2010) dalam (Wijaya, 2013, 2) adapun macam-macam pendekatan *Uses and Gratification 2.0* dalam media baru, seperti internet, *video games*, dan *mobile phone*.

Tentunya dengan munculnya internet, bisa berdampak besar pada berbagai perubahan mendasar dalam menggunakan media, seperti media baru. Internet diperlukan oleh media baru agar bisa terus berfungsi dan berjalan. Hal tersebut karena di dalam media baru terdapat kemampuan untuk mengintegrasikan gambar, audio, dan melakukan proses komputersisasi dalam proses pengolahan data. Tentunya hasil pengolahan data tersebut nantinya akan disebarluaskan menjadi sebuah informasi melalui internet. Menurut Sundar & Limperos (2013) dalam (Wijaya, 2013, 1), hal tersebut menjadi bukti bahwa adanya pergeseran dari media lama ke media baru, ketika pengguna yang ada di media baru tidak sekedar menerima informasi saja, melainkan pengguna juga melakukan suatu tindakan.



Teori *Uses & Gratification 2.0* ini cocok dengan penelitian peneliti karena diketahui pengguna media memiliki peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut serta memiliki pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhan mereka. Terlebih, generasi Z sudah lebih aktif dan canggih dalam mengakses informasi di media online dengan menggunakan internet. Namun, seringkali sampai saat ini, ditemukan berita hoaks dan *clickbait* yang bermunculan terlebih pada berita kesehatan mental, oleh karena itu untuk mencegah misinformasi diperlukan literasi media. Sehingga pengguna bisa membedakan mana konten dan berita yang bermanfaat dan yang tidak. Terutama, bagi masyarakat yang menelan berita secara mentah-mentah atau tidak membaca berita secara penuh.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.2.2 Literasi Media

Menurut Blumer dan Katz, Masyarakat merupakan pengguna media yang turut andil dan memiliki peranan yang aktif pada saat menggunakan dan memilih media yang ingin mereka baca (Nurudin, 2009, p.192). Literasi media juga dirasa mampu untuk memberikan sudut pandang yang jelas mengenai batas antara dunia nyata dengan dunia yang dibentuk oleh media. Dilanjutkan, menurut Potter (2019, p. 53), terdapat tiga pilar utama dalam konsep literasi media, yaitu *Personal locus*, *knowledge structures*, dan *skills*.

### a. *Personal Locus*

*Personal Locus* merupakan suatu tujuan dalam mencari informasi. Apabila seseorang mempunyai tujuan yang kuat, maka informasi juga akan secara cepat dan tepat dapat dilakukan serta memudahkan kita dalam mencari informasi di media. Sebaliknya, apabila seseorang tidak mempunyai tujuan yang kuat, maka informasi yang masuk akan mudah dikontrol oleh media. Tentunya, hal ini menjadi mungkin dikarenakan tujuan yang tidak jelas dalam mencari informasi, yang mengakibatkan media dengan mudah mengambil alih dalam menentukan tujuan pencarian informasi seseorang sesuai dengan kepentingan media tersebut.

### b. *Knowledge Structures*

*Knowledge Structures* struktur merupakan suatu informasi yang terorganisir dan tersusun di dalam ingatan seseorang. Apabila struktur pengetahuan kuat, bisa

membuat seseorang lebih teliti ketika menyaring dan memproses sebuah informasi.

### **c. Skills**

*Skills* merupakan suatu kemampuan atau keterampilan untuk mengkritisi isi dari media. Apabila terus diasah dan dilatih maka akan semakin kuat kemampuannya. Adapun tujuh keterampilan yang terkait dengan literasi media menurut James W. Potter, yaitu:

- Analisis

Suatu kemampuan dalam mengurai pesan hingga menjadi beberapa elemen yang bermakna. Pada saat kita menerima dan membaca suatu informasi di media, kita bisa menerima pesan tersebut hanya dari permukaannya saja dan mampu menggali pesan lebih dalam lagi hanya dengan mengeruainya menjadi beberapa komponen.

- Evaluasi

Evaluasi yaitu membuat penilaian mengenai nilai suatu informasi dengan cara membandingkan pesan dengan standar yang kita miliki hingga menjadi elemen yang bermakna. Pada saat mendapat pesan, kita bisa menerima pesan tersebut begitu saja atau lihat elemen pesan, kemudian membandingkannya dengan standar kita. Apabila pesan tersebut memiliki elemen yang sama atau melebihi standar, maka isi pesan tersebut terbilang baik. Namun, apabila pesan tersebut

memiliki elemen yang lebih rendah, maka kita tidak dapat untuk menerima pesan tersebut.

