

Grup Facebook Gesamun Sebagai Media Baru Dalam Upaya Menyadarkan Masyarakat Akan Pentingnya Imunisasi

Yusmawati

Akademi Komunikasi BSI Jakarta
e-mail: yusmawati.ymw@bsi.ac.id

Cara Sitasi: Yusmawati. (2018). Grup Facebook Gesamun Sebagai Media Baru Dalam Upaya Menyadarkan Masyarakat Akan Pentingnya Imunisasi. *Jurnal Komunikasi*, 9(1), 64–71.

Abstract—The presence of new media is a technological innovation that is able to change lifestyle including how to interact in society. The community turns into an information society that has a high need for information in all areas. New media, especially social media facebook become one of the most widely used media by the community to communicate. In addition to Facebook used to interact personally, many users take advantage of this social media to join or form an online community. GESAMUN or Gerakan Sadara Imunisasi is a group discussion on Facebook that was formed with the aim of creating public awareness of health especially the benefits of immunization and also as a forum for discussion of matters related to immunization. GESAMUN was born out of a sense of responsibility and concern for a variety of mixed-up news about immunization that caused many Indonesians who were still afraid and hesitant to vaccinate. The purpose of this study is to determine the role of facebook group GESAMUN in an effort to make people aware of the importance of immunization. The research methodology used is qualitative. The role of GESAMUN is to provide complete information in the form of Starter Kit, open discussion room for all members, actively provide information about the vaccine, straighten the maze and so forth.

Key words : group, facebook, GESAMUN, immunization

PENDAHULUAN

Internet adalah sebuah media elektronik yang menghadirkan bentuk serta iklim komunikasi yang baru bagi manusia. Kehadirannya yang dimulai sejak tahun 1969 di Amerika Serikat telah banyak memberikan perubahan baik dari segi ekonomi, pendidikan, kesehatan, budaya dan juga politik. Semua ranah kehidupan telah tersentuh dengan kehadiran media baru ini. Setiap hari masyarakat menggunakan internet untuk menunjang aktifitas dan menjalankan fungsi sosial sebagai manusia. Komunikasi *face to face* yang terjadi diimbangi dengan komunikasi di dunia maya. Kebutuhan masyarakat akan informasi yang semakin tinggi menjadikan internet sebagai salah satu media dengan pengguna yang banyak. Informasi yang hadir setiap saat dengan banyak pilihan sumber informasi menjadikan internet semakin diminati. Berbagai jenis situs dapat ditemukan dalam internet, salah satunya adalah media sosial. Media sosial merupakan media yang saat ini semakin banyak digunakan oleh masyarakat untuk berinteraksi baik untuk berkomunikasi secara personal, mencari informasi dan juga untuk menjadi bagian dari sebuah komunitas. Media sosial memiliki banyak jenis

yakni Facebook, Twitter, Instagram, Path, Google Plus, pinterest, Tumblr, Flickr, Linkendln, Ask.fm dan Social Chat Apps. Dari beberapa jenis media sosial tersebut, Facebook merupakan salah satu media sosial yang banyak penggunaannya, terutama di Indonesia. Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) (Tim APJII, 2016) , sedangkan menurut data kuartal kedua 2017 pada bulan Juli 2017 jumlah pengguna Facebook di Indonesia mencapai 115 juta user. Indonesia menempati peringkat ke 4 sebagai pengguna Facebook terbanyak di dunia. Ini menunjukkan bahwa fenomena penggunaan Facebook di Indonesia semakin tahun terus meningkat, masyarakat memanfaatkan situs jejaring sosial ini untuk menjalin pertemanan, berkomunikasi baik dari segi komunikasi personal, komunikasi kelompok, bisnis seperti jual beli *on line* hingga pencarian sebuah berita atau yang sedang menjadi *trending topic*. Semua hal tersebut menjadi aktifitas yang terjadi secara *continue* di laman media sosial Facebook.

Selain beberapa aktifitas di atas, banyak pengguna memanfaatkan media sosial ini untuk bergabung atau membentuk sebuah komunitas. Komunitas dapat dikatakan sebagai sebuah kelompok atau *group* yang merupakan tempat berkumpulnya individu yang

memiliki kesamaan tujuan, kesamaan budaya, kesamaan hobi dan berbagai hal lainnya. Kebutuhan akan komunitas adalah salah satu insting alami manusia, mencari teman atau kelompok untuk berinteraksi sosial dengan tujuan bertukar informasi, berbagi pengalaman, mencari dukungan akan suatu hal yang bisa didapatkan dari orang yang memiliki kesamaan dan juga untuk menunjang eksistensi diri. Jika dulu masyarakat berkumpul berinteraksi, berbagi ide dan informasi dilakukan melalui *face to face* atau menggunakan media komunikasi konvensional, sejak hadirnya media sosial khususnya Facebook dengan berbagai layanan yang diberikan, salah satunya adalah grup. Masyarakat yang menjadi pengguna facebook dapat menjadi bagian atau tergabung dalam sebuah komunitas secara *online*. Komunitas *online* merupakan sebuah komunitas yang terbentuk secara virtual di dunia maya dengan menggunakan media sosial sebagai media perantara kegiatan komunikasi. Di dalam komunitas *online* ini para anggotanya dapat memberikan opini, bertukar informasi, berbagi pengalaman, memperluas jaringan hingga melakukan diskusi untuk mencari solusi dari permasalahan yang terjadi dan semuanya terjadi secara *online* tanpa terbatas ruang dan waktu.

