

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Literatur

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Sebuah penelitian pada dasarnya merupakan gabungan dari beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan atau referensi bagi penulis untuk mempermudah jalannya penelitian. Penelitian terdahulu juga berperan untuk memperkaya teori serta membuat perbandingan terkait penelitian yang akan dilaksanakan. Berikut penelitian sejenis yang ditemukan penulis dalam bentuk beberapa jurnal.

1) Hasil penelitian Alpianti dan Zulamri (2018)

Penelitian dilakukan oleh Alpianti dan Zulamri dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tahun 2018 dengan judul “Implementasi Bimbingan Sosial dalam Penyesuaian Diri Bagi Lanjut Usia Di UPT Pelayanan Sosial Tresna Werdha Khusnul Khotimah Pekanbaru”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengupayakan lansia agar mampu memecahkan masalah pribadi, bertanggung jawab dan tidak bergantung kepada orang lain serta mempunyai kehidupan yang mandiri. Metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu kualitatif deskriptif yang dimana akan menjelaskan dan menafsirkan terkait data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Informan dari penelitian yaitu psikolog

dan pembimbing atau koordinator UPT. Pelayanan Sosial Panti Jompo Tresna Werdha Khusnul Khotimah Dinas Sosial Provinsi Riau. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa implementasi bimbingan sosial dalam penyesuaian diri bagi lanjut usia di UPT Pelayanan Sosial Tresna Werdha Khusnul Khotimah Pekanbaru efektif dilakukan dengan menggunakan metode bimbingan secara langsung seperti pencerahan (ceramah), diskusi (menyampaikan pendapat) dan tanya jawab (wawancara).

Persamaan penelitian terletak pada subjek penelitian yang diteliti yaitu masyarakat usia lanjut. Perbedaan terletak pada pembahasan yang dimana penelitian ini berfokus pada implementasi bimbingan sosial dalam penyesuaian diri bagi lanjut usia sedangkan penelitian selanjutnya terkait bagaimana masyarakat usia lanjut dalam menyesuaikan diri terhadap aplikasi PeduliLindungi.

2) Hasil penelitian Woro Harkandi Kencana (2020)

Penelitian dilakukan oleh Woro Harkandi Kencana dari Fakultas Komunikasi Universitas Persada Indonesia Y.A.I pada tahun 2020 dengan judul “Peran dan Manfaat Komunikasi Pembangunan pada Aplikasi Pelacak COVID-19 sebagai Media Komunikasi Kesehatan (Kajian Media Komunikasi dalam Perspektif Sosial)”. Tujuan penelitian adalah untuk mempercepat pergerakan pemerintah dalam penuntasan penyebaran COVID-19 di Indonesia melalui komunikasi kesehatan dengan media sebagai sarana perantara untuk memberi pemahaman kepada masyarakat umum. Media yang digunakan pemerintah dalam menangani pandemi COVID-19 yaitu aplikasi PeduliLindungi yang merupakan bentuk dari

aplikasi pelacak. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *second media age* yang berpandangan bahwa internet memberi ruang (*cyberspace*) jaringan dengan kemampuan interaktivitas yang tidak tertandingi dibanding media sebelumnya. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif agar mendapatkan pemahaman umum terkait fenomena sosial dari perspektif partisipan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara terhadap pengguna aplikasi PeduliLindungi dengan teknik *purposive sampling* dan observasi terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi.

Persamaan penelitian terletak pada pembahasan terkait analisis mengenai aplikasi PeduliLindungi. Perbedaan terletak pada teori yang digunakan dalam penelitian, penelitian ini berfokus pada komunikasi kesehatan dengan menggunakan teori *second media age* sedangkan penelitian selanjutnya menggunakan teori difusi inovasi.

3) Hasil penelitian Citra Eka Putri dan Radja Erland Hamzah (2021)

Penelitian dilakukan oleh Citra Eka Putri dan Radja Erland Hamzah dari Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama) pada tahun 2021 dengan judul “Aplikasi PeduliLindungi Mitigasi Bencana COVID-19 di Indonesia”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menelaah model analisis bencana dalam bentuk aplikasi PeduliLindungi guna memudahkan masyarakat dalam beraktivitas. Aplikasi tersebut diciptakan oleh pemerintah sebagai bentuk mitigasi bencana di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu metode deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data seperti wawancara mendalam dan observasi.

Objek pada penelitian ini adalah model komunikasi bencana aplikasi PeduliLindungi sedangkan subjek pada penelitian ini adalah pihak yang terlibat dalam pembuatan aplikasi PeduliLindungi, yaitu Bapak Ferdinandu Setu sebagai Kepala Biro Humas KOMINFO beserta para pengguna aplikasi PeduliLindungi.

Persamaan dalam penelitian terletak pada pembahasan terkait analisis implementasi dari sebuah aplikasi yang digunakan pada masa pandemi COVID-19. Perbedaan terletak pada pembahasan yang dimana penelitian sebelumnya terkait aplikasi PeduliLindungi sebagai mitigasi bencana dengan model komunikasi bencana sedangkan penelitian selanjutnya membahas terkait aplikasi PeduliLindungi sebagai teknologi inovasi di masa pandemi COVID-19.

