

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Pneumonia Coronavirus Disease 2019* atau Covid-19 merupakan kata yang tidak asing lagi ditelinga semua orang. Pandemi yang mengguncang seluruh dunia ini awal mula terdeteksi sekitar bulan November-Desember 2019 di Kota Wuhan, Tiongkok dan kemudian tepatnya pada 2 Maret 2020 Covid-19 ditemukan di Indonesia (Marzuki dkk, 2021). Merebaknya kasus Covid-19 di Indonesia dan terus bertambahnya masyarakat yang terpapar oleh virus ini sehingga memberikan dampak besar diberbagai aspek kehidupan masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, pemerintah terus berupaya menanggulangi permasalahan besar ini dengan menghadirkan solusi jitu yakni, penerapan program vaksinasi massal Covid-19 dari kalangan anak-anak hingga menysasar pada masyarakat lanjut usia (manula) se-Indonesia.

Hadirnya program vaksin Covid-19 bertujuan untuk mengurangi transmisi penularan Covid-19; menurunkan angka kesakitan dan kematian akibat Covid-19; mencapai kekebalan kelompok di masyarakat (*herd immunity*); serta untuk melindungi masyarakat dari Covid-19 agar tetap produktif secara sosial dan ekonomi (Dewi A. , 2021). Komponen utama dari vaksin Covid-19 merupakan bagian tertentu dari mikroorganisme patogen atau racun yang dihasilkan oleh mikroorganisme patogen atau bahkan patogen tersebut (Firdausy & Wijaya, 2021).

Keseriusan pemerintah dalam melindungi masyarakat dari pandemi Covid-19 sangat nyata dilakukan dengan menggelontorkan dana senilai Rp. 54,4 triliun

pada tahun 2021. Dana vaksin Covid-19 tersebut dikeluarkan oleh Direktorat Jenderal Anggaran melalui Kementerian Keuangan (Kemenkeu) Republik Indonesia dengan harapan terbentuknya kekebalan (*herd immunity*) kelompok masyarakat Indonesia jika 182 Juta jiwa atau sekitar 70% masyarakat, jika telah mendapatkan vaksin Covid-19 (Dewi A. , 2021).

Namun, kehadiran program vaksin Covid-19 ini tidak serta-merta diterima begitu saja oleh masyarakat Indonesia karena dinilai sangat terburu-buru, sehingga muncul keraguan dan kekhawatiran mengenai efektivitas, efek samping, serta kehalalan vaksin tersebut. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rachman & Pramana (2020) melalui media sosial Twitter, menunjukkan bahwa 30% masyarakat Indonesia memberikan respon positif terhadap vaksinasi, sedangkan respon negatifnya 26% dan sisanya masih ragu-ragu.

Selanjutnya, hasil survei yang dilakukan oleh Lapor Covid-19 terhadap 2.109 orang mengenai keyakinan mereka terhadap vaksin Covid-19, hasilnya sebanyak 53% setuju vaksin bisa melindungi mereka dari Covid-19, dan 41% masih ragu-ragu. Sementara terdapat 6% yang tidak setuju untuk divaksin (Lidwina, 2020). Selain itu menurut Kementerian Kesehatan melalui laman resminya (Kemenkes RI, 2020) mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil survei, tingkat penerimaan terhadap vaksin Covid-19 berbeda-beda setiap wilayah karena dilatarbelakangi oleh status ekonomi, keyakinan agama, dan status pendidikan, usia serta wilayah. Selanjutnya, hal lain yang turut mempengaruhi juga yakni, tingkat penerimaan informasi, kelompok masyarakat dengan informasi yang lebih banyak

mengenai vaksin Covid-19, cenderung menerima pemberian vaksin Covid-19 (Rokom, 2021).

Oleh karena itu dapat dipahami bahwa tingkat penerimaan vaksin Covid-19 juga dipengaruhi oleh sedikit banyaknya informasi vaksin yang beredar di masyarakat. Sehingga perlu adanya penyebaran informasi vaksin yang merata di Indonesia, dengan begitu masyarakat yang belum mendapatkan informasi yang cukup tentang vaksin Covid-19 dapat melakukan pencarian informasi di berbagai media demi memenuhi kebutuhan informasi terkait vaksin. Pencarian informasi merupakan suatu kegiatan oleh individu dalam mencari informasi yang dibutuhkan dengan suatu tujuan tertentu (Yusup & Subekti, 2010).