Terdapat beragam jenis grup dalam Facebook sesuai dengan tujuan masing-masing dari pembentukannya. Misalnya grup komunitas Hobi, Komunitas Profesi, grup Penjualan *Online* hingga grup Diskusi dan edukasi, termasuk dalam bidang kesehatan. Grup dengan tujuan diskusi dalam Facebook merupakan salah satu dari komunitas *online* yang saat ini mulai banyak terbentuk. GESAMUN atau Gerakan Sadar Imunisasi merupakan salah satu grup diskusi di Facebook yang dibentuk dengan tujuan menciptakan kesadaran masyarakat akan kesehatan khususnya manfaat dari imunisasi dan juga sebagai wadah diskusi akan hal-hal yang berkaitan dengan imunisasi. Imunisasi merupakan sebuah pemberian vaksin dengan tujuan mencegah penyakit menular sehingga orang yang diberikan imunisasi memiliki kekebalan terhadap penyakit tersebut. Program pemberian imunisasi di Indonesia telah dimulai sejak tahun 1974. Di Indonesia cakupan pemberian imunisasi memiliki data yang cukup bagus (Djauzi, Rambe, Calmette, Camille, & Ramon, 2013). Sejak saat itu hingga kini cakupan imunisasi terus meningkat. Namun walaupun cakupan imunisasi di Indonesia sudah meningkat, masih banyak masyarakat yang belum memberikan imunisasi secara lengkap terhadap anak-anaknya, banyak orang tua yang tidak ingin memberikan vaksin kepada anak-anaknya yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan yang dimiliki terhadap jenis serta manfaat dari masing-masing vaksin tersebut, sosialisasi dari pemerintah

tentang imunisasi dirasa masih kurang serta banyaknya berita simpang siur tentang imunisasi baik itu dari kandungan vaksin serta efek samping yang menyebabkan ketakutan pada masyarakat.

Misalnya pada September dan Agustus 2017 pemerintah melakukan program imunisasi MR (*Measles Rubella*) atau campak dan campak Jeraman, dengan target anak usia 9 bulan hingga 15 tahun di Pulau Jawa. Banyak orang tua bahkan juga beberapa pihak sekolah yang menolak program imunisasi tersebut. Seperti yang terjadi di Yogyakarta, (BBC, 2017). Alasan sekolah maupun pondok pesantren terkait tentang kehalalan vaksin tidak hanya terjadi pada saat ini namun sudah menjadi penyebab ketakutan sejak lama di masyarakat. Berbagai informasi negatif tentang kehalalan kandungan vaksin seperti adanya enzim tripsin babi. Selain karena ragu pada kehalalan kandungan vaksin, alasan lain dari penolakan pemberian imunisasi ini adalah berita negatif lainnya tentang Kejadian Pasca Imunisasi, misalnya berita tentang anak yang lumpuh dan meninggal setelah divaksin. Walaupun berita-berita tersebut telah diklarifikasi oleh Menteri Kesehatan, akan tetapi masih belum mampu membuat sebagian masyarakat percaya dan bersedia untuk memvaksin anaknya.

Untuk meluruskan segala berita yang simpang siur tentang imunisasi, serta menyadarkan dan meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang pentingnya imunisasi, GESAMUN memanfaatkan media sosial Facebook dengan membuat grup diskusi publik. Hingga saat ini anggota yang bergabung dalam grup ini sebanyak 117.921 anggota berasal dari berbagai daerah, latar belakang serta status sosial yang berbeda. Jika dulu dalam mencari informasi atau ingin melakukan diskusi khususnya tentang imunisasi, masyarakat mendapatkannya melalui media-media yang sifatnya *one way communication* dan informasi dari tenaga kesehatan yang hanya ditemui jika mereka berkunjung untuk melakukan imunisasi baik itu di puskesmas, Rumah Sakit, Posyandu dan Bidan. Dimana sumber-sumber informasi tersebut tidak bisa setiap waktu menjawab pertanyaan ataupun memberikan informasi secara langsung, selain itu media-media yang menyebarkan informasi adakalanya tidak memberikan informasi yang tepat dan seimbang.