4) Hasil Penelitian Rika Apriany Sukmana, Muhamad Iwu Iyansyah, Bambang Adi Wijaya, Marhaeni Fajar Kurniawati (2021)

Penelitian dilakukan oleh Rika Apriany Sukmana, Muhamad Iwu Iyansyah, Bambang Adi Wijaya, Marhaeni Fajar Kurniawati dari Program Pascasarjana Ilmu Komunikasi Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari pada tahun 2021 dengan judul “Implementasi Strategi Komunikasi Kesehatan dalam Meyakinkan Masyarakat untuk Pelaksanaan Vaksinasi COVID-19 di Kabupaten Barito Kuala”. Penelitian ini membahas mengenai implementasi strategi komunikasi kesehatan yang baik dengan menggunakan literasi media komunikasi, seperti komik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan edukasi serta menumbuhkan kepercayaan masyarakat Kabupaten Barito Kuala terhadap vaksinasi COVID-19. Pemerintah berupaya untuk bekerjasama dengan media

sebagai sarana promosi kesehatan, melalui komunikasi yang baik maka masyarakat diharapkan akan lebih menyadari tentang pentingnya program vaksinasi COVID-19. Metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu metode kualitatif studi kasus, yang kemudian menghasilkan pandangan secara komprehensif dan mendalam terkait media informasi kesehatan. Data primer dalam penelitian diperoleh melalui teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara mendalam dan studi literatur.

Persamaan dalam penelitian terletak pada pembahasan terkait analisis implementasi komunikasi dari suatu kebijakan. Perbedaan terletak pada pembahasan yang dimana penelitian ini berfokus terhadap strategi komunikasi dalam penggunaan literasi media komunikasi sebagai promosi kesehatan bagi semua kalangan usia sedangkan penelitian selanjutnya berfokus pada implementasi komunikasi aplikasi PeduliLindungi pada usia lanjut.

5) Hasil Penelitian Fitriyana, Akhmad Nikhrawi Hamdi dan Beni Akhmad (2021)

Penelitian dilakukan oleh Fitriyana, Akhmad Nikhrawi Hamdi dan Beni Akhmad dari Program Studi Ilmu Administrasi Publik Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari pada tahun 2021 dengan judul “Implementasi Kebijakan Pemerintah mengenai Pemberian Vaksin terhadap Pengurangan Laju Pertumbuhan Kasus COVID-19 di Kelurahan Pekapuran Raya Kota Banjarmasin”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui terkait kebijakan pemerintah dalam pemberian vaksin guna mengurangi penyebaran COVID-19 khususnya di kelurahan Pekapuran Raya Kota Banjarmasin. Pemerintah

juga membuat *roadmap* untuk menjelaskan mekanisme terkait penerapan pemberian vaksin secara merata. Metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu metode kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengecekan ulang terkait keabsahan data dalam penelitian dilakukan melalui triangulasi sumber.

Persamaan dalam penelitian terletak pada pembahasan terkait analisis kebijakan Pemerintah Indonesia. Perbedaan terletak pada kebijakan pemerintah yang diteliti, yaitu pada penelitian ini membahas terkait pemberian vaksin sedangkan penelitian selanjutnya membahas terkait penggunaan aplikasi PeduliLindungi.

Tabel 2.1 Review Penelitian Sejenis

No	Judul Penelitian	Peneliti dan Tahun Penelitian	Teori Penelitian	Jenis Karya Ilmiah	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Implementasi Bimbingan Sosial dalam Penyesuaian Diri Bagi Lanjut Usia di UPT Pelayanan Sosial Tresna Werdha Khusnul Khotimah Pekanbaru	Alpianti dan Zulamri (2018)	Bimbingan Sosial	Jurnal Ilmiah	Kualitatif Deskriptif	Subjek penelitian yaitu masyarakat usia lanjut.	Peneliti berfokus pada implementasi bimbingan sosial dalam penyesuaian diri bagi lanjut usia sedangkan penelitian selanjutnya terkait bagaimana masyarakat usia lanjut dalam menyesuaikan diri terhadap aplikasi PeduliLindungi.
2.	Peran dan Masyarakat Komunikasi Pembangunan pada Aplikasi Pelacak COVID-19 sebagai Media Komunikasi Kesehatan (Kajian Media Komunikasi dalam Perspektif Sosial)	Woro Harkandi Kencana (2020)	Teori <i>second media age</i>	Jurnal Ilmiah	Kualitatif Deskriptif	Analisis mengenai aplikasi PeduliLindungi.	Peneliti berfokus kepada komunikasi kesehatan dengan menggunakan teori <i>second media age</i> , sedangkan penelitian selanjutnya menggunakan teori difusi inovasi.

3.	Aplikasi PeduliLindungi Mitigasi Bencana COVID-19 di Indonesia	Citra Eka Putri dan Radja Erland Hamzah (2021)	Komunikasi Bencana	Jurnal Ilmiah	Kualitatif Deskriptif	Analisis mengenai aplikasi PeduliLindungi.	Peneliti lebih membahas aplikasi PeduliLindungi sebagai mitigasi bencana dengan model komunikasi bencana sedangkan penelitian selanjutnya membahas terkait aplikasi PeduliLindungi sebagai teknologi inovasi di masa pandemi COVID-19.
4.	Implementasi Strategi Komunikasi Kesehatan dalam Meyakinkan Masyarakat untuk Pelaksanaan Vaksinasi COVID-19 di Kabupaten Barito Kuala	Rika Apriany Sukmana, Muhamad Iwu Iyansyah, Bambang Adi Wijaya, Marhaeni Fajar Kurniawati (2021)	Media Komunikasi Kesehatan	Jurnal Ilmiah	Kualitatif Studi Kasus	Analisis mengenai implementasi komunikasi.	Penelitian berfokus pada implementasi komunikasi yang dimana pada penelitian terdahulu mengedepankan strategi komunikasi menggunakan literasi media komunikasi untuk semua kalangan usia sedangkan pada penelitian selanjutnya berfokus pada implementasi komunikasi aplikasi PeduliLindungi pada usia lanjut.
5.	Implementasi Kebijakan Pemerintah mengenai Pemberian Vaksin terhadap Pengurangan Laju Pertumbuhan Kasus COVID-19 di Kelurahan Pekapuran Raya Kota Banjarmasin	Fitriyana, Akhmad Nikhrawi Hamdi dan Beni Akhmad (2021)	Faktor Penentuan Keberhasilan Implementasi menurut Edward III	Jurnal Ilmiah	Kualitatif Deskriptif	Analisis terkait kebijakan Pemerintah Indonesia.	Peneliti berfokus pada kebijakan pemerintah mengenai pemberian vaksin sedangkan penelitian selanjutnya berfokus pada kebijakan pemerintah mengenai penggunaan aplikasi PeduliLindungi.