Perilaku mencari informasi dimulai ketika seseorang merasa bahwa pengetahuan yang dimilikinya masih kurang. Sehingga dalam memenuhi kebutuhan informasi tersebut seseorang melakukan pencarian informasi dengan menggunakan berbagai sumber informasi, seperti media (Nurhayati dkk, 2014). Perilaku (*behavior*) merupakan tindakan yang dilakukan oleh individu dalam hal ini penggunaan sistem teknologi informasi (Hartono, 2007). Ketika melakukan pencarian informasi terkadang seseorang mengalami kendala, adapun kendala yang terjadi dapat disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal ataupun keduanya (Wersig & Windel, 1985).

Hanya saja kendala yang terjadi bisa ringan dan berat karena setiap tindakan ikut pula dipengaruhi oleh lingkungan, pengetahuan, situasi serta tujuan yang tertanam pada diri setiap orang. Kendala internal pada pencarian informasi berasal dari dalam diri, seperti ketidakmampuan dalam memanfaatkan fasilitas, waktu yang

dimiliki, pendidikan, serta status sosial ekonomi. Sedangkan kendala dalam faktor eksternal berasal dari luar diri, meliputi waktu yang terlalu lama dalam memperoleh informasi, fasilitas mendapatkan informasi yang masih kurang, dan lingkungan (Wersig & Windel, 1985).

Membahas lebih jauh terkait pencarian informasi, maka media menjadi salah satu alat yang dapat digunakan masyarakat Indonesia dalam mendapatkan informasi termasuk informasi tentang vaksin Covid-19. Sebab setiap individu dalam mencari informasi akan berinteraksi dengan menggunakan media, baik melalui media tekstual seperti buku, majalah, jurnal ilmiah, koran dan juga melalui media berbasis komputer dengan menggunakan jaringan internet (Sari dkk, 2013).

Saat ini media informasi terus mengalami perkembangan pesat dan terus melakukan inovasi dalam rangka memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses berbagai informasi tanpa batasan waktu dan tempat. Era globalisasi telah menjadikan kehidupan manusia berada pada dua dimensi yang berbeda, interaksi komunikasi, sosialisasi serta relasi. Menariknya proses komunikasi tidak hanya terbatas dilakukan di dunia nyata, namun kini kemajuan teknologi telah menciptakan dunia baru yakni, dunia nonmaterial yang memiliki jangkauan tidak terbatas seperti media (Ainiyah, 2018).

Perkembangan teknologi dan informasi menjadikan media menjadi salah satu wadah informasi yang banyak digunakan oleh masyarakat, karena menawarkan kemudahan dalam mengakses seluruh informasi dari berbagai belahan dunia (Azman, 2018). *We Are Social* mengemukakan bahwa jumlah pengguna media secara global terus mengalami peningkatan setiap tahunnya. Bahkan pada tahun

2021 angka pertumbuhan pengguna media telah mencapai 4.2 miliar dan jika dirincikan terdapat 1.3 juta pengguna baru media setiap harinya dan 155 ribu pengguna baru setiap detiknya (Bayu dkk, 2021). Selain itu menurut data *Statista*, Indonesia masuk dalam 10 negara dengan pengguna internet terbesar di dunia dan menempati peringkat 5 dengan jumlah pengguna internet sebanyak 143.26 juta jiwa (Jayani, 2019).

Informasi vaksin Covid-19 di Indonesia tidak lepas pula dari peranan media. Media sangat efektif dan berperan aktif dalam menyebarkan informasi vaksin kepada masyarakat. Selain itu, media memiliki jaringan yang luas dan bersifat massal dengan pengaruh yang kuat dan terlihat di permukaan masyarakat (Setiawan, 2011). Penggunaan media dalam menyampaikan pesan informasi mengenai vaksin Covid-19 diharapkan agar masyarakat bisa mendapatkan informasi lengkap terkait vaksin dan mempengaruhi perasaan pengguna terhadap pesan yang disampaikan sehingga tertarik untuk melakukan vaksin Covid-19 (Oisina dkk, 2019).