Dalam grup GESAMUN setiap anggota dapat berinteraksi dengan memberikan pertanyaan, menjawab pertanyaan anggota lainnya dan menyebarkan informasi lengkap tentang imunisasi setiap saat atau kapan saja di saat mereka membutuhkannya. Karena di saat tingkat kesadaran masyarakat di Indonesia tentang imunisasi mulai meningkat, di situ pula terdapat sekelompok orang

yang tidak mendukung program imunisasi, kegiatan menolak imunisasi ini dilakukan baik melalui komunikasi secara langsung, media cetak maupun menggunakan media *online*, termasuk memanfaatkan media sosial. Dimana informasi yang disebarkan oleh kelompok yang menolak imunisasi sering dijadikan referensi oleh masyarakat untuk tidak memberikan imunisasi kepada anak-anaknya dan menjadikan sebagian orang tua khawatir. Grup GESAMUN sadar jika hal tersebut dibiarkan maka cakupan imunisasi di Indonesia akan mengalami penurunan selain itu perlindungan terhadap berbagai jenis penyakit berbahaya bisa mewabah kembali. Pemanfaatan media sosial Facebook dengan berbagai fasilitas *online* dimaksimalkan oleh GESAMUN walaupun dalam mencapai tujuannya GESAMUN menghadapi berbagai tantangan atau kendala yang terutama di media baru saat ini.

Hal tersebut menarik untuk dikaji karena terjadi transformasi dalam interaksi masyarakat dan fungsi media sosial yang tidak hanya sebagai media untuk berbagi informasi pribadi tetapi jugadapat menjadi media yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan sebuah perubahan kearah yang lebih baik. Untuk mengembangkan dan mengkaji permasalahan dalam penelitian ini, maka digunakan beberapa tinjau pustaka yakni :

Komunikasi

Menurut Carl Hovland, Janis & Kelley dalam Riswandi (2009:1) komunikasi adalah suatu proses melalui dimana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya (khalayak).

Menurut Lasswell dalam Riswandi (2009: 2) komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan “siapa” mengatakan “apa” “dengan saluran apa” “kepada siapa” dan “dengan akibat apa” atau “hasil apa”. Sedangkan pengertian komunikasi menurut Barnlund dalam buku Ilmu Komunikasi (Riswandi: 2009: 2) komunikasi timbul didorong oleh kebutuhan-kebutuhan untuk mengurangi rasa ketidakpastian, bertindak secara efektif, mempertahankan atau memperkuat ego.

Media Sosial

Menurut Karjaluoto (2008: 2) istilah media sosial menggambarkan sebuah media sehingga para pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi dan memberi kontribusi di dalam media tersebut. Karakteristik umum yang dimiliki setiap media sosial yaitu adanya keterbukaan dialog antar para pengguna. Sosial media dapat dirubah oleh waktu dan diatur ulang oleh penciptanya, atau dalam

beberapa situs tertentu, dapat diubah oleh suatu komunitas. Selain itu sosial media juga menyediakan dan membentuk cara baru dalam berkomunikasi. Seperti diketahui, sebelum muncul dan populernya media sosial, kebanyakan orang berkomunikasi dengan cara sms atau telpon lewat handphone. Namun sekarang dengan adanya media sosial, orang cenderung berkomunikasi lewat layanan obrolan (*chat*) atau berkirim pesan lewat layanan yang tersedia di media sosial.

Media sosial ada 6 macam menurut Karjaluoto (2008: 4), yaitu:

1. *Blog (blogs or web blogs)*, yaitu sebuah *website* yang dapat digunakan untuk memasang tulisan, baik oleh satu orang atau kelompok, dan juga menyediakan ruang sehingga pembaca tulisan dapat memberi komentar. Banyak macam-macam blog di dunia, dan blog menjadi populer karena menyediakan perspektif yang utuh dan asli mengenai topik-topik tertentu.
2. *Forum (Forums)*, yaitu sebuah situs dimana beberapa pengguna (*users*) dapat menyusun topik dan mengomentari topik yang dibuat. Semua orang yang mengunjungi situs tersebut dapat memberikan komentar. Selain itu, biasanya forum ini dijadikan rujukan bagi mereka yang tertarik pada suatu topik. Contoh dari forum yang cukup populer adalah kaskus. Di dalam kaskus terdapat berbagai topik yang diciptakan oleh para pengguna situs atau diusulkan oleh para pengunjung situs tersebut.
3. *Komunitas Konten (content communities)*, yaitu situs yang memungkinkan pengguna (*users*) untuk memasang atau menyebarkan konten. Konten yang dipasang dan disebarkan biasanya berupa video atau foto untuk bercerita dan berbagi. Beberapa situs ini menyediakan layanan untuk *voting*, sehingga pengunjung dapat ikut menentukan relevansi konten yang akan dipasang dan disebarkan.
4. *Dunia virtual (virtual worlds)*, merupakan sebuah situs yang menyediakan dunia virtual bagi para pengunjungnya. Yaitu dunia yang seolah-olah nyata, dikarenakan pengunjung bisa saling berinteraksi dengan pengunjung lainnya, namun pada dasarnya dunia tersebut hanya ada di dalam internet. Salah satu contoh yang cukup populer dari dunia virtual adalah situs *game online*. Pengunjung dapat berinteraksi dan berjuang bersama dengan pengunjung lain atau dapat juga bersaing dengan pengunjung lain.
5. *Wikis*, yaitu situs penghasil data-data atau dokumen-dokumen. Dalam situs ini, pengunjung yang telah diterima sebagai pengguna (*users*) resmi dapat mengganti atau menambah konten yang ada dalam situs dengan sumber yang lebih baik. Wikipedia merupakan salah satu contoh dari situs wikis.