Sumber: Peneliti, 2022

2.1.2 Kerangka Konseptual

2.1.2.1 Implementasi

Implementasi merupakan faktor terpenting dari sebuah kebijakan, dimana proses implementasi berkaitan dengan faktor hukum, politik, ekonomi dan sosial yang secara langsung maupun tidak langsung berpengaruh terhadap perilaku pihak yang terlibat dalam program (Yuliah, 2020, hal. 129–153). Implementasi secara etimologis, merupakan suatu aktivitas yang berhubungan dengan penyelesaian suatu pekerjaan melalui penggunaan sarana untuk memperoleh hasil dan tujuan yang diinginkan. Nawi (2018) menyatakan bahwa implementasi adalah sebuah proses interaksi dalam penentuan tujuan dan tindakan, sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi membangun hubungan dan mata rantai agar berpengaruh terhadap suatu perencanaan (dalam Rahmawati et al., 2020, hal. 221)

Implementasi merupakan bagian dari suatu tindakan atau pelaksanaan sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci sehingga implementasi biasanya dilakukan setelah adanya perencanaan yang sudah dianggap sempurna. Implementasi juga dapat dianggap sebagai sebuah penyediaan sarana guna melaksanakan suatu kegiatan yang menimbulkan dampak dan akibat. Namun, implementasi juga sering dipandang sebagai sebuah pelaksanaan dari apa yang telah ditetapkan oleh pihak pengambil keputusan. Oleh karena itu dalam melaksanakan implementasi tidak terlepas dari adanya faktor-faktor yang mempengaruhi untuk mewujudkan langkah maupun kebijakan yang efektif. George Edward menerapkan empat variabel yang saling berhubungan dalam menentukan

keberhasilan implementasi yaitu komunikasi, sumber daya, disposisi, struktur birokrasi (dalam Nursalim, 2017, hal. 119).

Implementasi menekankan secara langsung terhadap tindakan yang dilakukan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Jika berkaca dalam tataran praktis, adapun faktor yang mempengaruhi kebijakan implementasi menurut Merile S. Grindle (dalam Aziz, 2019, hal. 15) yaitu tingkat kepentingan kelompok yang menjadi sasaran, jenis dan besaran manfaat yang diterima oleh kelompok target, tingkatan perubahan yang diinginkan dan dilakukan serta tingkat responsivitas dari kelompok target.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya konsep implementasi itu sendiri memiliki arti yang cukup luas, biasanya dipakai dalam kebijakan pemerintah atau wewenang yang sebelumnya telah dilakukan perencanaan secara maksimal dengan harapan terjadinya sebuah dampak dan akibat yang positif. Implementasi dapat dipengaruhi oleh tingkatan perubahan yang ingin dilakukan. Maka dari itu, konsep implementasi tidak dapat berdiri sendiri melainkan dipengaruhi oleh objek selanjutnya.

2.1.2.2 Komunikasi

Manusia dikenal sebagai makhluk sosial yang memiliki ciri khas ketergantungan pada makhluk lainnya sehingga tidak dapat hidup sendirian. Berdasarkan pernyataan tersebut, setiap individu akan saling bertemu dan

berinteraksi sebagai upaya penyelarasan fungsi sosial dan kebutuhan yang diawali dengan tindakan komunikasi. Tingkat keterampilan seseorang dalam berkomunikasi dapat diketahui melalui pengetahuannya terkait sifat alami dari manusia serta cara pandangnya dalam menjalani kehidupan, alam semesta dan studi mengenai faktor yang mampu mempengaruhi manusia. Alfred Korzybski menyatakan bahwa “Kemampuan manusia dalam berkomunikasi menjadikan mereka sebagai “pengikat waktu” (*time binder*) yang dimana merujuk pada kemampuan manusia untuk mewariskan pengetahuan dari generasi ke generasi dan dari budaya ke budaya. Kemampuan tersebut juga mampu mengendalikan dan mengubah lingkungan mereka (dalam Mulyana, 2017, hal. 7)

Komunikasi atau *communication* berasal dari Bahasa Latin “*communis*” yang berarti “sama”, hal ini merujuk pada sebuah pikiran, makna atau pesan yang dianut sama dalam komunikasi (Mulyana, 2017, hal. 46). Komunikasi sendiri dapat diartikan sebagai suatu proses penyampaian informasi baik berupa pesan, ide maupun gagasan dari satu pihak kepada pihak lainnya agar dapat saling terhubung. Everett M. Rogers (dalam Sari, Wulan Purnama dan Irena, 2019, hal. 65) mendefinisikan bahwa komunikasi merupakan sebuah proses pengalihan ide dari komunikator kepada komunikan dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku penerima pesan. Berdasarkan definisi komunikasi yang telah dipaparkan oleh para ahli, William I. Gordon (dalam Mulyana, 2017, hal. 5–38) menyatakan terdapat empat fungsi dari komunikasi yaitu:

- 1) Komunikasi Sosial, yang dimana komunikasi berperan penting dalam membangun konsep diri dan aktualisasi diri untuk kelangsungan hidup, memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, menghibur dan menjalin hubungan dengan orang lain.
- 2) Komunikasi Ekspresif, sebagai sarana untuk menyampaikan perasaan-perasaan (emosi) tertentu seseorang seperti perasaan simpati, gembira, sedih, takut, khawatir, marah, benci, dll. Bentuk dari perasaan tersebut kemudian dikomunikasikan melalui pesan nonverbal.
- 3) Komunikasi Ritual, merupakan bentuk komunikasi untuk menegaskan komitmen terhadap nilai-nilai keyakinan pada tradisi dan budaya keluarga, komunitas, suku, bangsa, negara, ideologi, atau agama.
- 4) Komunikasi Instrumental, memiliki tujuan untuk menerangkan dan memberitahukan (*to inform*) komunikasi dengan muatan persuasif agar dapat mempercayai informasi yang telah disampaikan komunikator serta mengubah sikap dan keyakinan.

