

BAB I

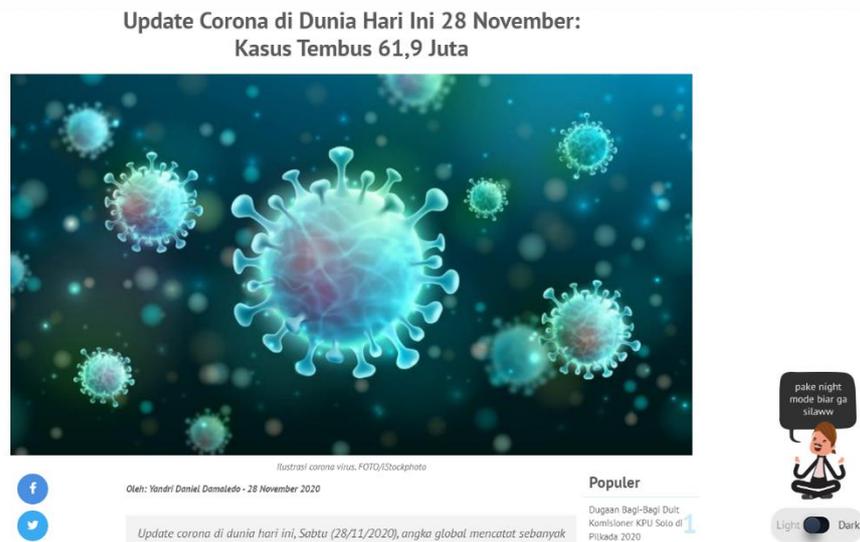
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis *coronavirus* yang baru ditemukan. Virus baru ini ditemukan pertama kali di Wuhan, Tiongkok pada Desember 2019. Covid-19 ini sekarang sudah menjadi pandemi yang terjadi di seluruh dunia dan penyebarannya pun sangat cepat. Gejala Covid-19 pada umumnya adalah demam, batuk kering, dan rasa lelah. Tidak hanya itu saja, tetapi kehilangan indera penciuman juga termasuk ke dalam gejala Covid-19. Orang-orang lanjut usia (lansia) yang berumur di atas 50 tahun lebih rentan terkena Covid-19. Virus tersebut menyebar melalui percikan-percikan dari hidung atau mulut yang keluar pada saat orang yang telah terinfeksi Covid-19 batuk, bersin, dan berbicara. Tidak semua orang yang terinfeksi Covid-19 memiliki gejala, tetapi banyak juga orang yang terinfeksi Covid-19 tanpa mengalami gejala apapun (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2020, para. 3-5).

Amerika Serikat menjadi negara dengan kasus positif Covid-19 paling banyak dengan jumlah kasus 4.137.411 juta jiwa. Dilihat dari banyaknya kasus Covid-19 di seluruh dunia, Indonesia berada di urutan ke-24 negara dengan kasus positif yang paling banyak (Sebayang, 2020, para. 3). Namun, dilihat dari urutan negara di Asia, Indonesia masuk ke dalam 10 besar negara dengan kasus positif

Covid-19 terbanyak (Arnani, 2020, para. 15).



Sumber: *tirto.id*

Gambar 1.1 Jumlah Kasus Positif Covid-19 Di Dunia.

Angka positif Covid-19 per tanggal 28 November 2020 mencapai 61.956.006 kasus di seluruh dunia, sedangkan angka positif di Indonesia mencapai 4.522.581 kasus dan data tersebut semakin naik per harinya (Damaledo, 2020, para. 1-4). Di Indonesia sendiri angka Covid-19 sempat turun selama beberapa saat, tetapi angka positif tersebut kembali melonjak tinggi hanya dalam beberapa hari saja. Di Indonesia sendiri Covid-19 mulai menyebar sejak Maret 2020. Akibat pandemi Covid-19 perekonomian suatu negara menjadi buruk seperti di Indonesia, akibat pandemi ini Indonesia terancam mengalami resesi. Bukan hanya resesi saja, melainkan banyak masyarakat yang kesulitan dalam perekonomiannya akibat pandemi Covid-19.

