

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini, membuat perkembangan teknologi semakin canggih termasuk teknologi informasi dan komunikasi. Pengaruh dari perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat tidak bisa lagi dihindari (Komalasari, 2020). Media hingga saat ini dijadikan sebagai sarana untuk menyebarkan informasi oleh pers (Lestari et al., 2018). Media massa merupakan bagian dari sarana komunikasi yang berguna sebagai wadah dalam memperoleh informasi melalui koran, media berita dan media lainnya (Nugraha & Herieningsih, 2020).

Media massa menjadi sarana komunikasi yang digunakan untuk berkomunikasi dengan massa atau khalayak ramai. Bentuk komunikasi tersebut memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam melakukan aktivitas komunikasi. Komunikasi massa (Suprpto, 2006, p. 11) merupakan sebuah proses penyampaian informasi, ide, dan sikap kepada banyak orang, biasanya menggunakan mesin, atau media yang diklasifikasikan ke dalam media massa seperti radio siaran, televisi siaran, surat kabar atau majalah dan film.

Media massa saat ini hadir dalam berbagai macam bentuk mulai dari media cetak, media elektronik dan media online. Media online merupakan salah satu produk teknologi informasi saat ini yang banyak dimanfaatkan untuk memperoleh informasi dengan memanfaatkan jaringan internet (Suyasa, 2020). Selain itu, Emilsyah (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa saat ini keterlibatan media online sangat berpengaruh terhadap dunia informasi dan komunikasi.

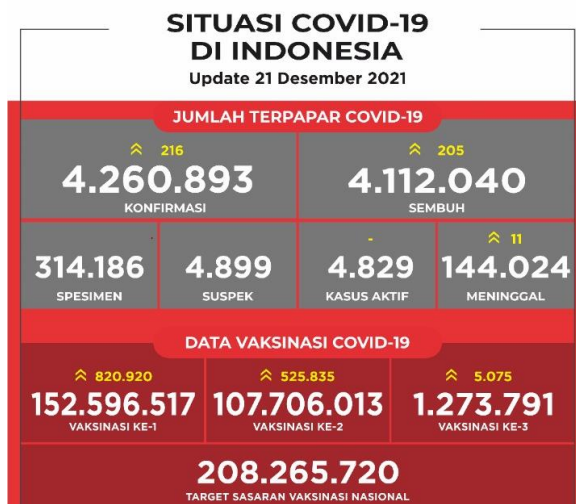
Media massa khususnya media online saat ini memiliki peran penting dalam penyebaran informasi di sekitar masyarakat. Media online dapat beroperasi dengan memanfaatkan teknologi internet untuk memperoleh informasi (Vinka & Michele, 2021). Media online sendiri dalam Akbar (2021) merupakan media hasil dari

perkembangan teknologi di dunia pertukaran informasi, saluran penyebaran informasi yang dapat diakses dengan mudah melalui jaringan internet yang hampir tersedia diseluruh wilayah.

Pada akhir tahun 2019, dunia dikagetkan dengan berita temuan virus baru yang berbahaya dan mengancam kesehatan manusia. Di negara China (Masyah, 2020) tepatnya di kota Wuhan ditemukan virus varian baru yaitu virus corona atau SARS-CoV-2 yang mudah menginfeksi orang-orang dan telah menyebabkan banyak korban yang terinfeksi. Sehingga pada tanggal 11 Maret 2020, WHO menyatakan virus corona atau virus Covid-19 sebagai pandemi dengan pertimbangan kenaikan kasus dan penyebaran Covid-19 yang sangat cepat (Barua et al., 2020).

Semenjak pandemi Covid-19 melanda, pemerintah Indonesia membuat peraturan atau kebijakan-kebijakan untuk mengatasi dampak dari pandemi Covid-19 serta memutus penyebaran penularan virus disekitar masyarakat, kebijakan tersebut ada yang tertulis dan juga tidak tertulis (Tuwu, 2020). Awal pandemi Covid-19 pemerintah telah mengeluarkan kebijakan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar), kemudian pemerintah juga memberlakukan kebijakan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) ditengah masyarakat. Selain mengeluarkan kebijakan-kebijakan pembatasan aktivitas masyarakat, pemerintah juga mengadakan program vaksinasi sebagai upaya pencegahan penyebaran virus corona.

