

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka terfokus pada penelitian terdahulu yang dimaksudkan untuk memperkuat kajian penelitian yang ada, sehingga aspek-aspek substansi dari penelitian terdahulu yang belum sempat diteliti dapat dilakukan dengan penelitian yang akan datang. Kajian Pustaka ini juga menunjukkan originalitas penelitian tentang Makna Pemanfaatan Aplikasi PeduliLindungi sebagai Media Informasi Vaksin bagi Generasi X, Y, Z.

2.1.1 Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu

2.1.1.1 Penelitian Dalam Perspektif 1

**Genny Gustina Sari, Welly Wirman, Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP
Universitas Riau Kampus Bina Widya Panam KM 12,5 Pekanbaru
Riau “Telemedicine sebagai Media Konsultasi Kesehatan di Masa
Pandemic COVID 19 di Indonesia”**

Penelitian terdahulu ini dilatarbelakangi atas dasar bidang kesehatan mengalami kemajuan pesat dengan mengadopsi internet dalam penerapannya, internet memudahkan pekerjaan serta memungkinkan terobosan baru pada dunia kesehatan melalui e-health. tulisan ini mencoba melihat bagaimana situs-situs e-health seperti Alodokter serta Halodoc menjadi media konsultasi kesehatan secara online bagi masyarakat. motif

apa yang melatarbelakangi pasien memilih berkonsultasi online serta bagaimana masyarakat menaruh kepercayaan konsultasi tanpa tatap muka khususnya selama masa pandemic COVID 19 dengan memakai teori fenomenologi Alferd Schutz yang menitikberatkan pada motif. Penelitian ini bertujuan untuk menggali secara personal alasan para pasien memakai situs konsultasi Kesehatan online selama masa pandemic COVID 19 dan sejauh mana mereka menaruh kepercayaan terhadap hasil diagnosis tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian terdahulu ini yaitu deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, satu set kondisi, suatu pemikiran atau suatu kelas peristiwa pada masa sekarang (*Moleong, 2017*), (*Sugiyono, 2012*). Penulis menggunakan pendekatan fenomenologi, Untuk mengetahui alasan pasien memilih situs online Alodokter dan Halodoc dalam melakukan konsultasi kesehatan selama masa pandemic COVID 19, peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi, dimana dalam pendekatan ini peneliti langsung meneliti sebuah kesadaran dari pengalaman (*awareness of experience*), yaitu keadaan yang memberikan sudut pandang pengalaman dari orang pertama (*Kuswarno, 2009*).

Hasil dari penelitian terdahulu ini adalah Motif seorang menggunakan situs konsultasi Kesehatan online didalam penelitian ini adalah situs Alodokter serta Halodoc terbagi sebagai dua yaitu because of

motive dimana syarat pandemic COVID 19 membuat pasien terlalu takut dan cemas untuk melakukan konsultasi tatap muka dan berkunjung ke rumah sakit, alasan kedua adalah karena keluhan dianggap bukanlah jenis yang berat sehingga pasien merasa melakukan konsultasi Kesehatan online adalah hal simpel dan efisien. Motif yang kedua yaitu in order to motive dimana tujuan pasien melakukan konsultasi Kesehatan online ialah karena ingin menerima informasi dan solusi atas keluhan yang disampaikan, tujuan selanjutnya artinya karena adanya informasi tambahan, rekomendasi jenis vitamin atau obat yang usahakan dikonsumsi hingga rekomendasi untuk mengikuti konsultasi lanjutan ke dokter spesialis dan sebagainya sedangkan tujuan terakhir adalah untuk mencari ketenangan dan kenyamanan atas kekhawatiran dari gejalagejala yang dirasakan menyerupai tanda-tanda COVID. tingkat kepercayaan pasien tidak didasarkan di kredibilitas dokter melainkan di hasil diagnosis yg disampaikan. Jika hasil diagnosis tidak menganjurkan tindak lanjut yang lebih serius, para pasien akan mempercayai serta mengikuti saran yang disampaikan para dokter, namun Bila hasil konsultasi merujuk pada pemeriksaan laboratorium atau melakukan konsultasi tatap muka dengan dokter justru ditolak dan

2.1.1.2 Penelitian Dalam Perspektif 2

**Woro Harkandi Kencana, Fakultas Komunikasi Universitas Persada
 Indonesia Y.A.I Jakarta Pusat “PERAN DAN MANFAAT**

**KOMUNIKASI PEMBANGUNAN PADA APLIAKSI PELACAK
COVID-19 SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI KESEHATAN
(KAJIAN MEDIA KOMUNIKASI DALAM PERSPEKTIF SOSIAL”**

Penelitian terdahulu ini dilatarbelakangi dengan adanya Pandemi Covid 19 yang melanda hampir pada seluruh dunia memiliki akibat yang sangat besar bagi kehidupan masyarakat di berbagai bidang. Pencegahan terhadap virus ini terus dilakukan oleh pemerintah negara termasuk pemerintah Indonesia. Perkembangan teknologi dinilai memiliki dampak positif dalam menghambat penyebaran virus covid-19. Teknologi informasi memegang peranan dalam penyebaran informasi atau pesan positif sehingga mampu menekan jumlah korban Pandemi Covid-19 lebih banyak. (*Hasyim et al., 2020*). Pemerintah Indonesia telah meluncurkan aplikasi pelacak Covid-19. PeduliLindungi merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh anak bangsa Indonesia. Aplikasi pelacak Covid-19 ini menjadi media komunikasi kesehatan oleh pemerintah Indonesia bagi masyarakat dalam mencegah penyebaran virus Covid19 yang hingga saat ini masih menjadi pandemi di beberapa negara termasuk Indonesia. pemanfaatan teknologi dalam pencegahan Covid-19 harus dilakukan secara bersamaan, yaitu dari penggunaan aplikasi itu sendiri diikuti dukungan dan edukasi dari kepala daerah kepada masyarakat. Pada penelitian ini konsep komunikasi menggunakan komunikasi kesehatan dimana tujuan dari komunikasi kesehatan pertama untuk menyampaikan informasi mengenai kesehatan. Kedua, komunikasi kesehatan bertujuan

untuk mempengaruhi orang lain, mulai dari pengaruh kognitif, afektif dan psikomotorik. Penggunaan aplikasi terkoneksi dengan internet ini merupakan bentuk komunikasi kesehatan bermedia.

Metode yang digunakan dalam Penelitian terdahulu ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk mendapatkan pemahaman yang sifatnya umum terhadap kenyataan sosial dari perspektif partisipan. Pemahaman tersebut tidak ditentukan terlebih dahulu, tetapi diperoleh setelah melakukan analisis terhadap kenyataan sosial yang menjadi fokus penelitian, dan kemudian ditarik suatu kesimpulan berupa pemahaman umum, (*Ruslan, 2010:215*). Menurut Kriyantono (2006:69), jenis penelitian deskriptif adalah jenis riset yang bertujuan membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat populasi atau objek penelitian. Periset sudah mempunyai konsep (biasanya satu konsep) dan mendalami bagaimana aktivitas komunikasi dapat dipakai untuk mempromosikan penerimaan yang luas akan ide-ide dan produk baru, (*Amanah, 2010*).