Proses keberlangsungan komunikasi terdapat beberapa komponen atau unsur-unsur komunikasi yang terlibat meliputi:

- 1) Komunikator (*sender*) sebagai pihak yang menyampaikan pesan.
- 2) Komunikan (*receiver*) sebagai pihak penerima pesan yang menafsirkan pesan agar dapat dipahami.
- 3) Pesan (*message*) merupakan isi dan maksud yang disampaikan, terdiri dari seperangkat verbal dan nonverbal.

- 4) Media (*channel*) merupakan sarana atau saluran pendukung yang digunakan dalam penyampaian pesan.
- 5) Umpan Balik (*feedback*) sebagai sebuah reaksi, tanggapan atau respon terhadap pesan yang telah disampaikan.
- 6) Efek merupakan bentuk sebuah dampak atau akibat yang ditimbulkan setelah penyampaian pesan (Sari et al., 2020, hal. 4–7)

Komunikator harus mengakui adanya keberagaman karakter, budaya, kondisi sosial maupun ekonomi pada masyarakat. Maka dari itu, kita tidak dapat menyamaratakan *feedback* dari setiap individu. Komunikasi juga tidak berlangsung secara cuma-cuma tanpa ada konteks maupun situasi tertentu. Konteks tersebut meliputi faktor diluar komunikator seperti aspek fisik, aspek psikologis, aspek sosial dan aspek waktu.

Konsep komunikasi juga turut berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dari waktu ke waktu. Komunikasi yang pada awalnya hanya bisa dilakukan secara langsung (*face to face*), kini dapat dilakukan secara tidak langsung (virtual) melalui berbagai media teknologi. Hal tersebut tentu mengubah gaya hidup dan budaya masyarakat yang cenderung menjadi lebih banyak beraktivitas menggunakan internet. Adanya berbagai aplikasi sosial juga menjadikan komunikasi lebih efektif dan praktis serta mampu membantu penyebaran informasi sehingga dapat diterima oleh masyarakat dengan cepat.

2.1.2.3 Implementasi Komunikasi

Implementasi komunikasi merupakan sebuah penerapan mengenai tata cara berinteraksi ketika seseorang akan mentransfer sebuah pesan atau informasi kepada individu lain atau sering disebut sebagai *komunikate*. Komunikasi yang dilakukan dapat bersifat interaktif atau transaktif dengan bertujuan maupun tidak bertujuan. Seorang individu dapat menyampaikan perasaannya dengan baik serta dapat dipahami dengan mudah oleh orang lain. Implementasi komunikasi juga dapat diterapkan secara efektif apabila pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat dimengerti oleh penerima pesan.

Proses alur berlangsungnya implementasi komunikasi dapat dimulai dari seorang komunikator yang memiliki maksud berkomunikasi melakukan pengiriman pesan maupun informasi kepada *komunikate* dengan memperhatikan bahasa atau simbol-simbol yang harus dimengerti oleh kedua belah pihak. Selanjutnya, pesan disampaikan kepada *komunikate* melalui media baik secara langsung melalui lisan maupun secara tidak langsung seperti dengan menggunakan telepon ataupun surat elektronik untuk menyampaikan informasi tersebut. Kemudian pihak *komunikate* menerima informasi pesan dari komunikator yang selanjutnya akan diterjemahkan dan memberikan umpan balik ataupun tanggapan terhadap pesan yang diterima tersebut.

Implementasi komunikasi membutuhkan tanggapan dari kedua belah pihak dengan tujuan untuk memberikan kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan. Sehingga berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan

bahwasannya implementasi komunikasi merupakan tata cara dalam penerapan interaksi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan maupun informasi agar menciptakan rasa saling pengertian, kesenangan, pengaruh serta hubungan timbal balik dengan bentuk verbal maupun non-verbal.

2.1.2.4 Computer Mediated Communication (CMC)

Komunikasi bermedia atau CMC merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan media sebagai alat bantu atau perantara. Kevin B Wright dan Lynne M. Webb (2011) menyatakan bahwa CMC memiliki tujuh karakteristik, yaitu:

- 1) Sinkronitas, merujuk pada tingkat dimana pertukaran pesan bersifat segera.
- 2) Anonimitas, merepresentasikan level personal, mengindividualkan informasi yang disampaikan oleh sebuah media.
- 3) Kustomisasi, adalah tingkat dimana lingkungan termediasi memodifikasi dirinya sendiri berdasarkan keinginan pengguna.
- 4) Interaktivitas, mengacu pada komunikasi dua arah.
- 5) Kehadiran sosial, mengacu pada tingkat kehadiran sosial di dunia maya yang sama seperti di dunia nyata.
- 6) Banyaknya pengguna
- 7) Homogenitas pengguna, merujuk pada karakter pengguna yang cenderung memiliki kesamaan (dalam Aziz, 2020, hal. 26–27)

Selain itu, Roger (1986) juga menyebutkan beberapa karakteristik lain dari CMC yang dapat dilihat, yaitu:

- 1) Pesan yang diproduksi secara massal, akan disalurkan kembali secara massal. Khalayak yang berperan sebagai konsumen secara aktif juga dapat berperan aktif sebagai produsen pesan.
- 2) Pihak yang melakukan produksi pesan akan mendapat pengetahuan terkait penerimaan pesan.
- 3) CMC melakukan proses pemindaian secara *de-massified* atau menyeluruh, dimana pesan yang disampaikan pada individu akan menjadi pesan bagi khalayak besar. Pola ini menunjukkan adanya perbedaan CMC dengan media massa. Proses ini menunjukkan bahwa sistem kontrol pada komunikasi massa telah berpindah dari yang memproduksi pesan menjadi konsumen media.
- 4) Interaktivitas merupakan unsur penting dalam sistem komunikasi, yang dimana perilaku komunikasi akan berpartisipasi secara aktif terlibat dalam proses komunikasi sehingga dapat memberikan hasil yang lebih akurat, efektif dan memuaskan.
- 5) *Feedback* atau umpan balik yang diterima akan terbatas karena tidak terdapat tanda komunikasi nonverbal seperti komunikasi tatap muka. Penyampaian *feedback* dapat dilakukan dengan cepat atau lambat tergantung pada media CMC yang digunakan.
- 6) Media CMC menyediakan tanda-tanda komunikasi nonverbal seperti komunikasi tulisan secara bentuk, ukuran dan warna huruf.

- 7) CMC bersifat *asynchronous*, yang dimana dapat mengirim dan menerima pesan pada waktu yang berbeda. Partisipan tidak perlu berada pada waktu yang sama. Hal tersebut tentunya dapat mengatasi permasalahan terkait waktu yang sering menjadi penghambat dalam komunikasi.
- 8) Pengguna CMC memiliki kemampuan yang setara dalam melakukan produksi dan konsumsi pesan sehingga dapat mengontrol alur komunikasi menjadi searah.
- 9) Rendahnya privasi pengguna CMC (S. C. Aziz, 2020, hal. 27–28).

Kemajuan teknologi komunikasi dan internet yang sangat pesat membuat masyarakat begitu tergantung pada penggunaan media dalam beraktivitas. CMC terdiri dari sistem obrolan (*chatting*), *email*, *video call* dan sistem tekstual grafis seperti youtube maupun netflix serta sistem jejaring sosial seperti facebook dan twitter sebagai bentuk dari media perantara. Munculnya CMC ini menimbulkan pergeseran pada pola komunikasi yang terdapat di masyarakat. Perbandingan pola komunikasi yang terdahulu hanya dapat dilakukan secara langsung, sedangkan kini komunikasi dapat dilakukan melalui media perantara seperti internet dengan bantuan jejaring sosial.

CMC juga mempengaruhi penyebaran informasi dengan pesat melalui situs berita *online*. Hal tersebut mencerminkan bahwa dunia ini dapat disebut sebagai sebuah desa atau *global village* yang dimana masyarakat dapat mengetahui informasi terkini terkait kondisi belahan dunia lainnya dengan cepat melalui akses internet secara *real time*. Hadirnya CMC ini mempelajari dengan baik bagaimana

perilaku manusia dapat dibentuk melalui pertukaran informasi dengan menggunakan internet. Melalui penggunaan internet, masyarakat dapat berkomunikasi secara bebas tanpa batas waktu dan tempat serta memperoleh kemudahan dalam berkomunikasi baik secara interpersonal, kelompok maupun massa.

2.1.2.5 Aplikasi PeduliLindungi

Aplikasi PeduliLindungi merupakan aplikasi yang dikembangkan langsung oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2020 dengan tujuan untuk melakukan pelacakan dalam upaya menghentikan kasus penyebaran *Coronavirus Disease* (COVID-19). Hal tersebut ditetapkan dalam Keputusan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 171 Tahun 2020 tentang Penetapan Aplikasi PeduliLindungi dalam Rangka Pelaksanaan Surveilans Kesehatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19). Aplikasi PeduliLindungi dinilai dapat membantu pemerintah dalam melakukan *tracing* (pelacakan), *tracking* (penelusuran), *fencing* dan *warning* (pemberian peringatan). Demi keberlangsungan aplikasi tersebut, maka dibutuhkan peran dan partisipasi dari masyarakat untuk segera melakukan aktivasi pada aplikasi PeduliLindungi agar dapat melindungi diri sendiri dan keluarga dari COVID-19.

Segala informasi yang dibutuhkan masyarakat terkait pertanyaan umum mengenai COVID-19 seperti cara pencegahan penyebaran COVID-19, waktu yang tepat untuk memeriksakan diri, arti penting dari menjaga jarak, cara tepat

penggunaan masker, dan lainnya dapat ditemukan dalam aplikasi PeduliLindungi. Aplikasi PeduliLindungi juga berperan sebagai media komunikasi antara masyarakat dengan para konsultan kesehatan. Selain itu, aplikasi PeduliLindungi juga dapat memberikan notifikasi peringatan jika pengguna sedang berada di keramaian atau zona merah sehingga pengguna dapat menghindari wilayah tersebut. Pemerintah RI membagi zona menjadi beberapa kategori, yaitu resiko tinggi, resiko sedang, resiko rendah dan tidak ada kasus. Sumber informasi dan himbauan dari aplikasi tersebut berasal dari Kementerian Kesehatan, Kementerian Komunikasi dan Informatika, situs resmi COVID-19 Indonesia dan organisasi kesehatan dunia (WHO).

Selama penggunaan aplikasi PeduliLindungi masyarakat sepakat untuk saling berbagi data lokasi agar tercatat riwayat kontak dengan penderita COVID-19 selama 14 hari kebelakang, guna untuk melindungi diri saat melakukan aktivitas di ruang publik. Data-data pribadi pengguna yang tersimpan dalam aplikasi PeduliLindungi bersifat rahasia yang dijamin oleh Pemerintah RI dengan membuktikan bahwa aplikasi PeduliLindungi aman dari ancaman peretas (*hacker*) karena telah dilindungi oleh badan hukum Indonesia. Berikut beberapa fitur yang ada pada aplikasi PeduliLindungi saat ini:

- 1) Pemindaian kode QR, untuk melakukan verifikasi atau *check-in* ketika pengguna akan memasuki fasilitas publik.
- 2) Sertifikat vaksin, menyajikan e-sertifikat vaksinasi pengguna sebagai bukti telah melaksanakan vaksinasi COVID-19.

