

Pengaruh Berita Efikasi Vaksin Covid-19 terhadap Pengambilan Keputusan

Devon Ryanto¹, Sudarto^{2*}, Riris Loisa³

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: *devon.marcelino@gmail.com*

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta*
Email: *antosudarto@gmail.com*

³Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: *ririsl@fikom.untar.ac.id*

Masuk tanggal: 15-12-2021, revisi tanggal: 06-01-2022, diterima untuk diterbitkan tanggal: 16-01-2022

Abstract

This study discusses the influence of news on the efficacy of the Covid-19 vaccine on student decision making at Tarumanagara University. The purpose of this study was to determine the effect of efficacy news on student decision making. The theory used by the researcher is the theory of persuasion, diffusion of innovation, mass communication, and decision making. In this research, the approach used is a quantitative approach, with a self-administered questionnaire or questionnaire, which is a method of collecting data by asking questions to respondents, then processed using SmartPLS3. The total respondents in this study amounted to 100 people. Data analysis used validity, reliability, and SEM PLS tests. The results of this study found that there were variables or influences between the direct or indirect effects of both were positive and significant. The mediating effect obtained in this study is partially or partially mediated, which means that there is a mediating variable or not, both of which have a positive and significant effect.

Keywords: *diffusion of innovation, news, persuasion diffusion of innovation*

Abstrak

Penelitian ini membahas pengaruh dari berita efikasi vaksin Covid-19, terhadap pengambilan keputusan mahasiswa Universitas Tarumanagara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh-pengaruh yang disebabkan oleh berita efikasi kepada pembuatan keputusan mahasiswa. Teori yang digunakan peneliti adalah teori persuasi difusi inovasi, komunikasi massa, dan pengambilan keputusan. Pada penelitian pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, dengan *self administered questionnaire* atau angket adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada responden, kemudian diproses menggunakan SmartPLS3. Total responden yang ada pada penelitian ini berjumlah 100 orang. Analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas, serta SEM PLS. Hasil pada penelitian ini ditemukan adanya variabel atau pengaruh antara pengaruh langsung atau tidak langsung keduanya adalah positif dan signifikan. Efek mediasi yang didapatkan pada penelitian ini adalah parsial atau *partially mediated*, Yang berarti ada atau tidaknya variabel mediasi, keduanya tetap berpengaruh secara positif dan signifikan.

Kata Kunci: *berita, difusi inovasi, persuasi difusi inovasi*

1. Pendahuluan

Pada akhir tahun 2019 tepatnya 1 Desember 2019, dunia digemparkan dengan adanya kasus kesehatan yang muncul pertama kali di Wuhan, China. Fenomena

kasus kesehatan tersebut dinamakan Coronavirus Disease 2019 atau yang disingkat dengan Covid-19. Covid-19 ini merupakan kelompok virus yang menyerang dan menginfeksi saluran pernapasan. Penyakit Covid-19 ini dapat menyerang manusia dan juga hewan. Berbagai macam gejala dari yang ringan seperti flu, hingga kepada gejala yang berat seperti Pneumonia, sesak napas, bahkan hingga menimbulkan kematian. Pada 11 Maret 2020, WHO mengumumkan Covid 19 sebagai pandemi. Melansir dari Kompas.com keputusan tersebut dibuat saat virus Covid-19 telah menyebar di 118 negara dan menginfeksi 121.000 lebih orang di Asia, Eropa, Timur Tengah, dan Amerika. Melansir dari Kompas.com mengenai penyebaran virus Covid-19, sejauh ini 5 negara dengan kasus positif Covid-19 terbanyak ialah Amerika Serikat dengan 38.380.810 kasus, India dengan 32.392.506 kasus, Brasil dengan 20.528.099 kasus, diikuti oleh Rusia dengan 6.705.523 kasus, dan Perancis dengan 6.579.675 kasus. Di Indonesia sendiri terdapat sebanyak 4.026.837 kasus positif.