Meski media mempermudah pencarian informasi Covid -19, namun masyarakat dituntut mampu memilih informasi yang salah dan benar. Sebab banyak sekali bertebaran di media berbagai informasi *hoax* mengenai vaksin Covid-19. Ketidakmampuan dalam memilih dan memilah informasi yang benar terkait vaksin dapat mempengaruhi perilaku masyarakat, sebagaimana yang terjadi di Dusun Batu Putih, Desa Alila, Kabupaten Alor, Nusa Tenggara Timur, salah satu warga memutuskan untuk kabur ke dalam hutan disebabkan takut divaksin (Novelino, 2021).

Sehingga pencarian informasi vaksin sangatlah penting untuk dilakukan oleh seluruh masyarakat, tidak terkecuali pada masyarakat di Kabupaten Gunung Kidul, Yogyakarta. Berdasarkan jumlah penerima vaksin Covid-19 di Yogyakarta yang diterbitkan oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tahun 2021, Gunung Kidul menjadi kabupaten dengan tingkat vaksin Covid-19 sangat rendah, dibandingkan kota Yogyakarta dan kabupaten-kabupaten lain, seperti Kabupaten Sleman, Kota Yogyakarta, Kulon Progo dan Kabupaten Bantul. Jumlah penerima vaksin dosis pertama masyarakat Kabupaten Gunung Kidul tidak mencapai 80% dari jumlah yang telah ditargetkan. Masyarakat Gunung Kidul yang menerima vaksin dosis pertama tersebut hanya berjumlah 455.574 jiwa atau setara dengan 76.55% dari target provinsi. Sedangkan Kabupaten Bantul mencapai 80,78%, Kabupaten Kulon Progo mencapai 84,24%, dan Kabupaten Sleman mencapai 90,17% serta Kota Yogyakarta 201,71% dari target provinsi Yogyakarta (Kemenkes RI, 2021).

Kabupaten Gunung Kidul selain menjadi kabupaten dengan penerima vaksin terendah dosis pertama di Yogyakarta, juga menjadi kabupaten terendah tingkat penerimaan vaksin Covid-19 pada dosis kedua. Masyarakat yang menerima dosis kedua vaksin hanya berjumlah 371.127 jiwa atau setara dengan 63.36%. Sedangkan Kabupaten Bantul 68,19%, Kulon Progo mencapai 70,87%, Kabupaten Sleman mencapai 77,39%, dan Kota Yogyakarta mencapai 184,89% dan dari target provinsi (Kemenkes RI, 2021).

Peneliti memilih Kabupaten Gunung Kidul sebagai lokasi dalam melakukan penelitian karena tingkat penerimaan vaksin Covid-19 Kabupaten Gunung Kidul

terendah dari target yang ditetapkan oleh Pemerintah Provinsi (Pemprov) Yogyakarta dibandingkan kota/kabupaten lainnya di Yogyakarta. Selain itu, alasan kedua dikarenakan masyarakat Gunung Kidul diberikan kebebasan oleh pemerintah untuk memilih merek vaksin yang dikehendaki dengan tujuan agar tercapai lebih cepat target vaksinasi kepada masyarakat Gunung Kidul yang lanjut usia (lansia) yang ada di Kabupaten Gunung Kidul yang belum memutuskan untuk melakukan vaksin Covid-19. Jika ditinjau berdasarkan usia maka terdapat beragam capaian pada setiap usia baik remaja, dewasa, maupun lansia. Hal itu dapat dilihat dalam Tabel 1.1 berikut ini:

**Tabel 1. 1 Capaian Vaksinasi Dosis 1 dan 2 di Provinsi D.I Yogyakarta Berdasarkan Kategori**

Persentase Capaian Vaksinasi Covid-19 di Yogyakarta					
	Petugas Kesehatan	Petugas Publik	Remaja Usia 12-17	Masyarakat Umum	Lansia
<b>Dosis I</b>	<b>155,75%</b>	<b>149,51%</b>	<b>115,81%</b>	<b>91,11%</b>	<b>83,60%</b>
<b>Dosis II</b>	<b>152,42%</b>	<b>140,91%</b>	<b>108,42%</b>	<b>84,22%</b>	<b>75,28%</b>

*Sumber:* Diolah Peneliti (Kemenkes RI, 2022)

Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa persentase capaian vaksin covid-19 di Yogyakarta berdasarkan kategori menunjukkan bahwa lansia merupakan kelompok usia terendah dalam penerimaan vaksin covid-19 dibandingkan kelompok lain seperti remaja, masyarakat umum, petugas publik ataupun petugas kesehatan.

Lebih lanjut, berdasarkan pertimbangan keterbatasan waktu serta luasnya wilayah penelitian dan agar subjek penelitian lebih spesifik maka peneliti memilih masyarakat yang tinggal di Desa Nglanggeran, Kecamatan Patuk, Kabupaten

Gunung Kidul. Hal ini dikarenakan desa ini tergolong unik karena Desa Nglanggeran merupakan salah satu Desa Wisata Terbaik Dunia 2021 yang ditetapkan oleh Organisasi Pariwisata Dunia atau *United Nation World Tourism Organization* (UNWTO) (Prasetya, 2021). Sebagai desa wisata tentunya desa ini memiliki tingkat aktivitas yang tinggi serta jumlah pengunjung yang banyak, sehingga pada masa pandemi sangat rentan untuk terjadi paparan virus covid-19 dan salah satu solusi menghadapi covid-19 yang diwajibkan oleh pemerintah yakni dengan melakukan vaksinasi covid-19.

Oleh karena itu berdasarkan uraian-uraian sebelumnya terkait fenomena penerimaan vaksinasi Covid-19 di Kabupaten Gunung Kidul, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengungkap lebih jauh terkait perilaku pencarian informasi vaksin Covid-19 di Kabupaten Gunung Kidul, Kelurahan Nglanggeran dalam pengambilan keputusan vaksinasi. Selain itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna melihat dan menganalisis tahapan perilaku pencarian informasi yang benar-benar dilakukan oleh masyarakat desa Nglanggeran, Kabupaten Gunung Kidul. Sehingga dapat memberikan kontribusi serta rekomendasi kebijakan terkait pemberian informasi vaksinasi covid-19 kepada masyarakat. Hal ini, guna meningkatkan penerimaan vaksinasi covid-19 kepada seluruh kelompok masyarakat yang ada di Gunung Kidul khususnya di Desa Nglanggeran.

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Selain itu, peneliti juga menggunakan teori perilaku pencarian informasi (*information seeking theory*) oleh David Ellis, Deborah Cox dan Katherine Hall untuk mendukung proses penelitian. Menurut (Ellis dkk, 1993) perilaku pencarian

informasi (*information seeking theory*) meliputi beberapa tahapan antara lain *starting, chaining, browsing, differentiating, monitoring, extracting, verifying* dan *ending*.

Berdasarkan uraian-uraian yang telah peneliti tuliskan sebelumnya, maka peneliti mengangkat judul tentang **“Perilaku Pencarian Informasi Vaksin Covid-19 Dalam Pengambilan Keputusan Vaksinasi Di Desa Nglanggeran Kabupaten Gunung Kidul”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yakni, bagaimanakah perilaku pencarian informasi vaksin covid-19 dalam pengambilan keputusan vaksinasi di Desa Nglanggeran, Kecamatan Patuk, Kabupaten Gunung Kidul?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini antara lain, yakni untuk mengetahui perilaku pencarian informasi vaksin covid-19 dalam pengambilan keputusan vaksinasi di Desa Nglanggeran, Kecamatan Patuk, Kabupaten Gunung Kidul.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada pengembangan penelitian pada disiplin ilmu komunikasi serta diharapkan mampu menjadi acuan pada penelitian lanjutan dan memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu komunikasi.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa pemahaman pentingnya mengetahui perilaku pencarian informasi vaksin Covid-19.