- 3) Hasil tes COVID-19, menyajikan hasil tes COVID-19 yang dilakukan pengguna pada lab yang terafiliasi oleh Kementerian Kesehatan dalam waktu 3 hari terakhir.
- 4) E-Hac atau *Sistem Electronic Health Alert Card*, program pemantauan perjalanan untuk pengguna selama masa pandemi baik dalam negeri maupun luar negeri.
- 5) Aturan perjalanan atau *travel regulations*, yang dimana menyajikan informasi terkait peraturan ketika pengguna akan melakukan perjalanan baik melalui jalur udara maupun darat.
- 6) Teledokter, yang berperan sebagai penghubung antara pengguna dengan aplikasi layanan telemedis diluar PeduliLindungi untuk pemeriksaan mandiri seperti prixa, grab health serta konsultasi bersama dokter umum dan spesialis dalam halodoc, prosehat, TelkoMedika dan Alodokter
- 7) Pelayanan kesehatan, menyajikan informasi terkait berbagai pelayanan kesehatan di sekitar pengguna seperti rumah sakit terdekat dan daftar lab pemeriksaan PCR maupun antigen.
- 8) Statistik COVID-19, menyajikan informasi terkait jumlah orang disekitar pengguna yang terkonfirmasi terpapar COVID-19, suspek COVID-19, kontak erat dengan orang yang terkonfirmasi COVID-19, sembuh dari COVID-19 dan meninggal akibat COVID-19.
- 9) Daftar vaksin, fasilitas yang diberikan kepada calon vaksinasi COVID-19 untuk mempermudah proses pendaftaran secara mandiri dengan melakukan validasi

NIK, mengisi formulir dan konfirmasi. Setiap langkah dianjurkan untuk diisi dengan lengkap dan benar agar data-data tersebut dapat segera diproses.

10) Cek ketersediaan kamar, yaitu pelayanan kesehatan yang disediakan oleh Kementerian Kesehatan RI sebagai sistem informasi rawat inap. Melalui fitur ini, pengguna dapat melakukan pengecekan secara mandiri terkait ketersediaan tempat tidur di rumah sakit terdekat.

2.1.2.6 Masyarakat Usia Lanjut

Usia lanjut atau lansia adalah tahapan dimana seseorang mengalami perubahan secara fisik maupun biologis, dimana hal tersebut merupakan proses alami yang terjadi pada manusia. Menurut *World Health Organization* (WHO) serta Undang-Undang No. 13 Tahun 1998 Pasal 1 ayat 2 tentang Kesejahteraan Lanjut Usia menyatakan bahwa seseorang yang berusia 60 tahun keatas disebut sebagai lansia. Kategorisasi lanjut usia dapat dilihat dari perspektif psikologis, kesehatan, dan ekonomi (Hakim, 2020, hal. 43–55). Perubahan yang terlihat dalam kategori usia lanjut dalam perspektif kesehatan, dimulai pada masa lansia awal dengan usia 46-55 tahun. Masa tersebut merupakan masa peralihan menjadi tua yang diikuti oleh penurunan fungsi organ dan jumlah hormon pada tubuh. Kemudian pada usia 56-65 tahun sebagai masa lansia akhir yang diikuti dengan penurunan fungsi indera penglihatan dan pendengaran. Selanjutnya masa manula dengan usia lebih dari 65 tahun akan mengalami penurunan fungsi indera secara drastis.

Proses penuaan atau *aging process* merupakan tahapan pada lansia yang menyebabkan penurunan fungsi tubuh akibat metabolisme yang menurun seperti perubahan degeneratif pada kulit, saraf, tulang jantung, pembuluh darah serta jaringan tubuh lainnya. Hal ini menyebabkan lansia rentan terserang berbagai penyakit karena kemampuan *regenerative* yang terbatas sehingga akan mengalami risiko yang cukup tinggi. Terdapat dua teori yang membahas terkait proses penuaan lansia yaitu teori biologis dan teori kejiwaan sosial.

Teori biologis terdiri dari teori genetik dan mutasi (*somatic mutatie theory*), yang membahas bahwa proses penuaan telah terbentuk pada kelas-kelas tertentu yang terjadi akibat dari perubahan biokimia yang diprogram oleh elemen-elemen yang terdapat dalam tubuh seperti sel kelamin pada manusia yang mengalami penurunan fungsi dan kondisi imun. Selanjutnya, teori stres terkait kondisi lansia yang mengalami kehilangan sel-sel yang digunakan dalam tubuh yang menyebabkan adanya tekanan dan tuntutan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Teori kejiwaan sosial terdiri dari teori aktivitas atau kegiatan (*activity theory*), teori pola hidup, teori kepribadian berlanjut dan teori pelepasan (Kholifah, 2016, hal. 14–15). Teori ini menyatakan bahwasannya lansia yang sukses ialah lansia yang turut aktif dalam berbagai kegiatan sosial sehingga ukuran pola hidup dapat dilanjutkan dengan mempertahankan hubungan antara sistem sosial dan individu agar tetap stabil.