Kasus pertama muncul di Indonesia lewat dua warga yang tinggal di Depok. Peristiwa tersebut langsung diumumkan oleh Presiden Joko Widodo, pada tanggal 2 maret 2020. Kedua warga tersebut merupakan orang tua beserta putrinya. Keduanya diduga terpapar virus Covid-19 karena berkontak langsung dengan warga negara yang berasal dari Jepang yang pada saat itu sedang berkunjung ke Indonesia. Warga negara Jepang tersebut terdeteksi mengidap virus Covid-19 setelah meninggalkan Indonesia dan sampai di Malaysia. Kemenkes melakukan peninjauan dan menggali lebih dalam warga lain yang sebelumnya pernah berinteraksi dengan orang Jepang ini di Indonesia. Selesai pada kejadian tersebut, Kemenkes melakukan peninjauan atau pengawasan kepada semua orang dalam acara dansa tersebut.

Sudah setahun lebih sejak awal virus Covid-19 masuk ke Indonesia. Tentu dengan masuknya virus tersebut sangatlah berdampak bagi kehidupan masyarakat. Terutama banyak pula sektor yang terkena dampak akibat virus Covid-19 ini. Seperti sektor pendidikan, pariwisata, hingga sektor ekonomi. Semua sektor mengalami dampak yang cukup signifikan.

Menyikapi krisis pada sektor ekonomi tersebut, pemerintah telah merencanakan beberapa rencana stimulus fisik berskala besar dalam rangka Program Pemulihan Ekonomi Nasional yang disingkat menjadi PEN. Berdasarkan data Kemenkeu Dari sisi besaran pengeluaran pemerintah yang dicurahkan untuk mengurangi dampak yang disebabkan oleh pandemi Covid-19, Indonesia menempati urutan 5 besar di kawasan Asia - Pasifik. Tahun 2020, pemerintah Indonesia akan menggunakan 695,2 triliun rupee (\$49 miliar) untuk PEN. Seiring berlanjutnya krisis, pada Februari 2021, pemerintah Indonesia kembali mengalokasikan anggaran US\$49,3 miliar untuk terus menjaga keseimbangan keberlanjutan program PEN.

Pada perkembangannya dalam kasus Covid-19 di berbagai dunia ini, terdapat sejumlah rangkaian penelitian yang diadakan untuk pembuatan vaksin dan obat-obatan untuk melawan virus Covid-19. Di Indonesia sendiri telah banyak merek dan jenis vaksin yang dipakai untuk melancarkan program vaksinasi yang diadakan. Berbagai macam vaksin tersebut juga memiliki efikasi atau tingkatan kemanjuran vaksin yang beragam. Setidaknya di Indonesia telah ada 8 jenis vaksin yang telah mendapatkan izin beredar dari BPOM (Badan Pengawas Obat dan Makanan). Delapan jenis vaksin tersebut antara lain adalah vaksin Sinovac dengan efikasi di Indonesia sebesar 65,3%, vaksin Astrazeneca dengan angka efikasi 70%, vaksin Pfizer-BioNTech dengan efikasi sebesar 90%, vaksin Moderna dengan angka efikasi 95%, vaksin Sinopharm dengan angka efikasi 78%, vaksin Johnson & Johnson

dengan angka efikasi 67,2%, vaksin Cansino dengan angka efikasi sebesar 65,28%, dan vaksin Sputnik V dengan angka efikasi 96,1%.

Vaksin dikembangkan sebagai salah satu upaya yang dilakukan untuk membentuk kekebalan dalam masyarakat dan menekan angka penularan virus Covid-19. Berbagai macam vaksin yang dibuat oleh beberapa negara di dunia dan beberapa vaksin yang sudah dibuat juga sudah masuk ke Indonesia. Namun dengan begitu banyak vaksin dan berbagai macam angka efikasinya serta efektivitas vaksin itu sendiri, vaksin juga memiliki efek samping yang beragam juga. Beberapa efek samping seperti demam, rasa pegal di daerah yang disuntik, rasa lelah, sakit kepala, pegal pada urat atau sendi, mengigil, sampai diare. Alasan utama masyarakat enggan untuk divaksin ialah dikarenakan takut akan efek samping yang disebabkan oleh vaksin.