6. Jejaring Sosial (*social networks*), yaitu komunitas virtual yang memungkinkan pengguna (*users*) untuk berkoneksi dengan pengguna (*users*) yang lainnya. Beberapa situs jejaring sosial dibuat untuk memperluas jaringan kelompok (contohnya *Facebook*), sementara yang lainnya dibuat berdasarkan wilayah tertentu saja (contohnya *LinkedIn*).

Facebook

Facebook merupakan sebuah situs jejaring sosial yang populer di masyarakat. Facebook (Sasmito, 2015) yang didirikan oleh Mark Zuckerberg mahasiswa Harvard pada tahun 2004. Pada awal kemunculannya jumlah pengguna Facebook masih terbatas. Facebook memiliki kantor layanan pusat di California, Amerika Serikat. Untuk mendaftar di Facebook pengguna harus memiliki email terlebih dahulu, Alamat email juga digunakan ketika pengguna akan *login*. Facebook di Indonesia pertama kali diminati pada tahun 2008, hingga saat ini Indonesia menjadi salah satu negara dengan jumlah pengguna tertinggi. Pengguna facebook tersebar di seluruh Indonesia dengan ragam usia, pendidikan serta status sosial. Daya Tarik dari jejaring sosial Facebook adalah banyaknya fasilitas atau fitur yang disediakan lebih lengkap. Di laman Facebook para pengguna dapat melakukan *update* status dimana status tersebut dapat dikomentari oleh pengguna yang lain, *upload* foto, *chatting*, *share* informasi dari sebuah *link* hingga layanan *groups*.

Masyarakat informasi

Kehidupan manusia mengalami perubahan dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa lini. Masyarakat telah berkembang yang sebelumnya adalah masyarakat agraris yang memanfaatkan sumber daya alam, masih bekerja dengan menggunakan alat secara manual, kemudian menjadi masyarakat industri dimana masyarakat industri ini sudah mampu mengolah sumber daya menjadi tenaga listrik, pekerjaan sudah dilakukan dengan teknologi mesin. Pada akhir era 1930an hingga saat ini berkembang menjadi masyarakat informasi (Respati, 2014). Masyarakat informasi memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala aktifitasnya. Informasi menjadi sebuah kebutuhan dan dianggap sangat penting. Era masyarakat informasi mengharuskan setiap masyarakat bisa mengolah setiap informasi agar dapat bersaing dan pemanfaatan informasi ini berpengaruh pada semua aspek kehidupan termasuk dalam peningkatan ekonomi dan kesehatan. Masyarakat informasi adalah mereka yang tidak buta huruf, mampu menggunakan teknologi dan juga sebagai manusia

modern yang dalam aktivitasnya tidak lepas dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Jarak yang jauh bukan lagi menjadi kendala bagi masyarakat informasi dalam menyebarkan dan mendapatkan informasi. Kebutuhan akan informasi yang sangat tinggi adalah salah satu ciri yang dimilikinya (Nirma & Damanik, 2012).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang ada dalam Jurnal ini adalah:

1. Apakah itu GESAMUN?
2. Bagaimana grup Facebook GESAMUN sebagai media baru dalam menyadarkan masyarakat akan pentingnya imunisasi?
3. Apa saja kendala yang terjadi dalam grup Facebook GESAMUN dalam mencapai tujuannya?

Dari rumusan masalah di atas, terdapat beberapa tujuan dalam Jurnal ini, adalah:

1. Untuk mengetahui tentang GESAMUN
2. Untuk mengetahui peran grup Facebook GESAMUN dalam menyadarkan masyarakat akan pentingnya imunisasi
3. Untuk mengetahui kendala yang terjadi dalam grup Facebook GESAMUN dalam mencapai tujuannya.

METODELOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Bogdan dan Taylor dalam Moloeng (2007:4) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati dari fenomena yang terjadi.

Komariah dan Satori (2011: 23) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif seperti proses suatu langkah kerja, formula suatu resep, pengertian-pengertian tentang suatu konsep yang beragam, karakteristik suatu barang dan jasa, gambargambar, gaya-gaya, tata cara suatu budaya, model fisik suatu artifak dan lain sebagainya.

Menurut Sukmadinata (2007: 73), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil dan Sejarah GESAMUN

GESAMUN merupakan singkatan dari Gerakan Sadar Imunisasi adalah sebuah grup di media sosial Facebook atau wadah diskusi publik secara *online* yang khusus membahas tentang imunisasi dan fokus dalam usaha mengedukasi masyarakat tentang seluk beluk imunisasi. GESAMUN yang telah terbentuk sejak 5 tahun yang lalu merupakan salah satu agenda Yayasan Orang Tua Peduli (YOP) dalam menciptakan dan mewujudkan kesadaran serta pengetahuan orang tua khususnya masyarakat Indonesia pada umumnya, akan kondisi secara rasional sehingga terciptanya lingkungan masyarakat yang sehat dan kuat. YOP sendiri merupakan sebuah lembaga yang berdiri pada November 2005 yang berada di bawah bendera GROUP SEHAT, beranggotakan sekelompok orang tua dan para dokter yang peduli akan kesehatan dan lingkungan khususnya anak-anak Indonesia serta masyarakat Indonesia pada umumnya.