Pemerintah sudah berupaya mengurangi penyebaran Covid-19 seperti diberlakukannya pembatasan sosial berskala besar (PSBB), PSBB transisi, dan pembatasan berkumpul. Sejak Agustus 2020, pemerintah Indonesia mulai melakukan uji coba vaksin Covid-19 yang dilaksanakan di Bandung. Bandung adalah kota pertama yang melaksanakan uji coba vaksin Covid-19. Berdasarkan Ratriani (2020, para. 4-5), vaksin yang digunakan pada saat uji coba adalah vaksin Sinovac, vaksin Sinovac adalah vaksin Covid-19 yang dibuat oleh perusahaan Sinovac Biotech Ltd perusahaan yang berasal dari China ini menjadi salah satu produsen yang mengembangkan vaksin Covid-19. Perusahaan Sinovac Biotech Ltd bekerja sama dengan Bio Farma Indonesia untuk memproduksi vaksin virus corona. Vaksin tersebut sebelumnya telah dilakukan uji coba di negara China. Vaksin Sinovac tersebut mulai diuji coba sejak Agustus 2020 hingga Januari 2021.



Sumber: BBC.com

Gambar 1.2 Vaksin Sinovac Yang Dilakukan Uji Coba di Indonesia.

Berdasarkan data dari Manajer Lapangan Uji Vaksin Covid-19 Universitas Padjadjaran (Unpad), jumlah relawan yang mengikuti uji vaksin Covid-19 mencapai 1.020 relawan. Vaksin Sinovac yang berasal dari China ini diuji coba p

ada tubuh para relawan yang mendaftar dan karena masih di tahap uji coba, ada kemungkinan bahwa vaksin tersebut dapat menimbulkan efek samping (Relawan uji klinis vaksin covid-19 China Capai 1.020 orang, 2020, para. 1). Berdasarkan data dari Tim Peneliti Fakultas Kedokteran (FK) Universitas Padjadjaran (Unpad), terdapat dua efek samping yaitu efek lokal dan sistemik. Efek samping lokal vaksin Sinovac adalah pembengkakan dan nyeri pada area suntikan selama 48 jam, sedangkan efek samping sistemik adalah demam yang akan dialami setelah 30 menit dilakukannya penyuntikan vaksin Sinovac kepada para relawan uji coba (Fatimah, 2020, para. 2-3).

Menjadi relawan vaksin bukan hal yang mudah, terutama Covid-19 ini sudah menyerang jutaan nyawa manusia. Namun, 59,03% masyarakat Indonesia mengaku masih ragu dengan keamanan dari vaksin Covid-19 dan 43,03% kurang yakin dengan keefektifitasnya (Aria, 2020, para. 5-6). Para relawan memiliki risiko yang cukup besar karena menentukan vaksin tersebut layak atau tidak untuk dipasarkan secara massal. Sebagai sarana uji coba, para relawan vaksin masih memiliki kemungkinan merasakan efek samping yang baik bahkan buruk bagi tubuhnya.

Keberanian para relawan vaksin melawan keraguan dari dalam dirinya dan harus meyakinkan pihak keluarga untuk tetap mendaftar sebagai relawan demi menjadi perlindungan pertama agar keluarganya terhindar dari Covid-19 dapat menjadi motivasi bagi masyarakat yang menolak vaksin Covid-19 ini. Seperti Fadli Kusuma, seorang pengemudi ojek *online* yang ikut mendaftar sebagai relawan

vaksin Sinovac. Karena tuntutan pekerjaan yang setiap hari bertemu dengan orang yang beda-beda, membuat Kusuma memiliki risiko yang sangat besar tertular Covid-19. Selain itu, Fadli memiliki kekhawatiran menularkan virus Covid-19 ke istri dan anaknya. Melalui pengalaman dan cerita yang disampaikan oleh para relawan tersebut dapat membantu masyarakat luas untuk mulai memiliki keyakinan melakukan vaksin demi menjaga ketahanan tubuh melawan Covid-19. Vaksin Covid-19 akan dipasarkan dalam jangka waktu yang belum bisa dipastikan oleh pemerintah sehingga masyarakat perlu tahu lebih dalam mengenai vaksin Covid-19 yang akan diterima di waktu yang akan datang.