Namun pada zaman yang serba modern seperti sekarang ini ditambah dengan adanya pandemi, penggunaan teknologi terutama internet sangatlah signifikan. Hal tersebut membuat masyarakat Indonesia menjadi ketergantungan kepada media penyedia informasi dan ingin terus mendapatkan *update* seputar informasi yang mereka cari. Hal tersebut dapat mempengaruhi pola pikir atau *mindset*, serta mempengaruhi pola pengambilan keputusan seseorang.

Berdasarkan uraian yang ada diatas, peneliti ingin melakukan dan menyusun penelitian mengenai “Pengaruh Berita Efikasi Vaksin Covid-19 Terhadap Pengambilan Keputusan”. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan lebih dalam kemampuan peneliti mengenai konsep difusi inovasi dan pengaruh yang disebabkan oleh berita, dengan pengaruh langsung atau *direct effect*, pengaruh tidak langsung atau *indirect effect*, pengaruh total atau *total effect*.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel yang telah ditentukan, mengumpulkan data dengan menggunakan alat penelitian, menganalisis data kuantitatif/statistik, untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian merupakan untuk mencari sebuah kebenaran dan digunakan sebagai alat penyelesaian masalah yang ada pada ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian. Sedangkan metode penelitian merupakan cara untuk memperoleh sebuah data dengan maksud serta tujuan dan kegunaan tertentu.

Penelitian ini menggunakan metode uji PLS dengan menggunakan instrument SmartPLS3 yang dijalankan dengan perangkat komputer. Menurut Sugiyono (2018), populasi merupakan wilayah generasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas serta sejumlah karakteristik yang diidentifikasi oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian digunakan sebuah kesimpulan. Dalam penelitian ini, penulis memilih mahasiswa aktif Universitas Tarumanagara. Peneliti menggunakan prinsip *self administered questionnaire* atau angket dengan menggunakan Google Forms. Sampel yang digunakan meliputi mahasiswa Universitas Tarumanagara sebanyak 100 orang. Pada penelitian ini menggunakan teori difusi inovasi. Dalam teori difusi inovasi, terdapat proses pengambilan keputusan dalam inovasi. Suatu Proses pengambilan keputusan inovasi atau *the innovation-decision process* adalah sebuah proses saat seorang atau kelompok mengenal ide inovasi hingga pengambilan

keputusan untuk menerima atau menolak ide inovasi tersebut, serta meneguhkan pilihannya. Ada lima tahap proses keputusan inovasi, yaitu sebagai berikut (Annur, 2013):

1. Pengetahuan atau *knowledge*, adalah saat seseorang mengenal adanya sebuah inovasi dan mendapatkan sebuah pengertian dan pengetahuan mengenai cara inovasi tersebut berjalan.
2. Persuasi atau *persuasion*, adalah proses saat seseorang membentuk sebuah sikap setuju atau tidak setuju terhadap inovasi.
3. Keputusan atau *decisions*, proses dimana beberapa kelompok orang terlibat dalam kegiatan kepada proses memilih untuk menerima atau tidak menerima sebuah ide inovasi.
4. Implementasi atau *implementation*, adalah proses dimana perseorangan atau kelompok menentukan pengambilan keputusan lain untuk menggunakan suatu produk inovasi.
5. Konfirmasi atau *confirmation*, adalah proses pencarian untuk memperkuat keputusan inovasi yang dibuat. Pada tahap ini, jika anda menerima informasi yang tidak konsisten, seseorang dapat mengubah keputusan anda.