GESAMUN lahir sebagai sebuah bentuk keprihatinan atas berbagai informasi perihwal imunisasi yang beredar selama ini di masyarakat melalui media sosial yang dianggap tidak berimbang. Sebagai sebuah grup diskusi publik kesehatan, GESAMUN memiliki visi serta misi yakni masyarakat Indonesia sampai di seluruh penjuru Indonesia mengetahui dengan benar soal imunisasi dari sumber yang bisa dipertanggungjawabkan. GESAMUN bertujuan memberikan ruang bagi semua anggotanya untuk saling berdiskusi dan bertukar informasi dalam Koridor Ilmiah atau disebut dengan istilah *Evidence-based Medicine* (EBM) adalah suatu pendekatan medik yang didasarkan pada bukti-bukti ilmiah untuk kepentingan pelayanan kesehatan penderita. Selain itu diskusi yang diberikan oleh GESAMUN juga harus berdasarkan *Evidence Based Practice* (EBP) adalah proses penggunaan bukti-bukti terbaik yang jelas, tegas dan berkesinambungan guna pembuatan keputusan klinik dalam merawat individu pasien. EBM dan EBP ini merupakan basis pengetahuan dasar mengenai imunisasi, sehingga diskusi antar anggota merupakan sebuah hal yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan medis.

GESAMUN merupakan salah satu grup diskusi kesehatan yang memiliki anggota dengan jumlah yang besar, hingga Februari 2018 ini terdapat 117.921 anggota, dimana anggota-anggota ini berasal dari berbagai daerah di Indonesia, dengan berbagai jenis latar belakang keluarga, pekerjaan dan juga pendidikan serta budaya. Sebagai sebuah grup, GESAMUN memiliki Admin yang bertugas untuk mengawal diskusi yang berlangsung. Admin

GESAMUN berjumlah sebanyak 7 orang dengan berbagai macam latar belakang dan pendidikan. Para Admin ini merupakan mayoritas orang tua biasa atau bukan berlatar belakang tenaga kesehatan, akan tetapi mereka sangat *care* terhadap sistem kesehatan di Indonesia. Sebagaimana besar dari Admin tersebut sudah bertahun-tahun berkecimpung dalam Yayasan Orangtua Peduli (YOP) dan sudah sangat paham tentang seluk beluk dunia kesehatan serta berpengalaman sebagai relawan.

Admin GESAMUN yang telah lama berkecimpung serta aktif dalam YOP membuat mereka sangat mengerti visi dan misi dari YOP, yakni untuk mewujudkan *patient safety* serta RUM (*Rational Use of Medicine*) di Indonesia. Untuk menambah ilmu tentang seluk beluk vaksin mereka juga sering terlibat mewakili YOP di berbagai acara baik itu di dalam maupun luar negeri, dari *workshop* hingga perumusan kebijakan bersama dengan berbagai *stakeholders* seperti WHO, Kemenkes, Unicef, dll. Salah satu pelatihan yang diikuti oleh admin GESAMUN adalah PESAT (Pusat Edukasi Kesehatan Anak untuk Orang Tua), yang merupakan program edukasi tahunan dari YOP dapat dijadikan bekal pengetahuan yang cukup mengenai imunisasi.

Gesamun sebagai Media Baru Dalam Menyadarkan Masyarakat Tentang Imunisasi

Komunikasi merupakan bentuk interaksi sosial anatar manusia. Manusia membutuhkan informasi untuk menunjang dan mempertahankan keberlangsungan hidupnya baik sebagai individu ataupun masyarakat. Segala cara dan penggunaan media dilakukan oleh masyarakat dalam memperoleh informasi termasuk informasi yang terkait dengan kesehatan, karena masyarakat saat ini sudah semakin peduli dan kritis dengan segala sesuatu yang menyangkut kesehatan terutama bagi yang sudah berkeluarga dan memiliki anak. Imunisasi merupakan salah satu bagian kesehatan yang menjadi program pemerintah. Kesadaran akan pentingnya imunisasi belum dimiliki dengan baik oleh masyarakat Indonesia. Diperlukan upaya penyadaran yang lebih intens agar bisa membentuk kesadaran, memperbanyak informasi dengan sumber yang valid dan dukungan semua pihak.