Karya ini dibuat dalam bentuk *audio reporting* yang merupakan salah satu format penyajian konten yang paling sering digunakan saat ini di Indonesia (Fadilah, Yudhaprarnesti, & Aristi, 2017, pp. 91-93). *Audio reporting* ini dipublikasikan di platform siniar yaitu *Spotify*. Melalui publikasi di platform siniar, konten audio ini dapat dinikmati oleh banyak pendengar karena keberadaan siniar saat ini banyak diminati oleh masyarakat di Indonesia. Berdasarkan data PEW Research Center orang yang pernah mendengarkan siniar meningkat dari 11% pada 2011 menjadi 51% pada 2019, sedangkan di Indonesia survei *DailySocial* menunjukkan sebesar 67,97% responden familiar dengan siniar dan 80,82% responden mendengarkan siniar dalam enam bulan terakhir (DailySocial, 2018, para. 4). Penulis menggunakan platform siniar sebagai sarana publikasi untuk karya *audio reporting* ini karena platform siniar adalah platform *digital* yang banyak digunakan oleh masyarakat.

Mengakses konten audio melalui platform siniar memberikan kesempatan pendengar untuk *multitasking* karena pendengar dapat menyimak pembahasan audio bersamaan dengan menjalankan aktivitas lain karena hanya fokus pada indera pendengaran saja. Berbeda dengan radio konvensional, konten *audio reporting* atau juga siniar tidak bergantung pada durasi sehingga para pembuatnya memiliki kebebasan untuk mengatur panjangnya durasi sesuai pembahasan yang ingin dilakukan, tetapi rata-rata durasi konten audio di platform siniersinar sekitar 10 sampai 30 menit. Melalui platform siniar seperti *Spotify* tidak hanya mudah untuk didengarkan dan diakses, tetapi juga terdapat berbagai kemudahan dalam cara pembuatannya. Konten audio hanya mengandalkan suara dengan didukung peralatan yang profesional ataupun hanya sekadar *handphone* saja. Proses pembuatannya pun juga fleksibel karena dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja seperti di mobil, kamar, atau tempat lain yang kedap suara karena tidak dibutuhkan visualnya sehingga dalam kondisi di mana pun, siniar dapat diproduksi (Putra, 2020). Pemilihan platform siniar *Spotify* sebagai sarana publikasi *audio reporting* ini karena *Spotify* merupakan platform siniar yang paling banyak digunakan di Indonesia. Sebanyak 52% masyarakat Indonesia lebih menyukai untuk mendengarkan konten siniar di *Spotify* (DailySocial, 2018, para. 5).

Skripsi berbasis karya ini masuk ke dalam klaster *Reporting-Based Project* dengan menciptakan karya berupa *audio reporting and thematic story-telling*. *Audio reporting* “Kisah Perjuangan Relawan Vaksin Covid-19” merupakan *audio reporting* yang berbentuk *feature* audio. Audio berbentuk *feature* ini membahas lebih dalam mengenai cerita para relawan uji coba vaksin Covid-19. Dalam *audio*

reporting ini dibawakan dengan bercerita melalui konsep *storytelling* yaitu penceritaan secara detail tentang keberanian dan motivasi dari para relawan uji vaksin Covid-19 di mana vaksin tersebut belum dipasarkan secara umum. *Audio reporting* ini akan menggunakan metode *storytelling* agar pendengar tidak bosan mendengarkan isu yang berat mengenai Covid-19.