Adopsi ditentukan oleh 5 faktor yakni persepsi terhadap keunggulan relatif produk baru dibandingkan produk atau metode-metode yang telah terdapat; *compatibility* atau kompatibilitas, merupakan kesamaan menggunakan nilai yang ada & pengalaman konsumen pada masa lalu; *complexity* atau kompleksitas, yakni sejauh mana penemuan atau produk baru gampang dipahami & dipakai; *divisibility*, menyangkut kemampuan produk buat diuji & dipakai secara terbatas besar (berkaitan menggunakan kuantitas pembelian, berukuran penyajian & porsi produk); *communicability*, yaitu sejauh mana manfaat penemuan atau nilai produk sanggup dikomunikasikan pada pasar potensial.

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Pandemi Covid-19 meninggalkan dampak yang sangat besar bagi pertumbuhan di seluruh sektor kehidupan masyarakat. Tetapi Covid-19 bukan hanya sekedar krisis kesehatan. Dengan hampir semua negara yang telah dimasuki oleh virus Covid-19 ini, ia berpotensi menciptakan krisis sosial, ekonomi, dan politik yang secara cepat menghancurkan negara dari sektor manapun. Perubahan ini semata-mata tidak hanya menuntut penyesuaian dari sektor kesehatan, namun sektor lain seperti ekonomi, pendidikan dan pariwisata juga harus ikut menyesuaikan dengan aturan-aturan baru yang disesuaikan. Dalam upaya mengembalikan dunia kembali menjadi sehat seperti semula, semua negara termasuk Indonesia membuat penelitian dari berbagai bidang. Penelitian diadakan untuk mencari solusi yang efektif dalam melawan virus Covid-19 ini. Setelah berbagai macam penelitian dilakukan, akhirnya ditemukan bahwa pengembangan vaksin untuk melawan virus Covid-19 harus dilakukan.

Program penemuan vaksin telah melewati perjalanan yang cukup panjang untuk memastikan bahwa vaksin tersebut ampuh dan aman saat disuntikan kepada masyarakat. Program vaksinasi juga dianggap sebagai cara untuk mengakhiri pandemi dan menekan angka penularan.

Sekarang ini semua negara termasuk Indonesia, berlomba-lomba untuk menekan angka penularan virus Covid-19 dengan menguji pasien yang terpapar, pelacakan kontak, dan melarang beberapa pertemuan atau acara yang besar seperti

konser, sekolah, dan olahraga. Tidak hanya itu, di Indonesia sendiri menerapkan protokol Covid-19 yang wajib ditaati untuk menekan angka penularan. Semua upaya dilakukan agar pandemi Covid-19 ini cepat berakhir dan masyarakat bisa kembali beraktivitas seperti biasanya.

Untuk menunjukkan hasil uji validitas yang valid dan reliabel, penulis harus menghilangkan dimensi dari variabel X2 atau persuasi difusi inovasi, dimana dimensi tersebut adalah dimensi kerumitan. Hal ini dilakukan supaya penulis mendapatkan hasil yang valid dan reliabel. Namun dapat disimpulkan bahwa dimensi kerumitan tidak terjadi atau dialami oleh mahasiswa Universitas Tarumanagara dalam memilih produk inovasi yang akan digunakan. Tujuan menghapus atau menghilangkan variabel ini bukanlah hanya semata-mata hanya menghilangkan saja, namun ada alasan dibalik kenapa variabel tersebut harus dihilangkan agar data tersebut valid. Setelah variabel yang membuat data menjadi tidak valid dibuang, peneliti melakukan *bootstrapping* atau perhitungan ulang terhadap uji validitas. Setelah dilakukan penghitungan ulang, didapatkan data menjadi valid dan sudah memenuhi standar. Data dikatakan valid dan memenuhi standar karena angka $p > 0.5$.