Sebagai sebuah grup edukasi kesehatan di jejaring sosial yang membahas khusus tentang vaksin atau imunisasi, GESAMUN memiliki peran yang besar dalam membentuk perubahan ke arah yang lebih baik yakni membantu menyadarkan masyarakat Indonesia akan pentingnya imunisasi bagi kesehatan. GESAMUN memanfaatkan media sosial Facebook sebagai media komunikasi dengan menyediakan akses yang luas bagi masyarakat dalam memperoleh informasi yang benar tentang

vaksin. Media baru ini dimanfaatkan seoptimal mungkin oleh GESAMUN, terlihat dari berbagai macam informasi yang terdapat di dalamnya yang dikumpulkan menjadi satu dalam sebuah *Strarter Kit* anggota GESAMUN. Hasil temuan di lapangan adalah *Strarter Kit* dalam GESAMUN memiliki banyak file yang berisi informasi-informasi antara lain yakni : sejarah atau seluk beluk vaksin, jenis-jenis serta manfaat dari masing-masing vaksin, kandungan yang terdapat dalam setiap vaksin, sertifikat kehalalan vaksin, Fatwa MUI tentang vaksin, jadwal pemberian vaksin menurut jadwal Kemkes RI dan Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI), Jadwal Vaksin Dewasa, informasi tentang pelaksanaan Pekan Imunisasi Nasional (PIN), Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi (KIPI), proses kerja vaksin dalam tubuh manusia, penyakit yang bisa dicegah dengan vaksin, serta *Herd Immunity*, dll.

Dalam *Strarter Kit* terdapat puluhan informasi tentang vaksin sangat lengkap dan informasi-informasi tersebut dibutuhkan oleh masyarakat sebagai acuan dan rujukan kesehatan, sehingga memudahkan setiap anggota termasuk juga yang bukan anggota karena grup ini pengaturannya Publik, sehingga informasinya dapat dibaca oleh pengguna Facebook yang bukan anggota dari grup GESAMUN apabila anggota dari grup GESAMUN menyebut nama atau *tag* nama pengguna Facebook lainnya.

Hal ini merupakan salah satu dari peran pemanfaatan grup *online* dan sebagai bentuk tanggung jawab GESAMUN yang selalu mendorong para anggotanya untuk mencari informasi mengenai kesehatan melalui institusi, *website* ataupun sosial media yang isinya dapat dipertanggung jawabkan, karena banyak masyarakat Indonesia yang dengan mudah mempercayai informasi yang mereka dapatkan di internet tanpa mencari tahu apakah isi dari artikel tersebut bisa dibuktikan secara ilmiah serta dapat dipertanggung jawabkan.

Anggota GESAMUN secara keseluruhan merupakan perwujudan dari masyarakat informasi. Masyarakat informasi merupakan masyarakat yang memiliki kebutuhan yang tinggi akan informasi di segala bidang. Menciptakan, mengirim serta menggunakan informasi untuk menunjang keberlangsungan hidup dengan memanfaatkan media komunikasi. Termasuk saat ini perkembangan teknologi komunikasi memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam memperoleh informasi. Salah satu ciri masyarakat informasi yang terdapat pada anggota GESAMUN adalah kebutuhan akan informasi sangat tinggi dalam kehidupannya, baik untuk berinteraksi antar manusia maupun untuk menunjang kegiatan kerja, kegiatan sosial, pengajaran, serta aktivitas lainnya. Dari hasil di

lapangan ditemukan bahwa intensitas pencarian informasi anggota GESAMUN terbilang tinggi karena dalam satu hari terdapat sekitar lebih dari lima pertanyaan yang masuk ke grup tersebut, pertanyaan yang disampaikan beragam dan ada juga pertanyaan yang sama, terutama pada saat ada Pekan Imunisasi Nasional atau kampanye vaksin serta pada saat banyak beredar isu-isu negatif tentang vaksinasi. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan antara lain adalah jadwal imunisasi, pemberian vaksin secara simultan, kegunaan dari masing-masing vaksin, informasi negatif yang beredar tentang vaksin, dll. Pertanyaan-pertanyaan tersebut selain akan dijawab oleh Admin, anggota yang lain juga bisa memberikan jawaban ataupun berkomentar sesuai dengan ilmu atau pemahaman mereka tentang vaksinasi, dan juga berdasarkan pengalamannya dan harus disesuaikan dengan netiket grup GESAMUN. Dalam satu pertanyaan bisa terdapat lebih dari 30 jawaban ataupun komentar yang diberikan. Hal ini juga menandakan selain besarnya rasa ingin tahu masyarakat tentang vaksinasi, ini juga berarti bahwa sudah terbentuknya kesadaran dari sebagian masyarakat Indonesia tentang vaksinasi.