- Pengelompokan

Dalam pengelompokan, kita menentukan elemen apa saja yang memiliki kemiripan, persamaan, dan perbedaan untuk diklasifikasikan. Tentunya pengelompokan ini terbilang penting. Kita bisa mengelompokkan informasi yang kita perlukan dan mengabaikan informasi yang tidak penting yang diberikan oleh media kepada kita.

- Induksi

Pada keterampilan induksi, kita mampu untuk melihat dan memberi kesimpulan terhadap elemen yang spesifik dan mengaitkan elemen tersebut dalam himpunan yang lebih besar. Pada saat kemampuan induksi tidak berada ditingkatan yang baik, maka seseorang lebih rentan untuk menggunakan sedikit elemen yang ditampilkan media. Hal tersebut dilakukan untuk menggeneralisasi bahwa hal itulah yang terjadi di dunia nyata. Tentunya bisa menciptakan sebuah realitas yang keliru.

- Deduksi

Pada keterampilan deduksi, menggunakan pola umum untuk menjelaskan suatu hal yang lebih spesifik. Hal ini biasanya menggunakan penalaran silogistik. Pada saat kemampuan deduksi tidak berada ditingkatan yang baik, maka pada saat kita

memiliki prinsip umum yang keliru, kita akan menjelaskan hal khusus dengan cara yang juga keliru.

- Sintesis

Kemampuan untuk membuat beberapa elemen menjadi struktur-struktur yang baru. Kemampuan ini menjadi hal yang penting dalam meningkatkan dan membangun struktur pengetahuan kita. Ketika menerima informasi baru, ada baiknya kita menganalisa dan membagi menjadi elemen-elemen yang berguna. Kemudian, kita bisa mengevaluasi, elemen mana yang kredibel, bermanfaat, dan menarik. Nantinya, elemen ini akan dikelompokkan ke dalam elemen yang sudah ada dalam struktur pengetahuan kita.

- Abstraksi

Mengambil intisari dari informasi yang didapat dan mampu menciptakan deskripsi yang singkat, jelas, dan akurat.

### **2.2.3 Self-Diagnose**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh The Indonesia National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) yang bekerjasama dengan Universitas Gadjah Mada (UGM), sebanyak 15,5 juta remaja di Indonesia mengalami gangguan kesehatan jiwa atau mental dalam kurun waktu 12 bulan terakhir (CNN Indonesia, 2022). Menurut Pieper & Uden (2006), kesehatan mental merupakan suatu keadaan Ketika

seseorang tidak mengalami rasa bersalah terhadap dirinya sendiri, menerima kekurangan atau kelemahan dalam dirinya, mampu untuk menghadapi masalah yang ada, dan puas dengan kehidupan sosialnya serta memiliki rasa bahagia dalam hidup. Sedangkan gangguan kesehatan mental merupakan suatu pola bersifat kejiwaan dan biasanya terjadi pada seseorang yang dikorelasikan dengan adanya stress atau kerusakan pada area-area penting (American Psychiatric Association) dalam (Videbeck, 2008). Dikarenakan meningkatnya jumlah gangguan mental yang dialami oleh masyarakat Indonesia, tentunya banyak ahli dan media yang khawatir dengan gangguan mental dengan mengangkat isu-isu yang berkaitan dengan kesehatan mental. Namun, informasi-informasi kesehatan mental tersebut tidak jarang membuat banyak masyarakat melakukan *self-diagnose*.

Menurut Nareza (2020, p.1), *self-diagnose* merupakan suatu upaya mediagnosa diri dengan informasi yang didapatkan secara mandiri berdasarkan sumber-sumber yang tidak resmi atau professional, seperti keluarga, teman, internet, maupun mengambil pengalaman dari masa lalu. Sedangkan menurut White dan Horvits (2009) dalam Maskanah (2022, p.2) *Self-diagnose* merupakan suatu hal yang dilakukan oleh seseorang dengan menganggap dan memutuskan bahwa dirinya terkena suatu penyakit tertentu hanya berdasar pada informasi yang diketahui. Suatu aktivitas mendiagnosa diri sendiri mengalami kesehatan mental banyak terjadi saat ini. Terlebih, setelah dunia dilanda Covid-19. Di media sosial, banyak masyarakat yang menyatakan bahwa dirinya mengalami gangguan kesehatan mental dan mulai menyakiti dirinya sendiri.