Menurut Ghozali (2018) reliabilitas merupakan sebuah instrument atau alat untuk mengukur ketepatan indikator dari variabel sebuah kuesioner. Suatu kuesioner dapat dikatakan reliabel, ketika respon seseorang terhadap suatu pernyataan dinyatakan konsisten. Bila koefisien Cronbach Alpha menunjukkan angka $> 0,70$ maka pertanyaan dinyatakan reliabel. Sebaliknya, bila koefisien Cronbach Alpha menunjukkan angka $< 0,70$ maka pertanyaan dinyatakan tidak reliabel. Pada penelitian ini seluruh pertanyaan indikator dinyatakan reliabel karena variabel berita memiliki nilai Cronbach Alpha sebesar 0.744, lalu variabel persuasi difusi inovasi memiliki angka Cronbach's Alpha 0.785, dan variabel Y atau adopsi memiliki nilai Cronbach's Alpha 0.754. Ketiga variabel tersebut memiliki nilai Cronbach's Alpha $> 0,70$ maka dapat dikatakan ketiga variabel tersebut reliabel.

Hasil penelitian pada penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh langsung (*direct effect*) antara berita (X1) dengan persuasi difusi inovasi (X2) dan persuasi difusi inovasi (X2) terhadap adopsi (Y), dimana keduanya menunjukkan hasil yang positif dan signifikan dalam pengaruh yang dibuat. Selain pengaruh langsung, terdapat juga pengaruh tidak langsung dimana berita (X1) mempengaruhi adopsi (Y) melalui variabel mediasi atau intervensi yaitu persuasi difusi inovasi (X2) yang juga positif dan signifikan. Sehingga kedua hasil dari masing-masing pengaruh tersebut ketika digabungkan, menunjukkan hasil *total effect* atau pengaruh total yang juga positif dan signifikan. Melalui hasil efek total juga ditemukan bahwa data dalam penelitian ini memiliki efek mediasi parsial atau *partially mediated*, dimana dengan ada atau tidaknya variabel mediasi atau intervensi, tidak mengubah apapun. Karena dengan ada atau tidaknya variabel mediasi, tetap ada pengaruh positif dan juga signifikan.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis

HIPOTESIS	HASIL	KETERANGAN
H1 - Berita (X1) berpengaruh terhadap persuasi difusi inovasi (X2)	<i>O. Sample: 0.497</i> <i>T.Statistics: 5.94</i> <i>P.Values: 0.00</i>	DITERIMA

H2 – Berita (X1) berpengaruh secara positif terhadap adopsi (Y)	<i>O. Sample: 0.142</i> <i>T.Statistics: 2.33</i> <i>P.Values: 0.02</i>	DITERIMA
H3 – Persuasi difusi inovasi (X2) berpengaruh secara positif terhadap adopsi (Y)	<i>O. Sample: 0.636</i> <i>T.Statistics: 6.23</i> <i>P.Values: 0.00</i>	DITERIMA

Sumber: Pengolahan Data oleh Peneliti

Lalu untuk H1 yaitu berita (X1) berpengaruh terhadap persuasi difusi inovasi (X2), diterima dikarenakan memiliki nilai *original sample* 0,497 lalu untuk *t-statistics* 5,94 dan *p-values* 0,00 yang berarti H1 diterima serta positif dan signifikan. Juga untuk H2 yaitu berita (X1) berpengaruh terhadap adopsi (Y) diterima dikarenakan memiliki nilai *original sample* 0,142 lalu untuk *t-statistics* 2,33 dan *p-values* 0,02 yang berarti H2 diterima serta positif dan juga signifikan. Lalu yang terakhir H3 yaitu persuasi difusi inovasi (X2) berpengaruh terhadap adopsi (Y) diterima dikarenakan memiliki nilai *original sample* 0,636 lalu untuk nilai *t-statistics* 6,23 dan *p-values* 0,00 yang berarti H3 diterima, serta positif dan signifikan.