Ciri dari masyarakat informasi yang melekat pada anggota GESAMUN berikutnya adalah selalu bergantung pada inovasi teknologi yang terus berkembang. Inovasi teknologi berupa kecanggihan *gadget* yang mereka gunakan sehari-hari agar bisa terhubung dengan media sosial. Dimana teknologi tersebut mampu menghadirkan tampilan informasi baik berupa teks, gambar dengan resolusi warna yang bagus juga menampilkan informasi dalam bentuk video. Bentuk lain dari inovasi teknologi yang digunakan oleh admin dan anggota GESAMUN adalah dapat memberikan informasi ataupun komentar saat berdiskusi dengan mentautkan halaman *link* dari sumber informasi tersebut, sehingga pernyataannya dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Penambahan *link* ini memudahkan anggota lainnya dalam memperoleh jawaban ataupun informasi yang lengkap secara *online* dan informasi tersebut dapat dengan mudah untuk disimpan sehingga dapat dibuka atau dibaca kembali pada saat diperlukan. Selain itu, informasi yang terdapat di *Strarter Kit* dan informasi lainnya di grup GESAMUN juga dapat dibagikan atau *share* di *wall* tiap anggota. Dan memungkinkan informasi tersebut juga dapat dibaca oleh pengguna facebook lainnya.

Informasi lain yang juga diberikan dalam grup GESAMUN adalah penjelasan lengkap tentang bahaya dari penyakit-peyakit yang bisa ditimbulkan dan ditularkan dimana penyakit tersebut dapat dicegah dengan imunisasi. Hal lain yang sering dijadikan kendala oleh masyarakat dalam meunda pemberian imunisasi misalnya penyakit apa saja

yang bukan menjadi penghalang imunisasi juga dijelaskan dengan detail dalam grup GESAMUN.

Kendala yang dihadapi oleh GESAMUN

Memberikan edukasi kepada masyarakat akan suatu hal tidaklah mudah, terdapat kendala dalamnya, termasuk juga yang dialami oleh GESAMUN. Tujuan menyadarkan masyarakat akan pentingnya imunisasi dari dahulu hingga saat ini selalu menemui hambatan. Termasuk dalam menggunakan media baru sebagai saran penghubung. Media baru khususnya media sosial Facebook merupakan media sosial yang penggunaannya di Indonesia tersebar hampir merata di seluruh tanah air. Keberagaman latar belakang ataupun budaya menjadi salah satu kendala dalam membentuk persepsi yang sama dengan orang lain. Hal ini terlihat dari interaksi yang terjadi di GESAMUN. Walaupun Admin maupun anggota lainnya memberikan pendapat berdasarkan jurnal atau bukti ilmiah yang bisa dipertanggungjawabkan, akan tetapi masih ada beberapa anggota yang tidak bisa menerima dengan mudah informasi tersebut karena adakalanya tidak sesuai dengan pemahaman, pengalaman serta kebiasaan anggota yang berkaitan dengan vaksinasi.

Selain itu terdapat pula dua kendala terbesar yang dihadapi oleh GESAMUN adalah masih gencarnya kampanye negatif dari kelompok anti vaksin yang juga memanfaatkan media baru dalam membentuk opini tentang bahaya vaksin, dampak buruk vaksin dan lainnya. Dan informasi-informasi seperti ini dengan cepat menjadi viral dan menimbulkan ketakutan pada orang tua. Kendala lainnya adalah hingga saat ini masyarakat masih sering membagikan beragam informasi di media sosial tanpa mencari atau mengecek dahulu kebenarannya. Hal ini menyebabkan tidak sedikit dari masyarakat yang langsung mempercayai serta terpengaruh dengan beragam informasi yang beredar, termasuk tentang vaksinasi.

Menyadari begitu besarnya pengaruh media sosial dalam kehidupan masyarakat dan semakin hari arus informasi di media sosial semakin cepat dengan volume yang meningkat, dalam menghadapi kendala tersebut GESAMUN konsisten melawan informasi-informasi salah yang beredar dengan membuka ruang diskusi virtual serta memberikan klarifikasinya, agar para anggota GESAMUN tidak mudah terbawa arus informasi yang tidak benar. Selain itu Admin GESAMUN selalu menghimbau para anggotanya untuk selalu mengecek kebenaran berita yang beredar. GESAMUN memberikan ruang bagi anggotanya untuk saling mengoreksi dan edukasi sesama anggota jika terdapat kesalahan pemahaman, kesalahan informasi dan kesalahan kebiasaan terkait vaksinasi.

KESIMPULAN

Dari berbagai upaya edukasi terkait imunisasi melalui grup media sosial, grup facebook GESAMUN telah menjadi sebuah grup diskusi dan edukasi virtual yang membantu dan mendukung upaya pemerintah dalam mensukseskan program imunisasi di Indonesia. GESAMUN telah menjalankan perannya sebagai media yang mampu merubah cara pandang para anggotanya yang dulu di awal pembentukannya masih banyak yang beranggapan bahwa kandungan vaksin berbahaya, masih banyak anggota yang tidak bersedia memberikan vaksin secara simultan, masih adanya rasa rahu akan kandungan serta kehalalan vaksin dan sebagainya. Namun saat ini sudah semakin banyak anggota GESAMUN yang mulai sadar dan peduli akan pentingnya imunisasi bagi kesehatan, selain itu mereka secara bersama-sama membantu memberikan edukasi tentang pentingnya vaksin kepada anggota yang baru bergabung ataupun memberikan masukan dan pengalaman serta ilmu tentang vaksin. GESAMUN sudah mampu menjadi wadah bagi para anggotanya yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia dan lahir dari berbagai latar belakang serta berbeda budaya, untuk menyamakan pandangan tentang imunisasi, bersama-sama mendukung segala bentuk program imunisasi dan semakin meningkatkan kesadaran masyarakat akan manfaat jangka panjang dari imunisasi.