Dilansir dari p2p.kemkes.go.id (Kemkes, 2021) program vaksinasi Covid-19 resmi diberlakukan pada tanggal 13 Januari 2021. Kemudian, dilansir dari kompas.com (Ulya, 2021) bahwa pemerintah terus mengejar target vaksinasi kepada 208 juta penduduk Indonesia hingga akhir tahun 2021. Target tersebut ditetapkan demi mencapai kekebalan komunal (*herd immunity*) pada tubuh masyarakat Indonesia, agar dapat terwujudnya tujuan pemerintah dan masyarakat dalam mengatasi pandemi covid-19.

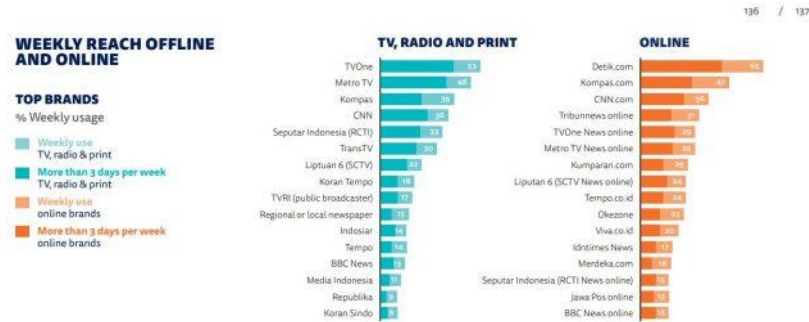


Gambar 1. 1 Data Vaksinasi Covid-19

Sumber : covid19.go.id

Berdasarkan gambar, terlihat bahwa target vaksinasi yang ditetapkan oleh pemerintah sebesar 208.265.720 juta jiwa, serta data masyarakat yang sudah divaksin per 21 Desember 2021 dilaporkan sebanyak 152 juta jiwa untuk vaksinasi pertama, 107 juta jiwa untuk vaksinasi kedua dan 1 juta jiwa untuk vaksinasi ketiga. Dapat diartikan bahwa total keseluruhan masyarakat yang sudah melakukan vaksin sesuai dengan data yang ada belum memenuhi target yang ditetapkan oleh pemerintah.

Pemerintah terus menggencarkan program vaksinasi melalui berbagai macam cara, namun dibalik usaha yang telah dilakukan terdapat hambatan untuk mencapai target vaksinasi tersebut. Dilansir dari katadata.co.id (Jayani, 2021) berdasarkan data dari hasil survei Charta Politika kendala terbesar disebabkan oleh ketidakjelasan informasi mengenai vaksinasi corona. Ketidakjelasan informasi mengenai vaksinasi tersebut membuat masyarakat menjadi ragu untuk melakukan vaksin. Hal tersebut juga memicu adanya simpang siur informasi dan timbulnya *hoax* disekitar masyarakat apalagi di masa yang serba digital seperti saat ini di mana informasi dapat tersebar dengan cepat.



Gambar 1. 2 Total Akses Berita Melalui Media Offline dan Online

Sumber : bpptik.kominfo.go.id

Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa media online dan media sosial menjadi sumber yang paling banyak diakses atau digunakan masyarakat dalam mengakses berita dan informasi. Dilansir dari laman webiste bpptik.kominfo.go.id (Maulidia, 2021) dijelaskan bahwa semenjak pandemi Covid-19 melanda Indonesia telah mengubah cara masyarakat dalam beraktivitas dan pola arus komunikasi serta informasi di kalangan masyarakat juga terjadi perubahan. Berdasarkan data hasil kajian *Reuters Institute Digital News Report* di tahun 2021 menjelaskan pula bahwa mayoritas masyarakat yang mengakses berita dan informasi secara daring menggunakan smartphone.