2.1.3 Kerangka Teoritis

2.1.3.1 Teori Difusi Inovasi

Difusi dapat diartikan sebagai proses sebuah inovasi yang kemudian dikomunikasikan melalui saluran dan jangka waktu tertentu sehingga terjadi perubahan sosial dalam struktur dan fungsi suatu sistem sosial. Inovasi merupakan sebuah ide atau gagasan yang dianggap baru dalam menyempurnakan berbagai hal yang berkaitan dengan teknologi dan ilmu pengetahuan. Kedua hal tersebut dapat mempermudah proses penciptaan sesuatu yang terbaru dan berbeda, sehingga dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Everett M. Rogers (dalam Suyuthi et al., 2020, hal. 161) mendefinisikan bahwa: *“an innovation is an idea, practice or object that is perceived as new individual or other unit of adopter”* yang berarti inovasi adalah sebuah pemikiran atau objek dan benda yang diterima dalam hal baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi. Sedangkan adopsi sendiri merupakan proses dari penerimaan sebuah inovasi dalam bentuk perubahan perilaku berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan pada seorang individu ketika telah menerima inovasi yang disampaikan. Seorang individu dapat dikatakan menerima sebuah inovasi setelah mampu menerima, menerapkan dan menggunakan inovasi tersebut.

Teori Difusi Inovasi yang diungkapkan oleh Everett M. Rogers, menyatakan bahwa difusi inovasi sebagai bagian dari proses penyebaran dengan mengkomunikasikan informasi tentang ide baru dengan memandangnya secara subjektif sehingga inovasi dapat semakin dikembangkan melalui proses konstruksi sosial. Melalui buku *Diffusion of Innovation* (DOI), Rogers (1983) menawarkan

konsep difusi inovasi dengan kecepatan sebuah sistem sosial menerima ide-ide baru yang ditawarkan sebuah inovasi. Pada dasarnya, teori difusi inovasi memaparkan mengenai proses sebuah gagasan ataupun ide baru yang dikomunikasikan pada sebuah sistem sosial sehingga terjadi perubahan perilaku pada masyarakat. Tujuan utama dari teori ini adalah dimana suatu inovasi baik berupa gagasan, ilmu pengetahuan dan teknologi dapat diterima oleh individu maupun kelompok sosial tertentu. Adapun empat elemen pokok yang turut melengkapi teori difusi inovasi, diantaranya;

- 1) Inovasi, dapat diartikan sebagai suatu ide maupun gagasan dengan tujuan menciptakan suatu hal baru bagi seorang individu maupun kelompok sosial.
- 2) Saluran komunikasi, merupakan salah satu aspek yang sangat penting sebab suatu inovasi dapat diadopsi oleh seseorang apabila inovasi tersebut dikomunikasikan atau disampaikan secara baik kepada khalayak secara luas, tepat, cepat dan efisien agar terjadinya perilaku penerimaan secara personal.
- 3) Jangka waktu, sebagai rentang waktu proses pengambilan keputusan terkait inovasi tersebut diadopsi atau tidak oleh seorang individu maupun kelompok sosial sebagai tolak ukur kecepatan pengadopsian sebuah inovasi.
- 4) Sistem sosial, merupakan bagian dari kumpulan dari unit sosial yang memiliki perbedaan fungsional tetapi memiliki ikatan kerjasama sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan bersama untuk memecahkan masalah. Sistem sosial ini digagas menjadi bagian penting dari sebuah inovasi sebagai sasaran dengan posisi pihak yang dapat menerima maupun menolak sebuah inovasi (Zuhri et al., 2020, hal. 119)

Berdasarkan keinovatifan, Rogers (dalam Romli, 2017, hal. 34–35) mengelompokkan adopter kedalam 5 golongan meliputi:

- 1) *Innovator*, sebagai golongan perintis yang mencoba berani untuk memahami dan menerapkan sebuah inovasi dengan menerima segala risiko serta menanggung ketidakpastian informasi.
- 2) *Early adaptor*, sebagai pelopor atau agen perubahan yang selalu mengupayakan pembaharuan teknologi secara mandiri. Golongan ini merupakan *opinion leader* yang berpengaruh sebagai *role model* masyarakat lainnya yang dihargai dan disegani serta memiliki sikap terbuka dan luwes.
- 3) *Early majority*, sebagai penganut dini yang dapat menerima ide baru tetapi selalu berhati-hati dalam mengadopsi inovasi. Golongan ini akan mengadopsi sebuah inovasi jika jelas, terbukti dan meyakinkan secara nyata terkait keuntungan dari adopsi inovasi.
- 4) *Late majority*, sebagai penganut lambat yang membenci risiko dan tidak nyaman dengan ide baru. Golongan ini akan mengadopsi jika sudah mendapatkan contoh dari orang terdekat.
- 5) *Laggard*, sebagai golongan yang terkesan kolot karena akan terkena risiko yang tinggi. Golongan ini termasuk kedalam golongan yang terisolasi dan berorientasi pada masa lalu, penuh dengan rasa curiga terhadap sebuah inovasi, apatis serta tidak terpengaruh oleh *opinion leader*. Maka pada tahap pengambilan keputusan adopsi inovasi, golongan ini membutuhkan waktu yang cukup panjang.

Rogers pada 1983 (dalam Simanjuntak et al., 2021, hal. 73) melakukan pembaharuan terhadap teorinya terkait keputusan mengenai inovasi yang meliputi:

- 1) Tahap pengetahuan (*knowledge*), merupakan kondisi awal individu yang dimana belum memiliki informasi terkait inovasi baru. Dalam pengambilan keputusan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi seperti karakteristik sosial dan ekonomi, nilai-nilai kepribadian, pola dan perilaku komunikasi dari calon pengadopsi.
- 2) Tahap persuasi (*persuasion*), yang dimana individu mulai merasa tertarik untuk mengadopsi inovasi sehingga sebagai calon adopter maka individu tersebut akan melakukan pencarian informasi terkait inovasi tersebut secara aktif dan mendalam.
- 3) Tahap pengambilan keputusan (*decision*), yang dimana seorang individu akan melakukan pertimbangan terkait keuntungan dan kerugian jika individu tersebut memutuskan untuk mengadopsi inovasi tersebut.
- 4) Tahap implementasi (*implementation*), yang dimana adopter akan melakukan pencarian informasi lebih lanjut terkait inovasi serta menentukan kegunaan dari sebuah inovasi.
- 5) Tahap konfirmasi (*confirmation*), yang dimana adopter akan mulai mencari pembenaran atas keputusan yang telah diambil. Dalam proses tersebut, maka seorang adopter akan melakukan evaluasi sehingga mampu mengubah keputusan sebelumnya.