Hasil dari penelitian terdahulu ini adalah Aplikasi PeduliLindungi sebagai aplikasi pelacak Covid-19 menjadi media komunikasi kesehatan pemerintah kepada masyarakat menghadapi pandemi Covid19. Komunikasi pembangunan dalam era digital menjadikan media ini sebagai media partisipasi masyarakat untuk saling membagikan data lokasinya saat bepergian agar penelusuran riwayat kontak dengan penderita Covid-19

dapat dilakukan. Informasi pada aplikasi ini memberikan kewaspadaan kepada masyarakat terhadap penyebaran virus Covid-19.

2.1.1.3 Penelitian Dalam Perspektif 3

Aridyah Fastyaningsih, Dian Priyantika, Fitta Tri Widyastuti, Kismartini Kismartini, Augustin Rina Herawati”KEBERHASILAN APLIKASI PEDULILINDUNGI TERHADAP KEBIJAKAN PERCEPATAN VAKSINASI DAN AKSES PELAYANAN PUBLIK DI INDONESIA”

Penelitian terdahulu ini dilatarbelakangi karena Covid-19 saat ini sudah menjadi pandemi global yang menyerang negara-negara di dunia. Kebijakan pemerintah dengan melakukan program vaksinasi Covid-19 secara nasional memiliki tujuan primer untuk mengurangi jumlah penularan Corona Virus dan usaha pemulihan ekonomi nasional. Pemerintah Indonesia telah meluncurkan aplikasi PeduliLindungi untuk membantu menangani masalah Covid-19 di Indonesia. Aplikasi PeduliLindungi hadir menjadi salah satu cara lain usaha pemerintah untuk mengurangi penyebaran virus Covid-19. Melalui aplikasi ini kita dapat mengetahui data hasil presentase penyebaran Covid-19 dan jumlah vaksinasi nasional karena sudah terintegrasi dalam aplikasi tadi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keberhasilan aplikasi PeduliLindungi terhadap percepatan vaksinasi serta akses pelayanan publik di Indonesia.

Metode pada penelitian terdahulu ini menggunakan jenis metode yang bersifat deskriptif kualitatif. Dimana pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis kualitatif dengan menghubungkan aturan yang ada. Penelitian dengan metode kualitatif adalah metode penelitian dengan tujuan untuk bisa memahami dan menganalisis suatu fenomena yang terjadi tentang apa yang sudah dialami oleh subjek penelitian dengan holistic dan di deskripsikan dengan kata-kata atau bahasa pada konteks khusus yang alami serta dengan berbagai metode atau mekanisme alamiah yang dimanfaatkan seperti yang dikemukakan *Moloeng (2011)*. Data dikumpulkan melalui studi literatur dengan mencari suatu data kemudian data yang dipilih akan dianalisis serta dijelaskan untuk ditarik kesimpulan terkait analisis keberhasilan aplikasi PeduliLindungi terhadap percepatan vaksinasi serta akses pelayanan publik di Indonesia.

Hasil dari penelitian terdahulu ini menunjukkan bahwa aplikasi PeduliLindungi efektif untuk mendukung kebijakan percepatan vaksinasi, meskipun terdapat pro kontra dan beberapa kecurangan pada pelaksanaannya. Aplikasi PeduliLindungi didalamnya memuat fitur tracing, traking, pengawasan, informasi hasil tes COVID-19, pengunduh sertifikat vaksin, hingga sebagai syarat untuk mengakses pelayanan public. namun pada pelaksanaannya masih ditemukan beberapa masalah serta kecurangan. salah satunya adalah penggunaan aplikasi PeduliLindungi yang seharusnya hanya bisa digunakan oleh satu orang tetapi ditemukan beberapa penyalahgunaan, dimana orang lain bisa juga memakai aplikasi tadi yang

bukan identitasnya atau akun orang lain. Hal ini terjadi karena kurangnya pemeriksaan dari pihak-pihak berwenang dalam pendataan dan pengecekan proses memasuki fasilitas public.

Tabel 2.1 Matriks Penelitian Terdahulu 1 dalam Pendekatan Kualitatif tentang Telemedicine sebagai Media Konsultasi Kesehatan di Masa Pandemic COVID 19 di Indonesia

No.	Item	Penelitian 1
1.	Nama, Tahun, Judul, Lembaga, Kota	Genny Gustina Sari, Welly Wirman, 2021, Telemedicine sebagai Media Konsultasi Kesehatan di Masa Pandemic COVID 19 di Indonesia, Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Riau Kampus Bina Widya Panam KM 12,5 Pekanbaru Riau.
2.	Tujuan Penelitian	Tujuan penelitian untuk menggali secara personal alasan para pasien memakai situs konsultasi Kesehatan online selama masa pandemic COVID 19 dan sejauh mana mereka menaruh kepercayaan terhadap hasil diagnosis tersebut. Pemilihan situs Alodokter dan Halodoc.
3.	Pendekatan Penelitian	Deskriptif Kualitatif
4.	Teori	Teori Fenomenologi

5.	Hasil	Hasil dari penelitian terdahulu ini adalah Motif seorang menggunakan situs konsultasi Kesehatan online didalam penelitian ini adalah situs Alodokter serta Halodoc terbagi sebagai dua yaitu because of motive dimana syarat pandemic COVID 19 membuat pasien terlalu takut dan cemas untuk melakukan konsultasi tatap muka dan berkunjung ke rumah sakit, alasan kedua adalah karean keluhan dianggap bukanlah jenis yang berat sehingga pasien merasa melakukan konsultasi Kesehatan online adalah hal simpel dan efisien. Motif yang kedua yaitu in order to motive dimana tujuan pasien melakukan konsultasi Kesehatan online ialah karena ingin menerima informasi dan solusi atas keluhan yang disampaikan, tujuan selanjutnya artinya karena adanya informasi tambahan, rekomendasi jenis vitamin atau obat yang usahakan dikonsumsi hingga rekomendasi untuk mengikuti konsultasi lanjutan ke dokter spesialis dan sebagainya sedangkan tujuan terakhir adalah untuk mencari ketenangan dan kenyamanan atas
----	-------	--

		kekhawatiran dari gejalagejala yang dirasakan menyerupai tanda-tanda COVID
6.	Perbedaan dan Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan	Perbedaan terletak pada media yang ditelitinya, media yang diteliti peneliti terdahulu yaitu media aplikasi Halodoc dan Alodoc, jika media yang diteliti pada peneliti saat ini menggunakan media aplikasi PeduliLindungi. Persamaan terletak pada teori yang di pakai dan merupakan media yang sama kegunaannya yaitu media aplikasi informasi Kesehatan.
7.	Kritik	tidak ada narasumber yang di sertakan, hanya ada informan.

Tabel 2.2. Matriks Penelitian Terdahulu 2 dalam Pendekatan Kuantitatif tentang PERAN DAN MANFAAT KOMUNIKASI PEMBANGUNAN PADA APLIAKSI PELACAK COVID-19 SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI KESEHATAN (KAJIAN MEDIA KOMUNIKASI DALAM PERSPEKTIF SOSIAL.