Semenjak adanya pandemi Covid-19 berita *hoax* semakin bertambah dan marak beredar dilingkungan masyarakat. Dilansir dari detik.com (Luxiana, 2021) Mahfud Md selaku Menteri Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan (Menko Polhukam) menjelaskan bahwa sejak Januari 2021 hingga Agustus 2021 terdapat setidaknya 1.827 konten *hoax* Covid-19 yang beredar melalui media sosial maupun aplikasi pesan instan. Selain itu, dari 1.827 konten *hoax* yang beredar terdapat sebanyak 278 konten *hoax* terkait vaksin Covid-19.

Untuk mengatasi banyaknya *hoax* yang beredar ditengah masyarakat, pemerintah menyediakan laman Hoax Buster pada situs website <https://covid19.go.id/p/hoax-buster>. Hoax Buster merupakan situs resmi yang disediakan oleh pemerintah di mana, dalam website tersebut disajikan daftar berita atau informasi *hoax* yang telah dibahas secara rinci pada masing-masing artikel *hoax* yang ada. Tak hanya itu, di dalam situs tersebut (Bafadhal & Santoso, 2020)

terdapat klarifikasi artikel disinformasi, sumber berita dan juga rujukan mengenai informasi yang sebenarnya.

Artikel *hoax* yang disediakan di dalam situs Hoax Buster sangat beragam dan dalam jumlah yang sangat banyak. Terdapat beberapa judul berita *hoax* mengenai vaksin Covid-19 yang beredar di masyarakat di antara lain yaitu “Vaksin Sinovac Belum Dilakukan Uji Coba untuk Anak-Anak Indonesia”, “Daftar Kandungan Bahan Kimia Berbahaya dalam Vaksin Covid-19”, “Benda Logam Menempel pada Lengan setelah divaksin”, “Vaksin mRNA pada Pfizer dan Moderna Berbahaya Bagi Anak-Anak”, “Stroke Menyerang Anak-Anak sebagai Efek Samping Vaksin Covid-19” dan berbagai macam judul berita lainnya.



Gambar 1.3 Contoh Berita Hoax

Sumber : covid19.go.id/p/hoax-buster

Selama masa pandemi Covid-19 aktivitas masyarakat menjadi serba online dilakukan di rumah atau *work from home* memanfaatkan teknologi internet. *Work from home* (WFH) menjadi salah satu kebijakan pemerintah yang meminta masyarakat untuk bekerja, belajar dan beribadah dari rumah (Cholilah et al., 2020). Kegiatan pembelajaran menjadi salah satu aktivitas bagi siswa yang dilakukan secara daring melalui jaringan internet (Mutiara, 2021). Namun, dilansir dari kompas.com (Prihatini, 2022) pembelajaran tatap muka telah dilakukan dan pada

Januari 2022 pemerintah telah memberlakukan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas dengan kapasitas sebesar 100%.

Dilansir dari laman website CNN Indonesia (CNN, 2021) dilaporkan bahwa Kementerian Kesehatan (Kemenkes) resmi membuka vaksinasi Covid-19 untuk golongan usia 12-17 tahun pada bulan Juni 2021. Vaksinasi yang ditetapkan untuk golongan usia tersebut diatur dalam Surat Edaran HK.02.02/I/1727/2021 tentang Vaksinasi Tahap 3 Bagi Masyarakat Rentan Serta Masyarakat Umum Lainnya dan Pelaksanaan Vaksinasi Covid-19 Bagi Anak Usia 12-17 Tahun.

Dilansir dari kontan.co.id (Hutauruk, 2021) pemerintah sedang melakukan percepatan vaksinasi Covid-19 bagi pelajar untuk persiapan PTM yang dilakukan berbeda di setiap daerah. Vaksinasi pelajar dilakukan dengan tujuan untuk terciptanya kekebalan komunal (*herd immunity*) dikalangan pelajar. Namun, dilansir dari detik.com (Aisyah, 2022) vaksinasi bukanlah sebuah kewajiban bagi pelajar agar dapat mengikuti pembelajaran tatap muka, yang disampaikan langsung oleh Jumeri selaku Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kemendikbudristek. Tetapi, hal tersebut disarankan kepada orang tua pelajar untuk mendorong anaknya yang sudah memenuhi syarat.