Pembahasan mengenai relawan uji coba vaksin Covid-19 penting untuk diketahui khalayak karena masyarakat sedang berada di tengah pandemi Covid-19 dan vaksin menjadi jalan keluar untuk terhindar dari virus tersebut. Berdasarkan Siahaan (2015, p. 78), nilai berita yang terdapat dalam pembahasan ini mengandung nilai berita timeliness dan human interest. Berdasarkan Siahaan (2015, p. 78), pengertian nilai berita timeliness yaitu kecepatan penyampaian informasi yang baru kepada masyarakat. *Audio reporting* “Kisah Perjuangan Relawan Vaksin Covid-19” diciptakan di tengah-tengah masa pandemi akibat Covid-19 dan seluruh pemerintah Indonesia juga sedang gencar dalam menyosialisasikan vaksin. Cerita tentang relawan vaksin dapat membantu menyebarkan informasi lebih dalam tentang vaksin Covid-19 yang diterima masyarakat. Karya *audio reporting* ini memiliki kedekatan dengan para pendengarnya karena belum banyak masyarakat Indonesia yang mendapatkan vaksin sehingga melalui karya *audio reporting* ini masyarakat mengetahui bagaimana proses penerimaan vaksin Covid-19.

Selain itu, karya *audio reporting* ini juga mengandung nilai berita *human interest*. Berdasarkan Ishwara (2011, p. 80), *human interest* adalah informasi yang dapat memengaruhi emosional bahkan masyarakat. Karya *audio reporting* ini

mengandung nilai berita *human interest* karena terdapat unsur kemanusiaan yang dapat membangun emosi, motivasi, dan ambisi bagi para pendengar. Cerita, informasi, dan pengalaman dari para relawan yang menceritakan mengenai proses penyuntikan vaksin hingga keberanian melawan keraguan dan halangan dari orang-orang terdekat dapat memotivasi masyarakat mempersiapkan diri untuk menerima vaksin saat vaksin Covid-19 sudah dipasarkan secara massal. *Audio reporting* “Kisah Perjuangan Relawan Vaksin Covid-19” akan diunggah ke dalam platform *digital* yaitu *Spotify* dengan durasi 60 menit.

1.2 Tujuan Karya

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut tujuan karya *audio reporting* ini:

1. Karya ini bertujuan untuk menghasilkan *audio reporting and storytelling* yang membahas mengenai cerita dan pengalaman para relawan uji coba vaksin Covid-19 yang melawan perang batin dan larangan dari orang-orang terdekat karena keinginannya untuk menjadi pelindung bagi keluarganya, sedangkan risiko yang akan ditanggung cukup besar akibat vaksin.
2. *Audio reporting* ini juga menginformasikan mengenai bagaimana reaksi yang dirasakan saat vaksin Covid-19 disuntikan ke dalam tubuh para relawan.
3. melalui *audio reporting* ini membuat masyarakat mengetahui pandangan dari epidemiolog mengenai penggunaan vaksin Covid-19 dalam upaya melawan virus Covid-19.

4. Karya ini juga bertujuan untuk menghasilkan *audio reporting* yang berdurasi 60 menit yang dapat dipublikasikan di platform siniar yaitu *Spotify*.

1.3 Kegunaan Karya

Berikut kegunaan praktis dari karya *audio reporting* ini:

1. Karya *audio reporting and thematic storytelling* ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat mengenai pengorbanan dan keberanian para relawan menjadi pelindung keluarga sehingga memutuskan untuk menjadi relawan vaksin Covid-19.
2. Karya ini mengandung nilai berita *timeliness* karena cerita relawan vaksin merupakan informasi yang baru dan *human interest* karena karya ini mengandung cerita yang memotivasi pendengarnya.
3. Karya ini diharapkan juga dapat memberikan laporan bagi masyarakat mengenai reaksi vaksin pada tubuh manusia dan tahapan vaksin Covid-19 yang akan dipasarkan untuk meminimalisasi penyebaran virus Covid-19 di Indonesia.