No.	Item	Penelitian 2
1.	Nama, Tahun, Judul, Lembaga, Kota	Woro Harkandi Kencana, 2020, “PERAN DAN MANFAAT KOMUNIKASI PEMBANGUNAN PADA APLIAKSI PELACAK COVID-19 SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI KESEHATAN (KAJIAN MEDIA KOMUNIKASI DALAM PERSPEKTIF SOSIAL”, Fakultas Komunikasi Universitas Persada Indonesia Y.A.I Jakarta Pusat.
2.	Tujuan Penelitian	Tujuan dari penelitian terdahulu ini yaitu komunikasi kesehatan pertama untuk menyampaikan informasi mengenai kesehatan. Kedua, komunikasi kesehatan bertujuan untuk mempengaruhi orang lain, mulai dari pengaruh kognitif, afektif dan psikomotorik. Penggunaan aplikasi terkoneksi dengan internet ini merupakan bentuk komunikasi kesehatan bermedia
3.	Pendekatan Penelitian	Deskriptif Kualitatif

4.	Teori	Teori second media age.
5.	Hasil	Hasil dari penelitian terdahulu ini adalah Aplikasi PeduliLindungi sebagai aplikasi pelacak Covid-19 menjadi media komunikasi kesehatan pemerintah kepada masyarakat menghadapi pandemi Covid19. Komunikasi pembangunan dalam era digital menjadikan media ini sebagai media partisipasi masyarakat untuk saling membagikan data lokasinya saat bepergian agar penelusuran riwayat kontak dengan penderita Covid-19 dapat dilakukan. Informasi pada aplikasi ini memberikan kewaspadaan kepada masyarakat terhadap penyebaran virus Covid-19.
6.	Perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan diteliti	Perbedaan terletak pada teori yang digunakan, teori yang digunakan pada penelitian terdahulu menggunakan teori second media age, jika teori yang digunakan penelitian sekarang menggunakan teori fenomenologi. Persamaan, sama-sama meneliti fitur-fitur manfaat informasi yang ada pada aplikasi informasi Kesehatan yaitu media aplikasi pedulilindungi

7.	Kritik	Tidak ada data atau data grafik yang mendukung penelitian.
----	--------	--

Tabel 2.3. Matriks Penelitian Terdahulu 3 dalam Pendekatan Kualitatif tentang Keberhasilan Aplikasi PeduliLindungi terhadap Kebijakan Percepatan Vaksinasi dan Akses Pelayanan Publik di Indonesia.

No.	Item	Penelitian 3
1.	Nama, Tahun, Judul, Lembaga, Kota	Aridyah Fastyaningsih, Dian Priyantika, Fitta Tri Widyastuti, Kismartini Kismartini, Augustin Rina Herawati, 2021, "KEBERHASILAN APLIKASI PEDULILINDUNGI TERHADAP KEBIJAKAN PERCEPATAN VAKSINASI DAN AKSES PELAYANAN PUBLIK DI INDONESIA",
2.	Tujuan Penelitian	Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keberhasilan aplikasi PeduliLindungi terhadap percepatan vaksinasi serta akses pelayanan publik di Indonesia.
3.	Pendekatan Penelitian	deskriptif kualitatif
4.	Teori	Teori Holistic
5.	Hasil	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi PeduliLindungi efektif untuk mendukung kebijakan percepatan vaksinasi, meskipun terdapat pro kontra dan beberapa kecurangan pada pelaksanaannya. Aplikasi PeduliLindungi

		didalamnya memuat fitur tracing, traking, pengawasan, informasi hasil tes COVID-19, pengunduh sertifikat vaksin, hingga sebagai syarat untuk mengakses pelayanan public.
6.	Perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan diteliti	Perbedaan, penelitian terdahulu ini untuk mengetahui keberhasilan aplikasi PeduliLindungi terhadap percepatan vaksinasi serta akses pelayanan publik di Indonesia, sedangkan penelitian yang akan diteliti lebih menganalisis pemanfaatan dari aplikasi pedulilindungi. Persamaan, sama-sama meneliti menggunakan media aplikasi pedulilindungi.
7.	Kritik	Tidak ada data atau data grafik yang mendukung penelitian.

2.2 Kerangka Pemikiran

Penelitian merupakan hasil berfikir peneliti yang dijadikan sebagai dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat indikator yang dapat menjadi latar belakang penelitian ini. Peneliti akan menjelaskan masalah pokok dari penelitian dengan menyusun dan menggabungkan teori dan masalah yang terdapat dalam penelitian ini.

2.2.1 Kerangka Teoritis

Adapun kerangka teoritis dari penelitian ini sebagai berikut:

2.2.1.1 Tinjauan Ilmu Komunikasi

Istilah komunikasi dalam bahasa Inggris yaitu *communications* yang memiliki banyak arti. Secara etimologis, kata komunikasi berasal dari kata latin yaitu *communis* yang artinya “sama”, *communicatio*, *communications* dan *communicare* yang artinya “membuat sama” (*to make common*). *Communis* merupakan istilah pertama yang paling sering disebut sebagai asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata latin lainnya yang mirip. Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, makna, dan pesan dianut secara sama. Komunikasi merupakan suatu proses dimana suatu isse dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih dengan maksud mengubah tingkah laku mereka (Mulyana, 2014).

Adapun beberapa definisi komunikasi menurut para ahli yaitu:

1. Hovland Janis & Kelley, komunikasi merupakan suatu proses dimana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus atau pesan yang

biasanya 30 dalam bentuk kata-kata dengan tujuan untuk mengubah atau membentuk perilaku khalayak.

2. Berelson & Steiner, komunikasi yaitu suatu proses penyampaian informasi, gagasan, keahlian, emosi, dan lainnya melalui penggunaan simbol seperti kata-kata, angka-angka, gambar dan lainnya.
3. Harold Laswell, pada dasarnya komunikasi adalah suatu proses yang menjelaskan “siapa” “mengapa” “apa” “dengan saluran apa”, “kepada siapa” dan “apa akibatnya” atau “apa hasilnya” (*who says what in which channel to whom and with what effect*).
4. Weaver, komunikasi merupakan seluruh prosedur dimana pikiran seseorang dapat mempengaruhi pikiran orang lainnya (Mulyana, 2014).

2.2.1.1.1 Unsur-Unsur Komunikasi

Dalam ilmu komunikasi terdapat lima unsur yang saling bergantung satu sama lain, yaitu:

1. Sumber (*Source*), dapat juga disebut pengirim (*sender*), penyandi (*encoder*), komunikator (*communicator*), pembicara (*speaker*). Sumber adalah pihak yang mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi.
2. Pesan (*Message*) adalah suatu hal yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan adalah seperangkat simbol verbal atau nonverbal yang dapat mewakili perasaan, gagasan, nilai atau maksud tertentu.
3. Saluran atau Media (*channel*) adalah alat yang digunakan oleh sumber untuk menyampaikan pesan kepada penerima. Saluran dapat dibagi

menjadi dua yaitu secara langsung (tatap muka) atau melalui media (media cetak dan media elektronik).