Selanjutnya, pengurus pusat Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) merekomendasikan anak-anak yang dapat masuk sekolah adalah anak yang sudah mendapatkan imunisasi Covid-19 lengkap 2 kali tanpa komorbid (Aisyah, 2022). Dari penjelasan tersebut dapat diasumsikan bahwa dengan adanya berita hoax terkait vaksinasi Covid-19 yang menyangkut anak-anak, dapat menimbulkan keraguan dalam melakukan vaksinasi dan memilih untuk tidak vaksin. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Kholidiyah, D., dkk (2021) dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa, persepsi negatif yang dimiliki oleh masyarakat akibat informasi salah (*hoax*) terkait vaksin Covid-19 akan menjadikan mereka cemas saat akan dilakukan vaksinasi dan lebih menolak untuk saat dilakukan vaksinasi.

Informasi mengenai vaksinasi dapat diperoleh dan diakses dengan mudah oleh masyarakat luas. Namun, tidak semua informasi yang beredar dikalangan masyarakat itu benar melainkan, informasi tersebut tercampur mulai dari informasi yang akurat dan informasi yang bersifat *hoax* (Putri et al., 2021). Dengan adanya

berita *hoax* mengenai vaksinasi membuat keraguan dikalangan masyarakat dan dapat menghambat kelangsungan program yang diadakan oleh pemerintah yaitu program vaksinasi. Perasaan keragu-raguan yang dialami saat melakukan vaksinasi dapat dipicu oleh informasi kesehatan yang diperoleh dari berbagai sumber (Puri et al., 2020).

Bafadhal dalam penelitiannya (Bafadhal & Santoso, 2020) menjelaskan bahwa penyebaran disinformasi atau *hoax* menuju pada kerentanan yang timbul dari masalah keberlangsungan hidup, seperti misalnya ketakutan terhadap suatu hal yang tidak diketahui dan kecemasan yang dirasakan karena hilangnya sumber daya ekonomi, geografis, budaya dan lain sebagainya. Menurut *American Psychological Association* (APA) (Fitria, Linda & Ifdil, 2020) menjelaskan kecemasan merupakan keadaan emosi yang muncul saat individu sedang stress dan ditandai oleh perasaan tegang, pikiran yang membuat individu merasa khawatir dan disertai respon fisik seperti jantung berdetak kencang, naiknya tekanan darah dan lain sebagainya.

Seperti yang diketahui bahwa usia 12-17 tahun adalah merupakan rata-rata usia pelajar di Indonesia. Hal tersebut sesuai dengan data yang disajikan dalam laman website statistik.data.kemdikbud.go.id (Kemdikbud, 2020) yaitu usia 12 tahun merupakan usia pelajar kelas 6 SD dan 17 tahun merupakan usia pelajar dijenjang pendidikan SMA/SMK. Penelitian ini nantinya akan melihat tingkat kecemasan pada pelajar dijenjang pendidikan SMP hingga SMA/SMK. Pemilihan pelajar ditingkat SMP hingga SMA/SMK dikarenakan usia pelajar tersebut telah mengetahui dan paham mengenai kecemasan, selain itu pelajar SMA/SMK dianggap sudah kritis dalam menentukan pilihan.

Rentang usia pelajar ditingkat SMA/SMK adalah 14-18 tahun, usia tersebut juga tergolong dalam tingkat remaja. Dilansir dari sehatq.com (Harismi, 2020) menurut WHO, batas usia remaja adalah 10-19 tahun, tetapi juga ada istilah anak muda dengan rentang usia 15-24 tahun. Di masa sekarang, banyak pelajar yang mengkonsumsi pemberitaan lewat media online dan media sosial. Apalagi dengan hadirnya masa pandemi ini membuat penggunaan *gadget* meningkat sehingga akses menggunakan internet juga meningkat. Krisnawati, E., dkk (2016) dalam penelitiannya menyatakan bahwa berpartisipasi di media online merupakan salah

satu ciri dari pembeda karakter yang ada pada remaja masa kini sebagai *digital generation* dibandingkan dengan remaja seusiannya di masa lampau. Selain itu, didalam penelitiannya juga dijelaskan bahwa remaja ketika berhadapan dengan media akan menampakkan karakter selalu ingin tahu, mudah terpengaruh dan cenderung menerima begitu saja.