Admin grup facebook GESAMUN secara aktif berperan untuk menjawab segala pertanyaan, meluruskan berita yang simpang siur, memberikan informasi yang *update* dan akurat serta mendukung para anggotanya untuk memberikan imunisasi baik kepada anak, diri sendiri, anggota keluarga yang lain maupun lingkungan sekitar.

Sedangkan para anggota merasakan manfaat dengan bergabung menjadi *member* GESAMUN, dari hasil penelitian didapatkan data bahwa anggota GESAMUN yang sebelumnya menjadi anti vaksin berubah menjadi orang tua yang pro vaksin yang tidak khawatir lagi untuk memberikan vaksin kepada anak-anaknya, anggota juga bisa membantu untuk mengedukasi saudara ataupun lingkungannya, pemahaman mereka akan imunisasi pun dirasakan semakin bertambah, orang tua mulai banyak yang memberikan imunisasi secara simultan yakni pemberian dua jenis vaksin atau lebih secara bersamaan dalam waktu yang sama, mereka juga tidak bingung dan khawatir lagi akan Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi (KIPI) setelah imunisasi, sertifikat kehalalan dari masing-masing jenis vaksin juga dapat mereka peroleh informasinya di dalam grup GESAMUN, anggota juga dapat mengetahui jadwal imunisasi terbaru, serta mereka juga menjadi tahu

jenis-jenis vaksin selain vaksin subsidi dari pemerintah dan berbagai manfaat lainnya

REFERENSI

- BBC, R. (2017). Sosialisasi imunisasi Mencegah campak dan rubella. *BBC Indonesia*. Retrieved from <http://www.bbc.com/indonesia/indonesia-40767099>
- Djauzi, S., Rambe, D. S., Calmette, A., Camille, M., & Ramon, G. (2013). Imunisasi : Sejarah dan Masa Depan, *40*(6), 468–471. Retrieved from https://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.kalbemed.com/Portlas/6/24_205Opini-Imunisasi-Sejarah%2520dan%2520Masa%2520Depan.pdf&ved=2ahUKEwj7auB0Y7bAhUHQ48KHbuLAKsQFjAAegQIBhAB&usg=AOvVaw2CLq2wzDPE2soz7Yvgcz1-
- Eric, Karjaluo.2008.*A Prime in Sosial Media*. A SmashLAB White Paper
- Komariah, Aan dan Satori, Djam'an. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Manuel Castells (2000) *The Rise of the Network Society*. The Information Age: Economy, Society and Culture. Volume 1. Malden: Blackwell. Second Edition
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nirma, F., & Damanik, S. (2012). MENJADI MASYARAKAT INFORMASI, *13*(1), 73–82. Retrieved from <https://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://download.portalgaruda.org/article.php%3Farticle%3D120253%26val%3D5499%26title%3DMenjadi%2520Masyarakat%2520Informasi&ved=2ahUKEwjH3s2P447bAhUFT48KHETgA0IQFjAAegQIBxAB&usg=AOvVaw1KzqhuObfeTnybokY6P4HH>
- Riswandi. 2009. *Ilmu Komunikasi (Cetakan Pertama)*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Respati, W. (2014). TRANSFORMASI MEDIA MASSA MENUJU ERA MASYARAKAT INFORMASI DI INDONESIA. *Humaniora*, *VOL.5*(9), 39–51. Retrieved from journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/2979/2372
- Sasmito, M. (2015). No Title. *METAFORA*, *1*(2), 184–198. Retrieved from <https://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/METAFORA/article/view/280/277&ved=2ahUKEwjF4bjS7I7bAhXMs48KHQxVA38QFjAGegQIBRAB&usg=AOvVaw3IXXXuWtlcJLpdictd6s6d>
- Sukmadinata, Nana Syaodih.2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tim APJII. (2016). BULETINAPJIIEDISI05November2016.pdf. Jakarta: APJII. Retrieved from https://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://apjii.or.id/download/file/BULETINAPJIIEDISI05November2016.pdf&ved=2ahUKEwiH6YCPyI7bAhXBQo8KHUR_B8kQFjAAegQIBBAB&usg=AOvVaw1n7ZRnSW_UQkhnOijUX2DI

PROFIL PENULIS

Yusmawati , lahir di Taliwang Nusa Tenggara Barat, 5 Maret 1985. Menyelesaikan Pendidikan S1 Ilmu Komunikasi di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, dan meraih gelar Magister Ilmu Komunikasi pada Program Komunikasi Bisnis di Universitas Muhammadiyah Jakarta pada tahun 2013. Saat ini penulis aktif menjadi salah satu pengajar pada Akademi Komunikasi (AKOM) Bina Sarana Informatika, Jakarta.