4. Penerima (*Receiver*) atau dapat juga disebut tujuan/sasaran, komunikan, penyandi balik (*decoder*), khalayak, pendengar. Penerima adalah orang yang menerima pesan dari sumber.
5. Efek adalah suatu hal yang terjadi pada penerima setelah menerima pesan, seperti adanya penambahan pengetahuan, rasa terhibur, adanya perubahan sikap, keyakinan, perilaku, dan lainnya.

Kelima unsur diatas merupakan unsur pokok komunikasi, namun ada unsur lainnya seperti umpan balik (*feedback*), gangguan (*noise*) dan konteks atau situasi komunikasi (Mulyana, 2014).

2.2.1.1.2 Fungsi Komunikasi

Adapun fungsi komunikasi yang terbagi menjadi empat, yaitu antara lain:

1. Fungsi Komunikasi Sosial, komunikasi penting dalam membangun konsep diri, aktualisasi diri, dan kelangsungan hidup untuk memperoleh kebahagiaan terhindari dari ketegangan dan tekanan.
2. Fungsi Komunikasi Ekspresif, komunikasi dapat dilakukan sejauh komunikasi tersebut menjadi instrumen untuk menyampaikan perasaan atau emosi kita. Perasaan tersebut dapat disampaikan melalui komunikasi nonverbal.
3. Fungsi Komunikasi Ritual, komunikasi ritual ini dilakukan secara kolektif dan dalam bentuk yang menegaskan kembali komitmen kepada tradisi keluarga, komunitas, suku, bangsa, negara ideologi dan agama.

4. Fungsi Komunikasi Instrumental, komunikasi instrumental bertujuan untuk menginformasikan, mengajar mendorong, mengubah sikap dan keyakinan mengubah perilaku dan untuk menghibur (Mulyana, 2014).

2.2.1.1.3 Tujuan Komunikasi

Komunikasi bertumbuh dari motivasi untuk menghasilkan sesuatu yang diharapkan dari komunikasi. Artinya, tujuan komunikasi perlu memerhatikan rencana komunikasi untuk berinteraksi ataukah komunikasi dapat dijalankan secara alamiah saja. Menurut (Liliweri, 2011) tujuan komunikasi sedapat mungkin memperhatikan elemen-elemen utama komunikasi, yaitu:

1. Pengirim: orang yang mengirimkan pesan (*encoder*).
2. Penerima: orang yang menginterpretasi pesan (*decoder*).
3. Saluran: metode bagi seseorang untuk mengoptimalkan daya guna sehingga kita dapat mengirimkan sebuah pesan secara verbal, nonverbal, atau termediasi.
4. Pesan: informasi yang sudah distimulasikan itu dikirim oleh pengirim ke dalam alam pikiran penerima.
5. Umpan balik: respons yang diberikan penerima kepada pengirim.
6. Lingkungan: dunia fisik dan nonfisik sebagai tempat terjadinya interaksi.
7. Gangguan: dari luar yang hanya dapat terlihat dan terasa dalam peristiwa komunikasi.

2.2.1.1.4 Jenis Komunikasi

Adapun jenis komunikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Komunikasi verbal yaitu suatu komunikasi yang menggunakan simbol atau kata-kata, baik itu yang dinyatakan secara lisan maupun tulisan. Jika melalui kata-kata, komunikasi verbal dapat dilangsungkan seperti berbicara, diskusi, ceramah, dan lain-lain. Selain itu, komunikasi verbal pun dapat dengan menggunakan tulisan, surat, buku, koran, majalah, dan lain-lain.
2. Komunikasi nonverbal yaitu suatu komunikasi yang tidak menggunakan kata-kata, melainkan dengan bahasa isyarat seperti menggunakan gerak tubuh (gestures), sikap tubuh, kontak mata, ekspresi wajah, kedekatan jarak, sentuhan (Mulyana, 2014)

2.2.1.2 Tinjauan Public Relation

Public Relations merupakan seni dalam menciptakan pengertian publik yang lebih baik, sehingga dapat memperdalam kepercayaan dari publik terhadap suatu individu maupun organisasi (Mukarom & Laksana, 2015). Dalam suatu organisasi, Public Relations memiliki peranan yang penting terutama jika organisasi tersebut sering melakukan interaksi dengan masyarakat luas. Hal tersebut dikarenakan Public Relations merupakan salah satu front liner atau garda terdepan yang penting dalam melakukan komunikasi dengan masyarakat. Seorang Public Relations merupakan penentu kesan positif perusahaan di lingkungan masyarakat, dan ketika berhubungan dengan masyarakat akan menentukan cara organisasi tersebut bersosialisasi di tengah-tengah lingkungan masyarakat.

Public Relations (PR) adalah fungsi manajemen yang membantu memelihara dan menciptakan alur komunikasi, pengertian, dukungan, serta

kerjasama suatu organisasi/ perusahaan dengan publiknya. Aktivitas Public Relations sehari-hari yakni melakukan komunikasi timbal balik, antara lembaga dengan pihak luar atau publik yang bertujuan untuk menciptakan saling pengertian dan dukungan bagi tercapainya tujuan tertentu, kebijakan, kegiatan produksi, demi kemajuan suatu lembaga atau organisasi dan menciptakan citra positif di lingkungan masyarakat luas. Dalam kegiatannya, Public Relations memberikan masukan dan nasihat terhadap lembaga bagi kebijakan manajemen yang berhubungan dengan suatu opini dan isu yang sedang berkembang di lingkungan masyarakat (Soemirat, 2010).

Kegiatan Public Relations ini merupakan suatu implementasi dari tugas humas dalam mencapai seluruh tujuan sebagai humas serta menjalankan fungsi dan perannya sebagai humas secara menyeluruh. Dalam fakta dilapangan humas pada prinsipnya merupakan kegiatan berkomunikasi dengan berbagai macam simbol dan bentuk komunikasi baik secara komunikasi verbal maupun komunikasi nonverbal.

1. Kegiatan Komunikasi Verbal

Komunikasi Verbal akan efektif jika jika dengan melibatkan perspektif ganda, ini melibatkan peran keberpusatan pada orang-orang sehingga menyadari perspektif lain dan menggunakannya untuk berkomunikasi. Berikut merupakan kegiatan komunikasi verbal, yaitu (Wood, 2010):

- a) Menulis Proposal
- b) Menulis artikel
- c) Menulis/membuat progress report

- d) Menulis untuk presentasi
- e) Membuat press release
- f) Membuat rekomendasi

Berikut merupakan kegiatan komunikasi verbal lisan, yaitu:

- a) Jumpa pers
- b) *Guide*
- c) *Announcer*
- d) *Presenter*
- e) *Desk Informations*

2. Kegiatan Komunikasi Nonverbal

Kegiatan komunikasi nonverbal meliputi penyelenggaraan pameran, seminar, *special event*, riset/penelitian, pers klipping, dan sebagainya (Mukarom & Laksana, 2015). Aktivitas komunikasi nonverbal, ini dilaksanakan oleh *public relation* dalam upaya membangun citra positif organisasi/perusahaan atau lembaga di lingkungan masyarakat luas, dengan demikian masyarakat akan lebih yakin dan percaya terhadap organisasi/perusahaan atau lembaga.