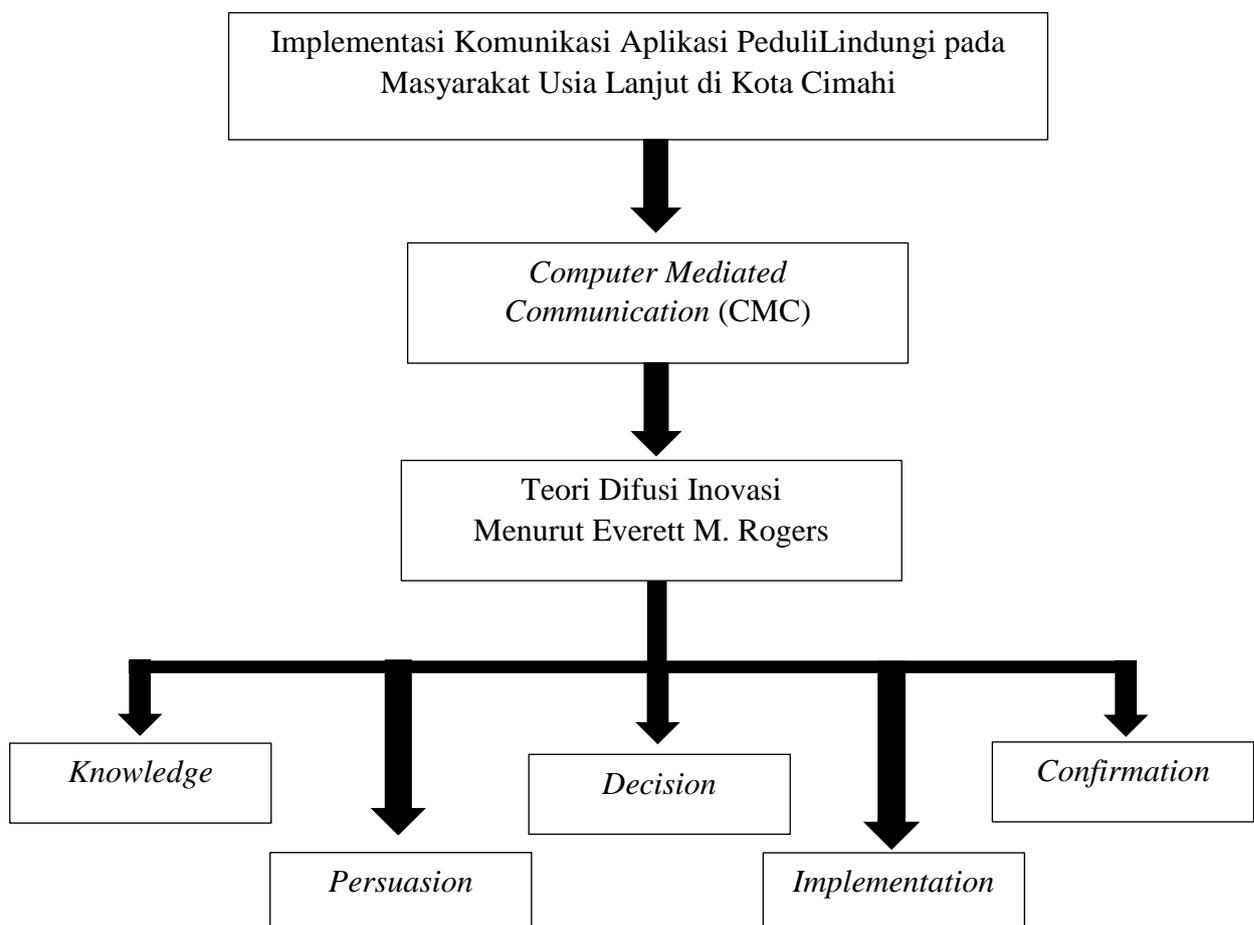
2.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan sebuah konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiyono, 2018, hal. 283). Maka dari itu, kerangka berpikir harus dapat menggambarkan hubungan sebab dan akibat dari suatu permasalahan yang diangkat dalam topik penelitian. Selain itu, kerangka pemikiran dapat berupa pemetaan yang turut dibuat untuk menggambarkan bagaimana alur pikir peneliti ketika melaksanakan penelitian. Sejalan dengan hal tersebut, kerangka berfikir ini didasarkan oleh pemikiran secara teoritis maupun praktis sehingga dapat memberikan dasar pemikiran bagi peneliti untuk mengangkat sebuah permasalahan dengan berlandaskan teori sebagai penguat dari penelitian yang dilakukan.

Maka dari itu, permasalahan yang akan peneliti angkat dalam penelitian ini yaitu menekankan pada bagaimana implementasi komunikasi masyarakat usia lanjut dalam mengadopsi aplikasi PeduliLindungi yang dimana telah menjadi bagian penting di tengah masa pandemi ini. Permasalahan tersebut diangkat berdasarkan pada teori difusi inovasi teknologi dimana pemerintah melakukan pembaruan dengan menciptakan aplikasi PeduliLindungi yang dapat melakukan *tracking* kepada setiap masyarakat dalam upaya memberantas perkembangan *corona virus*. Berdasarkan kajian teori dan latar belakang diatas, peneliti merumuskan kerangka pemikiran sebagai berikut:

Gambar 2.1

Bagan Kerangka Pemikiran



Sumber: Peneliti, 2022