Nugraha, M.R. & Sri Widowati dalam penelitiannya (2020) menjelaskan, anak remaja merupakan masa transisi bertahap dan mengalami perubahan perasaan, tubuh, minat dan pola perilaku ketika munculnya masalah yang ditimbulkan oleh perubahan lingkungan sosial. Dalam hal ini pelajar tingkat SMA/SMK dalam realitanya memiliki tingkat intelektual dan dapat merasakan stress mengingat pelajaran ditingkat SMA/SMK tidaklah mudah atau cukup sulit. Juariah dalam (Nugraha & Herieningsih, 2020) mengungkapkan bahwa tingkat intelektual, stres, perkembangan remaja mengikuti perkembangan harapan baru, di mana remaja akan lebih mungkin untuk mengalami gangguan dalam berpikir, emosi atau berperilaku.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa ketidakjelasan informasi atau disinformasi (*hoax*) terkait vaksinasi Covid-19 menjadi salah satu hambatan keberlangsungan untuk mencapai tujuan program vaksinasi yang direncanakan pemerintah. Berkaitan dengan hal tersebut, dengan adanya *hoax* terkait vaksinasi Covid-19 yang melibatkan anak-anak dapat menimbulkan ketakutan, keraguan dan kecemasan terhadap pelajar mengingat vaksinasi merupakan hal yang disarankan agar dapat mendukung program pembelajaran tatap muka terbatas agar berlangsung secara aman.

Hasil penelitian yang dilakukan di Turkey (Kılınçel et al., 2021) menyatakan bahwa penutupan jangka panjang sekolah dan karantina dirumah selama pandemi Covid-19 menyebabkan efek negatif pada kesehatan fisik, meningkatkan tingkat kecemasan dan kesepian dikalangan anak muda. Dalam penelitian tersebut juga dijelaskan bahwa selama pandemi Covid-19 berlangsung, kebanyakan anak muda disana menggunakan televisi sebagai sumber informasi. Namun, penyampaian informasi tersebut dirasa kurang jelas, kemudian informasi yang disampaikan tidak akurat (*hoax*) serta tidak mudah dipahami. Sehingga hal tersebut membuat publik berpikir paling buruk dan meningkatkan kecemasan

mereka. Dari penelitian tersebut juga disampaikan bahwa, memaparkan anak-anak pada informasi yang berlebihan menyebabkan peningkatan tingkat stress dan kecemasan.

Selain itu, berdasarkan penelitian lain dinyatakan bahwa masih banyak masyarakat yang ragu dan takut untuk mendapatkan vaksinasi Covid-19 dikarenakan kurangnya informasi yang diterima masyarakat dan banyak beredar berita-berita mengenai efek samping yang disebabkan saat vaksinasi Covid-19 (Nirwan, 2021).

Selanjutnya, terdapat penelitian dari Bangladesh (Akhtarul Islam et al., 2020) yang juga menyatakan bahwa pandemi Covid-19 yang sedang berlangsung menciptakan situasi kacau psiko-emosional dikarenakan negara-negara telah melaporkan adanya peningkatan tajam terhadap kesehatan mental, termasuk kecemasan, depresi, stres, gangguan tidur, serta ketakutan yang dialami oleh warga-warganya. Hasil dari penelitian tersebut dijelaskan bahwa terdapat sebanyak 87,7% siswa yang diteliti menunjukkan gejala kecemasan ringan hingga berat. Hal tersebut terjadi dikarenakan, masa pandemi institusi pendidikan di Bangladesh ditutup selama dua bulan lebih berturut-turut, sehingga penutupan tersebut memicu rasa ketidakpastian tentang karir akademik dan profesional dikalangan pendidik.