Postingan-postingan tersebut tentu menuai banyak komentar dari netizen dan merasa juga mengalami gangguan kesehatan mental. Hal tersebut berujung *self-diagnose*.

Menurut Nareza (2020) adapun beberapa dampak buruk yang kemungkinan akan muncul setelah melakukan *self-diagnose*:

a. Salah diagnosa

Pada saat melakukan *Self-diagnose*, faktor-faktor penting bisa terlewat dan kesimpulan diagnosa menjadi salah. Gejala-gejala yang dirasakan, tidak dapat disimpulkan hanya dengan mencocokkan gejala tersebut dengan gejala yang tercantum tanpa adanya pemeriksaan lebih lanjut.

b. Salah Penanganan

Diagnosa yang kurang tepat bisa membuat penanganan yang keliru. Misalnya, obat yang dibeli setelah *self-diagnose* bisa mengakibatkan suatu hal yang fatal dan tidak diinginkan. Hal tersebut dikarenakan mengonsumsi obat yang tidak sesuai dengan penyakit yang sebenarnya dimiliki. Setiap penyakit tentunya memiliki penanganan, obat, dan dosis yang berbeda-beda.

c. Terpicunya gangguan kesehatan yang lebih parah

Dengan melakukan *self-diagnose* bisa membuat penyakit yang diderita tidak kunjung membaik, melainkan menjadi lebih parah serta menimbulkan komplikasi.

Gambar 2.1 Berita mengenai Self-Diagnose



Sumber: Kompas

Gambar 2.2 Berita mengenai Self-Diagnose

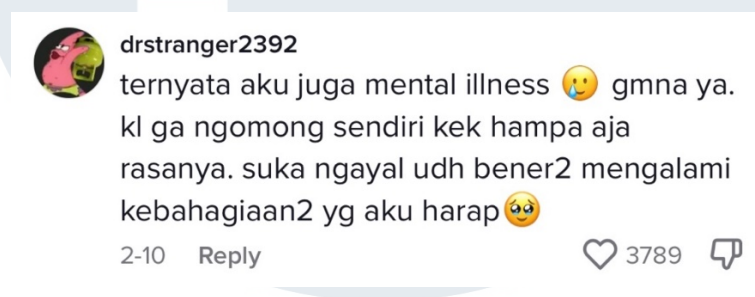


Sumber: Kompas



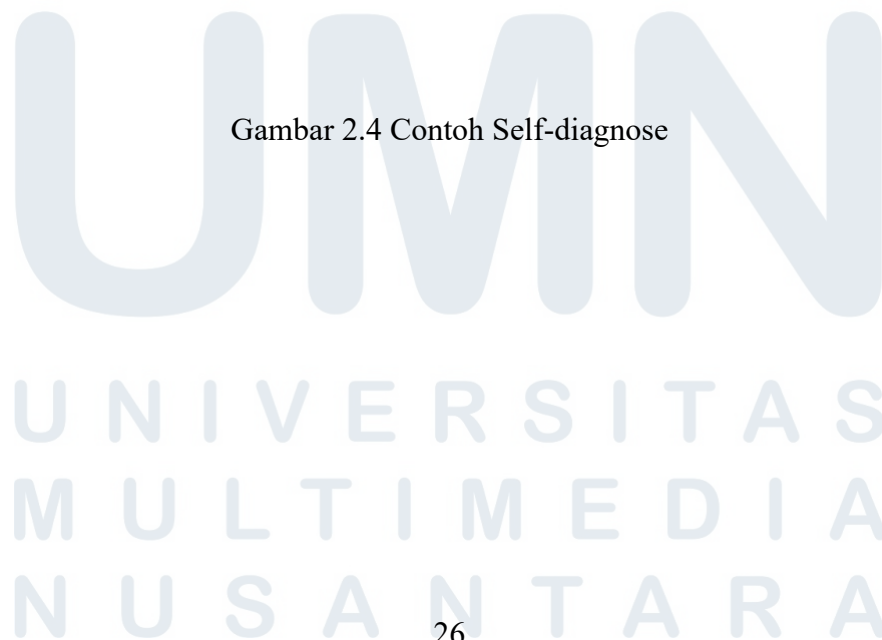
Dalam berita *Self-diagnose* yang ditulis oleh Kompas menjelaskan mengenai apa itu *self-diagnose* secara detail hingga dampak melakukan *self-diagnose*. Ada beberapa dampak *self-diagnose* yang ditulis oleh Kompas, seperti: (1) membuat panik, (2) membuat penyakit atau gangguan yang sebenarnya terabaikan, (3) memperparah kondisi kesehatan mental, (4) menyangkal masalah kesehatan mental yang sedang dialami, dan (5) membuat diri enggan untuk berkonsultasi dengan pakar