Dengan adanya aplikasi Pedulilindungi dan berbagai manfaatnya pada masa ini, relevansi dengan Public Relations adalah seorang Public Relations harus mengetahui dan memahami berbagai fenomena serta suatu opini dan isu yang sedang terjadi di masyarakat, mengetahui manfaat dan informasi yang akurat, serta bisa memberikan masukan dan nasihat terhadap lembaga terkait seperti misalnya kepada pemerintah maupun instansi terkait.

2.2.1.3 Teori Fenomenologi Alfred Schutz

Struktur pengalaman sadar (dari sudut pandang orang pertama), bersama dengan kondisi-kondisi yang relevan merupakan konsep dasar pembelajaran dari Fenomenologi. Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani dengan asal kata “phainomenon” yang berarti yang menampak. Menurut Alfred Schutz, tokoh fenomenologi yang paling menonjol mengemukakan bahwa fenomenologi merupakan proses penafsiran dalam memahami suatu tindakan sosial, proses penafsiran tersebut digunakan untuk memeriksa dan memperjelas makna yang terkandung, sehingga dapat memberikan suatu konsep. Dalam hal ini, Schutz mengikuti pemikiran Husserl, Schutz meletakkan hakikat manusia dalam pengalaman subjektifnya ketika mereka mengambil sebuah sikap dan suatu tindakan terutama dalam kehidupan sehari-hari (Kuswarno, 2009, p. 19).

Dalam pandangan Schutz, manusia merupakan makhluk sosial, sehingga kesadaran akan kehidupan sehari-hari merupakan sebuah kesadaran sosial. Manusia dituntut untuk saling memahami dan bertindak dalam suatu kenyataan yang sama. Schutz mengemukakan bahwa manusia mengkonstruksi makna di luar arus utama pengalaman melalui sebuah proses tipikasi. Melalui tipikasi, manusia belajar untuk menyesuaikan diri kedalam dunia yang lebih luas juga melihat diri sendiri sebagai orang yang memainkan peran dalam situasi tipikal. Schutz merupakan orang yang membawa fenomenologi ke dalam ilmu sosial, sehingga membuat fenomenologi sampai sekarang menjadi ciri khas bagi ilmu sosial (Kuswarno, 2009).

Teori fenomenologi dari Alfred Schutz memusatkan perhatian pada tindakan sosial dengan melibatkan konsep motif “untuk” (in-order-to-motive) dan motif “karena” (because-motive). Schutz melihat tindakan aktor yang membentuk makna subjektif bukan berada pada dunia personal, melainkan terbentuk dalam dunia sosial yang menghasilkan kesamaan dan kebersamaan.

Menurut Schutz dalam karyanya *The phenomenology of the social world* (1967), fenomenologi sosialnya mengkaji mengenai intersubyektifitas dan pada dasarnya studi mengenai intersubyektifitas adalah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana kita mengetahui motif, keinginan, dan makna tindakan orang lain?
2. Bagaimana kita mengetahui makna atas keberadaan orang lain?
3. Bagaimana kita dapat mengerti dan memahami atas segala sesuatu secara mendalam, bagaimana hubungan timbal balik itu dapat terjadi?

Dalam kehidupan totalitas masyarakat, setiap individu menggunakan simbol-simbol yang telah diwariskan kepadanya, untuk memberikan makna kepada tingkah lakunya itu sendiri. Singkatnya yaitu pandangan deskriptif atau interpretatif mengenai tindakan sosial, hanya dapat diterima jika tampak masuk akal bagi pelaku sosial yang relevan.

2.2.1.3.1 Motif

Motif merupakan suatu pengertian yang mencakupi semua penggerak, alasan, atau dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan manusia tersebut

berbuat sesuatu. Semua tingkah laku manusia pada dasarnya mempunyai motif. Motif tersebut dapat bekerja secara sadar dan juga tidak sadar bagi diri manusia. Motif manusia merupakan dorongan, keinginan, hasrat dan tenaga penggerak lainnya yang berasal dari dalam dirinya, untuk melakukan sesuatu. Motivasi dalam diri seseorang tergantung kepada kekuatan motifnya. Motif-motif itu memberikan tujuan dan arahan kepada tingkah laku manusia (Putri T. A., 2019).

Menyangkut motif, untuk menggambarkan keseluruhan tindakan seseorang perlu diberi fase. Schutz mengusulkan dua fase yaitu:

1. Motif “untuk” atau “in-order-to-motive” (Um-zu-Motiv) merupakan pandangan retrospektif terhadap faktor-faktor yang menyebabkan seseorang melakukan suatu tindakan tertentu. Dengan kata lain motif untuk atau in order to motive merujuk pada masa yang akan datang. Schutz mencontohkan, jika akan turun hujan seseorang membuka payung maka motif “untuk” ini akan berupa pernyataan “untuk menjaga baju agar tetap kering”.
2. Motif “karena” atau “because motive” (Weil-Motiv) merupakan sesuatu yang merujuk pada pengalaman masa lalu individu, karena tindakan ini berorientasi pada masa lalu. Schutz mencontohkan pada motif karena ini, dengan melihat pengetahuan dan pengalaman sebelumnya tentang bagaimana akibat pada baju jika turun hujan tanpa payung, misalnya digambarkan sebagai pernyataan “agar baju tidak basah” (Kuswarno, 2009, p. 111).

2.2.1.4 Teori Fenomenologi Edmund Husserl

Menurut Husserl, fenomenologi akan membuat kita seolah-olah kita mengalaminya sendiri karena dengan fenomenologi kita dapat menemukan bentuk- bentuk pengalaman dari sudut pandang orang yang mengalaminya langsung. Seperti yang telah disebutkan oleh (Moleong, 2012), bahwa subjektif dari perilaku orang merupakan hal yang ditekankan oleh kaum fenomenologis. Untuk mengerti apa dan bagaimana memahami yang dikembangkan oleh mereka di sekitar situasi dan kehidupannya sehari-hari, mereka berusaha untuk masuk ke dalam dunia konseptual para subjek yang ditelitinya hingga selesai. Penelitian fenomenologi mencoba menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada beberapa individu. Penelitian ini dilakukan dalam konteks yang alami, sehingga tidak ada kendala dalam memaknai fenomena yang dikaji.

Bagi Schutz dan ahli fenomenologis lainnya, tugas utama dari analisis fenomenologis adalah merekonstruksi dunia kehidupan manusia yang “sebenarnya” ke dalam bentuk yang mereka alami sendiri. Realitas tersebut bersifat intersubjektif yang artinya bahwa setiap individu berbagi persepsi dasar mengenai dunia yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan memungkinkan mereka untuk melakukan interaksi atau komunikasi.

Stanley Deetz dalam (Daryanto & Rahardjo, 2016) mengemukakan tiga prinsip dasar dari fenomenologi:

1. Pengetahuan haruslah sadar. Pengetahuan tidak dapat disimpulkan dari sebuah pengalaman, tetapi harus diekspresikan oleh pengalaman sadar individu itu sendiri.
2. Makna diberikan pada sesuatu atas dasar potensinya bagi tindakan seorang individu. Bagaimana cara seseorang berhubungan dengan suatu objek akan menentukan bagaimana makna tersebut.
3. Bahasa adalah perantara atas munculnya suatu makna. Seseorang mengalami banyak hal melalui bahasa yang digunakan dalam mendefinisikan dan mengungkapkan hal tersebut.