Tabel 2. Uji Hipotesis Mediasi Dengan Total Efek

Notasi (a x b)	Indirect Effect (T-statistics a x b)	Direct Effect (nilai c)	Efek Mediasi
(X1 berita → X2 Persuasi Difusi Inovasi) (X2 Persuasi Difusi Inovasi → Y Adopsi) (5,669 x 5,892)	(33,401) (Signifikan)	(2,204) (Signifikan)	<i>Partially Mediated</i>

Sumber: Pengolahan Data oleh Peneliti

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui jika dari variabel persuasi difusi inovasi (X2) dapat memediasi antara variabel berita (X1) dengan adopsi (Y). Hal ini dapat dilihat dari nilai *indirect effect* atau pengaruh tidak langsung sebesar 33,401 (signifikan) dan *direct effect* atau pengaruh langsung sebesar 2,204 signifikan, dengan status efek mediasi parsial atau *partially mediated*. Pengaruh pada variabel X terhadap variabel X2 atau mediasi signifikan dan pengaruh pada variabel Y terhadap variabel mediasi juga signifikan maka hasil temuan pada penelitian ini mendukung pengaruh variabel mediasi yang parsial atau dengan ada atau tidaknya variabel mediasi, keduanya akan tetap signifikan.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada pembahasan penelitian mengenai “Pengaruh Berita Efikasi Vaksin Covid-19 Terhadap Pengambilan Keputusan”, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil pertama menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan juga signifikan pada variabel berita dengan variabel persuasi difusi inovasi. Artinya semakin meningkat tingkat penyebaran berita, maka semakin meningkat juga tingkat persuasi.
2. Hasil kedua menunjukkan bahwa terdapat pengaruh (y) positif dan juga signifikan antara persuasi difusi inovasi dengan tingkat adopsi, yang berarti adalah semakin tinggi nilai persuasi maka semakin tinggi juga tingkat adopsi.
3. Hasil penelitian yang ketiga menunjukkan bahwa variabel atau pengaruh antara langsung atau tidak langsung keduanya adalah positif dan signifikan. Efek mediasi yang didapatkan pada penelitian ini adalah parsial atau partially mediated, yang berarti ada atau tidaknya variabel mediasi, keduanya tetap berpengaruh secara positif dan signifikan.
4. Hasil penelitian yang keempat adalah adanya variabel X2 atau persuasi difusi inovasi yang dimensinya harus di *takeout* atau dihapus, yakni dimensi kerumitan. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa dalam memilih produk inovasi yang sesuai, masyarakat atau mahasiswa Universitas Tarumanagara tidak mengalami kerumitan.
5. Hasil penelitian yang kelima dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif antara berita efikasi vaksin Covid-19 terhadap pengambilan keputusan.

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, narasumber, serta semua pihak yang turut membantu peneliti sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

6. Daftar Pustaka

- Annur, A. M. (2013). Difusi Adopsi Inovasi Penanggulangan Kemiskinan (Studi Difusi dan Adopsi Inovasi dalam Layanan “Mbelong Cilik” Unit Pelayanan Terpadu Penanggulangan Kemiskinan (UPTPK) di Kabupaten Sragen). *Journal of Rural and Development*, IV(1), 14.
- DFE, E. (2020). Metode Penelitian STP. *Repository.Stp*, 26–37.
- Ii, B. A. B., & Inovasi, D. (2010). *Pengertian Difusi dan Inovasi*. <http://e-journal.uajy.ac.id/4774/3/2MM01745.pdf>
- SMERU, PROSPERA, UNDP, & UNICEF. (2021). Ringkasan Eksekutif: Dampak Sosial Ekonomi COVID-19 terhadap Rumah Tangga dan Rekomendasi Kebijakan Strategis untuk Indonesia. *SMERU Research Institute*, 1–7. <https://smeru.or.id/id/content/ringkasan-eksekutif-dampak-sosial-ekonomi-covid-19-terhadap-rumah-tangga-dan-rekomendasi>