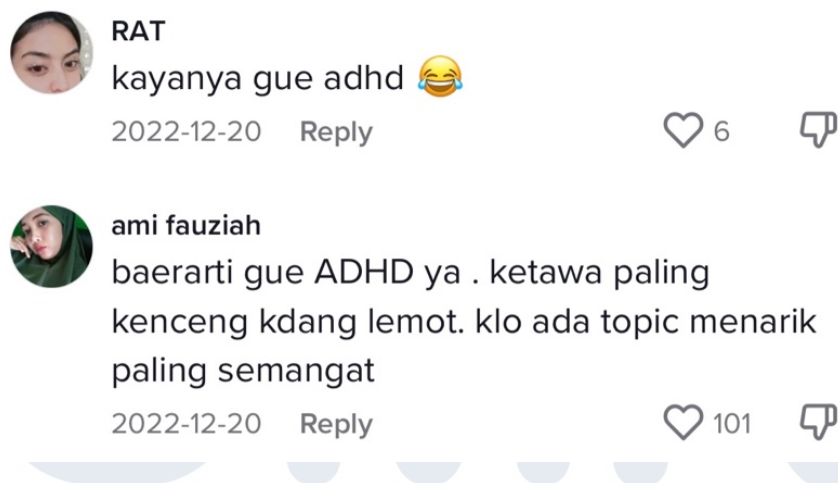
Gambar 2.3 Contoh Self-diagnose



Sumber: Tangkapan layar peneliti di Tiktok

Gambar 2.4 Contoh Self-diagnose





UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Gambar 2.6 Contoh Self-diagnose



Sumber: Tangkapan layar peneliti di Tiktok

#### 2.2.4 Generasi Z

Ketika berkumpul bersama keluarga besar, biasanya seseorang akan lebih memilih untuk berbincang-bincang bersama dengan seseorang yang seusia dan segenerasi dengan dirinya. Hal tersebut bertujuan agar topik pembahasannya yang dibahas lebih masuk dan nyambung. Terdapat perbedaan generasi menurut Benesik, Csikos, dan Juhes (2016), seperti yang tertera pada table dibawah ini.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Gambar 2.7 Perbedaan Generasi menurut Benesik, Csikos, dan Juhes

Tahun kelahiran	Nama Generasi
1925-1946	Veteran Generation
1946-1960	Baby boom Generation
1960-1980	X Generation
1980-1995	Y Generation
1995-2010	Z Generation
2010 +	Alfa Generation

Sumber: Theoretical Review; Teori Perbedaan Generasi oleh Yanuar Surya Putra (2016)

Menurut Grail research (2011) dalam Rastati (2018, p.63), diketahui bahwa karakteristik generasi Z yaitu generasi pertama yang merupakan generasi internet. Generasi Z diketahui sudah lahir dan tumbuh pada saat teknologi sudah mulai semakin pesat dengan adanya jangkauan internet yang semakin luas, serta bertambah canggihnya gadget yang tiap saat mengalami kemajuan.

Hal tersebut tentunya membuat generasi ini memiliki kegemaran pada teknologi, lebih fleksibel, cerdas, dan memiliki toleransi yang tinggi pada adanya perbedaan budaya. Tidak jarang juga mereka terhubung dengan dunia luar karena adanya internet dan membuat generasi ini menjadi generasi yang berpengaruh.

Tulgan (2013), menemukan 5 kunci yang membentuk generasi Z, yaitu: (1) media sosial adalah masa depan; (2) koneksi dengan orang lain merupakan suatu hal

yang penting; (3) kesenjangan keterampilan; (4) pola pikir global, realitas local; dan (5) keragaman yang tak terbatas.

Diketahui bahwa generasi ini sangat melekat dengan media, namun apakah semua generasi Z sudah melekat dengan literasi media? Oleh karena itu penulis memilih generasi Z sebagai objek penelitian.

### **2.2.5 Media Online**

Menurut Suryawati (2011, p.46) dalam Indriyani, Bambang, dan Hapsari (2020, p158) menyatakan bahwa media online merupakan suatu *platform* agar masyarakat bisa berkomunikasi satu sama lain dengan menggunakan perangkat internet. Munculnya media online tentunya mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi terkini dimanapun dan kapanpun tanpa jarak, batas, dan waktu. Hingga saat ini, banyak media-media baru yang bermunculan dan langsung terjun ke media *online*. Tidak hanya itu, semakin banyak juga media cetak yang sudah beralih ke media *online*, salah satunya adalah Kompas.com.