Nevid, Jeffrey S., dkk (Cholilah et al., 2020) menjelaskan bahwa, kecemasan merupakan kondisi umum dari ketakutan atau perasaan tidak nyaman. Biasanya seseorang yang mengalami kecemasan ditandai dengan ciri fisik seperti, kegelisahan, gemetar, sesak dibagian perut atau dada, berkeringat hebat, telapak tangan berkeringat, kepala pusing dan lain sebagainya. Kecemasan merupakan hal umum yang sering terjadi ketika merespon perubahan lingkungan atau kejadian yang menyusahkan (Nirwan, 2021). Berkaitan dengan hal-hal yang telah dijelaskan, nantinya didalam penelitian ini kecemasan pelajar akan dilihat sebagai akibat dari pengaruh berita *hoax* terkait vaksinasi Covid-19 yang melibatkan anak-anak dan tersebar di media online. Selain itu, peneliti ingin melihat apakah kecemasan yang dialami mempengaruhi pelajar dalam bertindak maupun berperilaku.

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti ingin melihat seberapa besar pengaruh berita *hoax* tentang vaksin Covid-19 di media

online terhadap tingkat kecemasan pelajar. Alasan dalam pemilihan berita *hoax* tentang vaksin Covid-19 ini yaitu, dikarenakan selama masa pandemi berita *hoax* di media semakin bertambah terutama berita *hoax* mengenai vaksinasi Covid-19 yang berkaitan dengan anak-anak.

Pemilihan media online juga dikarenakan media online merupakan bagian dari media massa yang juga banyak digunakan dan diakses oleh masyarakat untuk mencari dan memperoleh informasi, selain itu berdasarkan data dari *Reuters Institute Digital News Report* di tahun 2021 yang dilansir dari laman website bpptik.kominfo.go.id (Maulidia, 2021) dijelaskan bahwa media online menjadi sumber yang paling banyak diakses atau digunakan masyarakat dalam mengakses berita dan informasi. Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan tersebut, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Berita Hoax Tentang Vaksin Covid-19 di Media Online Terhadap Tingkat Kecemasan Pelajar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang ditetapkan pada penelitian ini yaitu “Seberapa besar pengaruh berita *hoax* tentang vaksin Covid-19 di media online terhadap tingkat kecemasan pelajar?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, maka dapat ditentukan tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh berita *hoax* tentang vaksin Covid-19 di media online terhadap tingkat kecemasan pelajar. Selain itu, penelitian ini juga memiliki dua tujuan lainnya, yaitu :

a. Tujuan Praktis

Pada tujuan ini penelitian yang dilakukan bermaksud untuk memberikan gambaran informasi kepada pembaca mengenai hasil penelitian yang diperoleh di lapangan.

b. Tujuan Teoritis

Tujuan penelitian ini yaitu untuk memberikan informasi dan menjelaskan hasil penelitian yang berkaitan dengan teori integrasi informasi yaitu pada asumsi *valence* dan bobot.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman serta dapat menambah wawasan kepada para pembaca perihal pengaruh berita *hoax* tentang vaksin Covid-19 di media online terhadap tingkat kecemasan pelajar.

b. Manfaat Akademis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengembangan pengetahuan dalam bidang komunikasi khususnya pada komunikasi massa. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat untuk penelitian-penelitian selanjutnya sesuai dengan konsep yang ada.

1.5 Sistematika Penulisan

Berikut ini adalah sistematika penulisan dari penelitian kuantitatif yang dilakukan oleh peneliti, sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri dari beberapa sub bab bagian yaitu berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, kemudian tujuan penelitian (terdiri dari tujuan praktis dan tujuan teoritis), selanjutnya manfaat penelitian (terdiri dari manfaat praktis dan manfaat akademis) dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan sub bab penelitian mengenai konsep penelitian, teori penelitian, kerangka pemikiran serta hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan beberapa sub bab yang membahas tentang objek penelitian, jenis penelitian, teknik pengumpulan data, kemudian sumber data penelitian, teknik analisis data dan tabel rencana waktu penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai hasil penelitian yaitu temuan yang ada pada data penelitian yang sesuai dengan variabel, dimensi, dan indikator penelitian serta menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan. Selain itu pada bab ini juga berisikan hasil pembahasan dari penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan dua sub bab penutup yang membahas mengenai kesimpulan penelitian dan saran penelitian (terdiri dari saran praktis dan saran teoritis).

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini menjelaskan referensi penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data-data penelitian. Referensi tersebut terdiri dari referensi buku, jurnal dan literatur media lainnya yang terpercaya serta akurat.

LAMPIRAN