Adapun fokus penelitian fenomenologi yaitu sebagai berikut (Mulyana, 2014):

1. *Textual description*: fenomena merupakan apa yang dialami oleh subjek penelitian.
2. *Structural description*: bagaimana sebuah pengalaman dapat dimaknai oleh subjek penelitian.

2.2.1.4.1 Makna

Definisi makna menurut R. Brown adalah kecenderungan (disposisi) total dalam bereaksi terhadap suatu bentuk bahasa. Banyak komponen dalam makna yang dibangkitkan suatu kalimat maupun kata. Konsep dari makna itu sendiri memiliki berbagai makna tanpa ada satu makna yang lebih “betul” dari makna-makna lainnya. Dalam artian, seperti kata-kata lainnya, makna memiliki banyak defisini. Munculnya makna yaitu dari hubungan khusus antara manusia dan kata (sebagai simbol verbal). Makna tidak melekat pada suatu kata, namun kata-kata yang membangkitkan makna dalam pikiran orang (Mulyana, 2014).

Beberapa pakar komunikasi sering menyebutkan kata makna ketika mendefinisikan komunikasi. Dalam upaya memahami makna, sesungguhnya merupakan salah satu masalah filsafat yang tertua dalam umur manusia. Konsep makna telah menarik perhatian disiplin komunikasi, sosiologi, psikologi, antropologi dan juga linguistik (Sobur, 2013). Menurut Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss dalam (Sobur, 2013) menyatakan bahwa “Komunikasi adalah proses pembentukan makna di antara dua orang atau lebih”. Judy C. Pearson dan Paul E. Nelson pun menyatakan bahwa “komunikasi adalah proses memahami dan berbagi makna”.

Adapun proses makna menurut Wendell Johnson dalam (Sobur, 2013) menawarkan sejumlah implikasi bagi komunikasi antar manusia yaitu:

- a. Makna ada dalam diri manusia. Makna tidak terletak pada kata-kata melainkan pada manusia. Sehingga manusia menggunakan kata-kata untuk mendekati makna yang ingin dikomunikasikan. Akan tetapi kata-kata ini tidak sempurna bahkan lengkap menggambarkan makna yang dimaksud. Demikian pula makna yang didapat pendengar dari pesan-pesan kita akan sangat berbeda dengan makna yang ingin kita komunikasikan.
- b. Makna berubah, kata-kata relative statis banyak dari kata-kata yang digunakan sejak 200-300 tahun yang lalu. Tetapi makna dari kata-kata terus berubah dan khususnya terjadi dalam dimensi emosional dari makna tersebut.

- c. Makna butuh acuan, walaupun tidak semua komunikasi mengacu pada dunia nyata, komunikasi hanya masuk akal jika ia mempunyai ikatan dengan dunia ataupun lingkungan eksternal.
- d. Penyingkatan yang berlebihan akan merubah makna. Berkaitan dengan gagasan bahwa makna tersebut membutuhkan acuan yakni masalah komunikasi yang timbul akibat penyingkatan yang berlebihan tanpa mengkaitkan dengan acuan yang konkret dan dapat diamati. Penyingkatan perlu dikaitkan dengan objek dan kejadian dalam dunia nyata.
- e. Makna tidak terbatas jumlahnya. Pada suatu saat tertentu, jumlah kata-kata, suatu bahasa terbatas, tetapi maknanya tidak terbatas. Oleh karena itu, kebanyakan kata mempunyai makna itu sendiri.
- f. Makna dikomunikasikan hanya sebagian. Makna yang diperoleh dari suatu kejadian (event) bersifat multi aspek dan sangat kompleks, akan tetapi hanya sebagian saja dari maknamakna ini yang benar-benar dapat dijelaskan.

Sebuah kata bisa memiliki makna yang berbeda tergantung dari pembicaranya. Bahkan meskipun benar bahwa makna dapat diturunkan dari konteks yang terdapat dalam sebuah kalimat, namun pada konteks tersebut juga bermacam-macam menurut zamannya. Isitilah- istilah ini mempunyai makna ganda dasarnya adalah tradisi dan kebudayaan setempat

2.2.1.4.2 Pengalaman

Pengalaman merupakan kata dasar dari “alami” yang memiliki arti mengalami, menempuh, mengarungi, menghadapi, menyebrangi, mengganggu, mendapatkan, menyelami, melakoni dan merasakan. Pengalaman merupakan sesuatu yang dialami oleh diri manusia. Melalui pengalaman, manusia memiliki pengetahuan, pengetahuan melandasi kesadaran yang membentuk pemaknaan (Permana & Suzan, 2018).

Sebuah pengalaman akan melalui sebuah proses yang dimana rangsangan dari luar seperti cahaya untuk mata, bunyi untuk telinga serta bau untuk hidung melalui alat-alat panca indra yang diteruskan kepusat-pusat tertentu yang terdapat didalam otak sehingga menafsirkan sebuah pengamatan. Kita mengamati segala sesuatu karena ada minat dan perhatian yang mengadakan seleksi diantara semua rangsangan yang terdapat dilingkungan kita untuk diamati serta ditafsirkan. Kecuali apabila kita mengerahkan suatu minat perhatian kita dengan khusus untuk menafsirkan semuanya. Sehingga minat perhatian itu ditentukan oleh kebutuhan ataupun motif yang terdapat pada seseorang (Endarmoko, 2016).

2.2.2 Kerangka Konseptual

2.2.2.1 Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah turunan dari kata “manfaat” yang berarti proses perbuatan atau hal yang menimbulkan suatu kegunaan yang bermanfaat bagi suatu objek atau benda, atau suatu penghadapan yang semata-mata menggambarkan kegiatan menerima. penghadapan tersebut pada umumnya mengarah pada

perolehan atau pemakaian hal-hal yang bermanfaat baik di pergunakan secara langsung juga tidak langsung agar bisa bermanfaat.

Dan jika dikaitkan dengan masalah penelitian ini, maka pemanfaatan disini berarti menggunakan atau memakai suatu objek yang berguna dalam hal ini ialah menggunakan atau memakai suatu aplikasi menjadi media dalam menyampaikan Informasi yang benar. Dari pemanfaatan aplikasi sebagai media informasi vaksin yang akurat, diharapkan dapat memberikan hasil berupa pemahaman yang bermanfaat bagi masyarakat yang menggunakannya. Sehingga pengguna menjadi paham mengenai fitur apa saja yang dapat digunakan dan sangat bermanfaat bagi para pengguna aplikasi pedulilindungi ini.

2.2.2.2 Aplikasi PeduliLindungi

Pedulilindungi ialah aplikasi yang dikembangkan untuk membantu instansi pemerintah terkait dalam melakukan pelacakan untuk menghentikan penyebaran *Coronavirus Disease* (COVID-19). adalah aplikasi, dan situs website “PeduliLindungi” yang digunakan pada aplikasi surveilans Kesehatan oleh Pemerintah Republik Indonesia dalam menangani penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19) serta penyakit menular lainnya, antara lain penelusuran (*tracing*), pelacakan (*tracking*), pemberian peringatan (*warning* serta *fencing*) pada daerah Republik Indonesia, dan dalam rangka memfasilitasi tatanan kehidupan yang baru (*new normal*).

Pada awalnya pengguna Aplikasi Pedulilindungi ini masih terbatas jumlahnya. Tapi, setelah beberapa waktu berjalan, aplikasi ini terus di sempurnakan fungsinya dengan menambahkan beberapa fitur, salah satunya fitur

akses terhadap sertifikat vaksin, selain itu fitur *screening* (para pengguna aplikasi yang kerap memasuki area public atau melakukan perjalanan jauh menggunakan kereta api, pesawat, kapal laut, dan sebagainya, benar-benar diseleksi menggunakan system fitur screening pada aplikasi pedulilindungi), juga di tambahkan pada awal juli 2021. Kedua fungsi ini di dasari pada cakupan vaksin yang bertambah, melebihi 50% dari masyarakat Indonesia.

Aplikasi ini mengandalkan partisipasi warga untuk saling menunjukkan data lokasinya saat bepergian agar penelusuran riwayat kontak dengan penderita COVID-19 dapat dilakukan, pengguna aplikasi ini juga akan menerima notifikasi jika berada di keramaian atau berada di zona merah, yaitu area atau kelurahan yang telah terdata bahwa ada orang yang terinfeksi COVID-19 positif atau terdapat Pasien dalam pengawasan. Hasil *tracing* akan memudahkan pemerintah untuk mengidentifikasi siapa saja yang perlu mendapat penanganan lebih lanjut agar penghentian penyebaran COVID-19 bisa dilakukan. sehingga, semakin banyak partisipasi masyarakat yang menggunakan aplikasi ini, akan semakin membantu pemerintah dalam melakukan *tracing* dan *tracking*.

Aplikasi mengumpulkan Data pribadi untuk keperluan penanggulangan penyebaran COVID-19 serta penyakit menular lainnya, memfasilitasi tatanan kehidupan yang baru (*new normal*), mengelola dan memperlancar proses penggunaan aplikasi, dan tujuan-tujuan lainnya selama diizinkan berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku, Data pribadi yang diserahkan Pengguna secara sukarela dan mandiri pada saat membuat atau memperbarui akun aplikasi, berupa data nama, nomor Induk Kependudukan

(NIK), nomor paspor, atau nomor identitas lainnya, tanggal lahir, alamat surat elektronik (e-mail), nomor handphone, password, alamat, foto, dan /atau info lainnya. Namun, PeduliLindungi sangat memperhatikan kerahasiaan pribadi pengguna. Data pengguna disimpan safety dalam format terenkripsi dan tidak akan dibagikan pada orang lain. Data pengguna hanya akan diakses Jika anda sebagai dalam risiko tertular COVID-19 dan perlu segera dihubungi oleh petugas Kesehatan.

Aplikasi PeduliLindungi (bisa dikatakan) merupakan ujung tombak aktivitas masyarakat di tengah mewabahnya penyakit Covid-19, tepatnya pada masa pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM), setidaknya keberadaan aplikasi ini memperlancar uji coba implementasi protocol Kesehatan pada pusat pemberlanjaan/mall/pusat perdagangan. (Kominfo, 2021)

2.2.2.3 Media Informasi

Media pada kaitannya dengan *Public Relations* adalah sebagai sarana penghubung yang dipergunakan oleh praktisi *Public Relations* dengan publiknya, yaitu publik internal maupun publik eksternal untuk membantu mencapai tujuan perusahaan/organisasi. Penggunaan media demi tercapainya tujuan perusahaan/organisasi telah berkembang sesuai zaman. Media berkembang tidak hanya bisa dipergunakan untuk komunikasi satu arah saja, namun juga dapat melakukan komunikasi dua arah. *Public Relations* kini memakai internet untuk menghubungkan organisasi dengan publik untuk mempertinggi keingintahuan mereka terhadap informasi-informasi terbaru, mengembangkan image serta kepercayaan demi menghindari krisis komunikasi.

Media Informasi merupakan alat untuk mengumpulkan suatu informasi, Media informasi dapat disimpulkan sebagai alat untuk mengumpulkan serta menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi, adapun penjelasan Sobur (2006) media informasi merupakan “alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi visual”.

Oleh karena itu, pada penelitian ini memfokuskan pada sebuah aplikasi pedulilindungi dengan maksud Penyampaian informasi sekaligus encouragement buat masyarakat negara memahami dan berpartisipasi pada program vaksinasi artinya salah satu challenge bagi pemerintah Indonesia. Hal ini dikarenakan situasi COVID-19 yang dinamis bermutasi dan pentingnya masyarakat sebisanya selalu menerima update terbaru terkait situasi. Langkah penyaluran informasi juga wajib dilakukan dengan sempurna. *Misinformation* dalam menyampaikan informasi dapat menimbulkan ketidakpastian yang bisa berujung memperburuk keadaan.

2.2.2.4 Vaksinasi

Vaksinasi Covid-19 merupakan salah satu upaya pemerintah Indonesia dalam menangani problem Covid-19. Vaksinasi Covid-19 bertujuan untuk membentuk kekebalan kelompok (*herd immunity*) agar warga menjadi lebih produktif dalam menjalankan aktivitas kesehariannya. Aktivitas Vaksinasi Covid-19 di Indonesia saat ini sudah memasuki tahap kedua. Selain lansia, vaksinasi tahap kedua diperuntukkan bagi kelompok masyarakat yang mempunyai mobilitas tinggi sehingga berpotensi terpapar Covid-19 sangat tinggi atau disebut

dengan pekerja publik. Rakyat Indonesia sangat menyambut baik adanya Vaksinasi Covid-19 ini. Hal ini sesuai hasil penelitian perusahaan peneliti pasar global atau dunia *market research (Ipsos)* tentang sikap warga selama pandemi Covid-19 gelombang ketiga. kuesioner tersebut menyatakan bahwa 80% masyarakat Indonesia menyambut baik dan bersemangat untuk mendapatkan vaksin.

Melalui aplikasi Pedulilindungi ini merupakan suatu media informasi mengenai vaksin yang telah akurat dan menjadi salah satu kebijakan pemerintah dalam menangani kasus penyebaran Covid-19 di Indonesia, terdapat beberapa informasi yang mudah di akses melalui aplikasi yang di rancang sedemikian rupa untuk dapat memudahkan pengguna. Oleh karena itu peneliti akan membahas lebih lanjut terhadap Makna Pemanfaatan Aplikasi PeduliLindungi sebagai Media Informasi Vaksin bagi Generasi X, Y, Z ini agar pembaca dapat memahami apa saja manfaat yang dapat di rasakan dari Makna Pemanfaatan Aplikasi PeduliLindungi sebagai Media Informasi Vaksin bagi Generasi X, Y, Z

2.2.2.5 Generasi X, Y, Z

Gen X adalah orang yang lahir pada tahun 1965-1976 generasi yang lahir pada tahun-tahun awal perkembangan teknologi dan informasi seperti penggunaan PC (personal computer), video games, TV kabel, dan internet. Karakteristik orang yang individualis, Luwes, Skeptis terhadap wewenang, dan harapan tinggi dalam pekerjaan.

Gen Y adalah orang yang lahir pada tahun 1977-1995 generasi ini dikenal dengan sebutan generasi millennial atau millennium, generasi Y ini banyak

menggunakan teknologi komunikasi instant seperti email, SMS, instant messaging dan lainnya, karena generasi Y tumbuh pada era internet booming (Lyons, 2004) (dalam putra, 2016). Karakteristik orang yang lahir pada tahun tersebut lebih Percaya Diri, Toleransi, Berorientasi pada kesuksesan, Kompetitif dan haus perhatian.

Gen Z adalah orang yang lahir pada tahun 1996-2010 generasi ini merupakan generasi paling muda yang baru memasuki Angkatan kerja, generasi Z lebih banyak berhubungan lewat dunia maya, generasi ini biasanya sering disebut generasi internet atau Igeneration. Karakteristik orang yang lahir pada tahun tersebut lebih menyukai kegiatan social dibanding generasi sebelumnya, multitasking, sangat menyukai teknologi, ahli dalam mengoperasikan teknologi, menghargai keberagaman, dan suka berbagi.

Generasi X pada zaman sekarang masih terbilang sangat open minded Ketika kebijakan penggunaan aplikasi ini dikeluarkan, generasi ini paham adanya kebijakan ini untuk kebaikan semua masyarakat Indonesia. Begitu pula generasi Y merasa dimudahkan dengan adanya aplikasi ini, dari mulai membantu dalam pekerjaannya hingga fitur yang tersedia bisa membantunya dalam menemukan jawaban Ketika pengguna tersebut mempunyai anak dan harus konsultasi Kesehatan secara online. Generasi Z juga lebih luas lagi dalam pemikirannya. Sehingga terdapat pendapat yang berbeda terhadap aplikasi ini ada yang merasa aplikasi ini sudah semakin berkembang, sehingga disebut sebagai Citizen Health App karena dilihat dari perkembangan aplikasinya dilakukan secara bertahap,

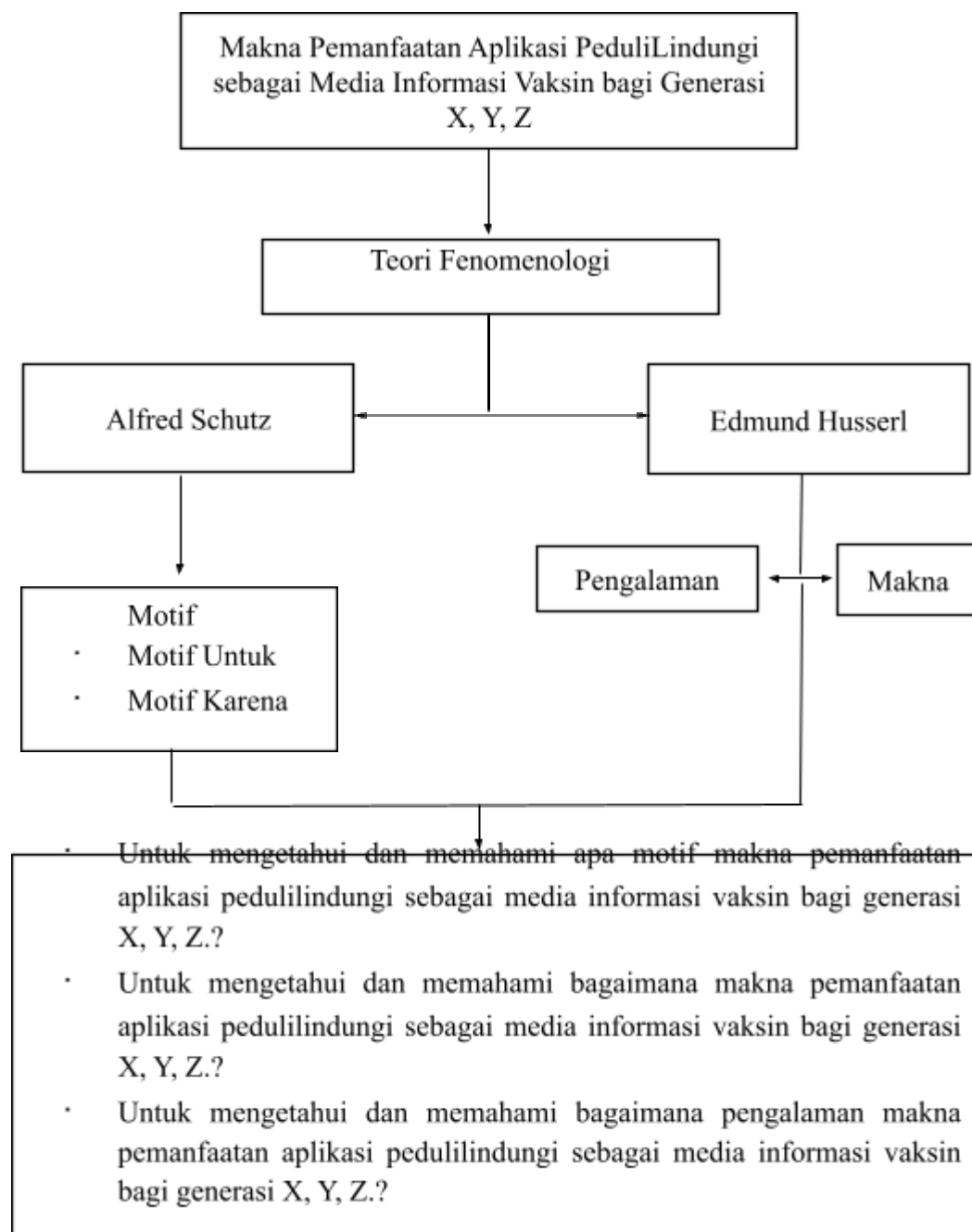
Sebaliknya pengguna lainnya mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi ini hanya formalitas belaka saja karena alasan satu dan lain halnya.

Kehadiran PeduliLindungi juga diperuntuhkan oleh instansi pemerintah pada segala kategori bisnis, terutama yang berjalan di bidang layanan masyarakat, aplikasi ini disementasi sebagai persyaratan wajib sebelum warga dapat memasuki lokasi dimana diharuskan warga memiliki keterangan tervaksinasi melalui *e-certificate* diakses pada PeduliLindungi. Walaupun begitu, masih ada kritik dalam bentuk kejelasan kebijakan terkait PeduliLindungi, kekhawatiran pengguna aplikasi tentang data langsung atau keterbatasan beberapa masyarakat dalam memiliki smart phone demi mengakses aplikasi. Maka dari itu penelitian ini bertujuan buat mengetahui bagaimana Pedulilindungi sebagai syarat kegiatan di luar tempat tinggal dalam masa pandemi COVID19.

2.2.3

2.2.4 Bagan Kerangka Pemikiran

Adapun bagan kerangka pemikiran yang dimuat dalam bentuk model sebagai berikut:



Sumber : Kuswarno (2009) Modifikasi Peneliti (2022)