Sebagai media yang sudah ada sejak 1965 dan bermula dari media cetak, kini Kompas.com sudah beralih ke media online sejak 1995. Kompas.com merupakan salah satu pioneer media online yang ada di Indonesia. Tentunya dengan adanya peralihan ini, banyak masyarakat Indonesia yang bisa menikmati informasi yang disajikan oleh Kompas.com dan tidak perlu menunggu beberapa hari seperti biasanya. Tentunya, hal

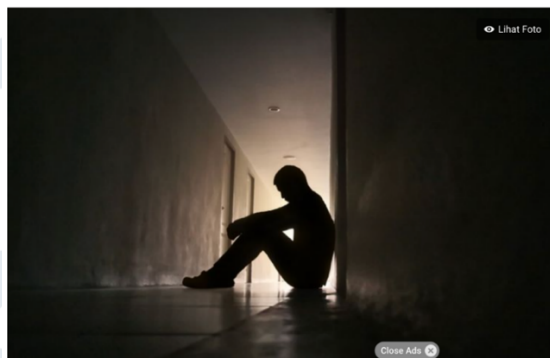
ini juga membuat semakin banyak peminat dari berita yang disajikan oleh Kompas.com, seperti generasi Z. Pada survey yang dilakukan Analytics Manager of Maverick Indonesia, menunjukkan bahwa Kompas.com menjadi portal berita peringkat pertama yang digemari oleh generasi Z. Dari banyaknya portal berita yang disajikan oleh Kompas.com, berita kesehatan Kompas.com diminati oleh 31 persen pembaca, terlebih pada pembaca dengan rentan usia 18-24 tahun (Kompas.com, 2020).

Pada portal berita Kompas.com, dibagian kesehatan terdapat beberapa berita kesehatan, salah satunya seperti berita kesehatan mental yang sedang menjadi isu hangat dikalangan masyarakat. Tak jarang berita-berita tersebut dikonsumsi oleh masyarakat untuk mencari tahu penyakit kesehatan berdasarkan gejala-gejala yang dirasakan. Mulai dari kesehatan fisik hingga kesehatan mental. Hanya dengan membaca berita tersebut tanpa mencari tahu lebih lanjut dan kurangnya literasi media yang baik, tentunya bisa menyebabkan *self-diagnose*.

Gambar 2.8 Berita mengenai Depresi di Kompas.com

### Apa Saja Gejala Depresi yang Perlu Diketahui?

Kompas.com - 17/01/2023, 18:02 WIB



Lihat Foto

Close Ads

Sumber: Kompas.com

Gambar 2.9 Berita mengenai OCD di Kompas.com



Sumber: Kompas.com

Pada kedua berita tersebut, terdapat penjelasan, gejala, dan juga cara penanganannya secara rinci dan tentunya disertai dengan sumber-sumber yang kredibel dan jelas. Terlebih setelah covid-19 berlangsung, banyak masyarakat yang merasa bahwa ada yang salah dengan diri mereka, tentunya membuat masyarakat penasaran dan ingin mencari tahu mengenai apa yang terjadi dengan mereka di media *online*. Setelah menemukan dan membaca informasi dari media online tersebut, tak jarang masyarakat yang melakukan *self-diagnose* hanya dengan membaca sekilas dari satu berita saja. Tanpa berkunjung ke ahlinya, mereka langsung membeli obat-obatan yang dianggap sesuai berdasarkan penjelasan yang dibaca di media tersebut.

### 2.3 Alur Penelitian

Penelitian ini disusun dengan alur penelitian yang sudah penulis rencanakan. Pertama dengan mencari masalah penelitian yang selanjutnya dituangkan ke dalam rumusan masalah mengenai meningkatkan kemampuan Literasi media terhadap berita mengenai kesehatan mental pada generasi Z yang melakukan *self-diagnose* di Indonesia. Kemudian, dari rumusan masalah tersebut, penulis mencoba untuk menghubungkan dengan teori dan juga konsep yang sudah tertulis sebelumnya.

Pencarian jawaban kemudian akan dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap 5 narasumber. Peneliti akan melakukan wawancara secara daring dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada setiap narasumber mengenai berita tentang kesehatan mental dan *self-diagnose*.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA