

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Agen Sosialisasi**

Menurut Zande dalam Su'adah (2003), sosialisasi adalah proses interaksi sosial melalui dimana kita mengenal cara-cara berpikir,berperasaan dan berperilaku sehingga dapat berperan secara efektif dalam masyarakat.

Menurut tahapannya sosialisasi dibedakan menjadi dua tahap, yaitu:

1. Sosialisasi primer, sebagai sosialisasi pertama yang dijalani individu semasa kecil, dalam tahap ini terjadi pembentukan kepribadian anak. Dalam tahap ini yang berperan sebagai agen sosialisasi adalah keluarga.
2. Sosialisasi sekunder, didefinisikan sebagai proses lanjutan sosialisasi yang memperkenalkan individu ke dunia luar. Dalam tahap ini juga individu berinteraksi dengan orang atau kelompok diluar keluarganya. Agen sosialisasi yang berpean dalam tahap ini adalah teman bermain,sekolah dan media massa.

Agen sosialisasi adalah pihak-pihak yang melaksanakan sosialisasi. Fuller dan Jacob dalam Kamanto (2004) mengidentifikasikan empat agen sosialisasi utama, yaitu keluarga, teman bermain, sekolah, dan media massa. Agen sosialisasi biasa juga disebut dengan media sosialisasi (Narwoko & Suyanto,2010).

##### **2.1.1 Keluarga**

Keluarga adalah unit terkecil dari masyarakat yang terdiri dari kepala keluarga dan beberapa orang yang berkumpul di suatu tempat dibawah satu atap dalam keadaan saling ketergantungan (Depkes RI,1988). Keluarga merupakan agen

sosialisasi pertama yang dijumpai manusia sejak awal kehidupannya. Keluarga merupakan intitusi yang paling berpengaruh terhadap proses sosialisasi manusia. Hal ini dikarenakan orang tua memiliki posisi yang tinggi untuk mempengaruhi anak-anaknya dan hubungan sosial dalam keluarga yang tetap.

Menurut Khairudin dalam Su'adah (2003) ciri-ciri keluarga adalah:

1. Kebersamaan, keluarga merupakan bentuk yang paling universal diantara bentuk-bentuk organisasi sosial lainnya dan dapat ditemukan disemua masyarakat
2. Dasar-dasar emosional, hal ini didasarkan pada suatu kompleks dorongan sangat mendalam dari sifat organis kita seperti perkawinan, menjadi ayah, kesetiaan akan material dan perhatian orang tua.
3. Pengaruh perkembangan, hal ini merupakan lingkungan kemasyarakatan yang paling awal dari semua bentuk kehidupan yang lebih tinggi, termasuk manusia dan pengaruh perkembangan yang paling besar dalam kehidupan.
4. Ukuran yang terbatas, keluarga merupakan kelompok yang terbatas ukurannya yang dibatasi oleh kondisi-kondisi biologis yang tidak dapat lebih tanpa kehilangan patrialkal, struktur sosial secara keseluruhan dibentuk oleh satuan-satuan keluarga.
5. Tanggung jawab para anggota, keluarga memiliki tuntutan yang lebih besar dan kontinue daripada yang biasa dilakukan oleh asosiasi-asosiasi lainnya.
6. Aturan kemasyarakatan, hal ini khususnya terjaga dengan adanya hal-hal yang tabu didalam masyarakat dan aturan-aturan sah yang dengan kaku menentukan kondisi-kondisinya.

7. Sifat kekekalan dan kesetaraan, sebagai instruksi keluarga merupakan suatu yang demikian permanen dan universal, dan sebagai asosiasi merupakan organisasi menjadi terkelompok disekitar keluarga yang menuntut perhatian khusus.

Hampir semua penduduk di dunia ini hidup dalam unit keluarga. Namun struktur atau bentuknya berbeda antara satu masyarakat dan masyarakat lainnya. Bahkan dalam satu masyarakat sekalipun bisa terdapat perbedaan struktur atau bentuk keluarga, ini bisa disebabkan oleh perbedaan kelas dalam masyarakat tersebut.

Secara umum,ada 2 tipe keluarga yang utama,yaitu:

1. *Nuclear family* (keluarga inti)

Keluarga inti adalah keluarga yang terdiri dari ayah,ibu dan anak yang belum dewasa atau belum menikah. Dari segi falsafah hidup, akan ditemukan keluarga modern dan keluarga tradisional. Keluarga modern memiliki pandangan yang rasional dan menata masa depan dengan penuh perhitungan. Sedangkan keluarga tradisional masih mendahulukan tradisi lama untuk dipertahankan dan sulit untuk dirubah.

2. *Extended familu* (keluarga besar)

Keluarga besar adalah gabungan dari beberapa keluarga inti yang masih memiliki hubungan darah yang tinggal bersama dalam satu rumah. Misalnya terdiri dari paman,sepupu,kakek,nenek, dan biasanya terdiri dari tiga generasi dalam satu garis keturunan.

Menurut Horton dalam Su'adah (2003), keluarga memiliki tiga fungsi utama, yaitu:

1. Fungsi pengaturan seksual, keluarga berfungsi sebagai lembaga pokok yang mengatur dan mengorganisasikan kepuasan keinginan seksual.
2. Fungsi reproduksi, yaitu keluarga berfungsi untuk memproduksi anak dan melanjutkan keturunan.
3. Fungsi afeksi, yaitu keluarga berfungsi sebagai penyedia kebutuhan manusia akan kasih sayang dan rasa cinta.

### **2.1.2 Teman Bermain**

Teman bermain pertama kali didapatkan seseorang ketika ia mampu berpergian ke luar rumah. Pada awalnya, teman bermain dimaksudkan sebagai kelompok yang bersifat rekreatif, namun dapat pula memberikan pengaruh dalam proses sosialisasi setelah keluarga. Puncak pengaruh teman bermain adalah pada masa remaja. Kelompok bermain lebih banyak berperan dalam membentuk kepribadian seorang individu. Berbeda dengan proses sosialisasi dalam keluarga yang melibatkan hubungan tidak sederajat (berbeda usia, pengalaman, dan peranan), sosialisasi dalam kelompok bermain dilakukan dengan cara mempelajari pola interaksi dengan orang-orang yang sederajat dengan dirinya.

Teman bermain dalam proses sosialisasi memiliki fungsi sebagai berikut.

1. Terjadinya proses akulturasi dan asimilasi budaya, karena dalam satu kelompok teman sebaya terdiri dari beberapa orang yang memiliki latar belakang budaya pribadi dan budaya daerah asal yang berbeda-beda.
2. Kelompok teman bermain mengajarkan mobilitas sosial, yaitu pergerakan posisi seseorang secara dinamis baik vertikal maupun horisontal dalam struktur organisasi kelompok.

3. Kelompok teman bermain memicu kesempatan seorang anak dalam memperoleh peran dan status baru. Hal ini dapat terjadi sehubungan dengan adanya perubahan posisi yang menyebabkan terjadinya perubahan peran. Misalnya, seorang anak dipercaya oleh teman-temannya menjadi ketua di antara mereka, maka dia berperan sebagai pemimpin dalam kelompoknya. Di dalam masyarakat, kelompok teman bermain dapat berbentuk *chums*, *cliques*, *crowds*, dan kelompok terorganisasi.

1. *Chums* adalah kelompok yang terdiri atas dua atau tiga orang sahabat karib. Pada umumnya, anggota kelompok ini mempunyai kesamaan dalam hal jenis kelamin, bakat, minat, dan kemampuan.
2. *Cliques* adalah kelompok yang terdiri atas empat sampai lima orang sahabat karib, dan mempunyai kesamaan dalam hal jenis kelamin, minat, kemauan, dan kemampuan yang sama. *Cliques* juga merupakan kelompok gabungan dari beberapa sahabat karib.
3. *Crowds* adalah kelompok teman bermain yang terdiri atas banyak remaja yang memiliki minat sama. Pada umumnya, mereka juga anggota *chums* dan *cliques*. Karena jumlah anggotanya banyak, maka sering terjadi ketegangan emosional di antara mereka.
4. Kelompok terorganisir adalah kelompok yang sengaja dibentuk dan direncanakan oleh orang dewasa. Kelompok tersebut dikelola melalui lembaga formal dengan aturan-aturan sistematis dan dipatuhi anggotanya.

### 2.1.3 Sekolah

Sekolah merupakan lembaga penting dalam proses sosialisasi. Sebagai agen sosialisasi, sekolah memiliki fungsi dan peran sebagai berikut:

- a. Sekolah menjadi media transmisi kebudayaan. Kebudayaan yang diteruskan dapat berupa ilmu pengetahuan, kecakapan, maupun nilai dan sikap
- b. Sekolah mengajarkan peranan sosial. Dalam berbagai kegiatan di sekolah, seseorang diajari berbagai kecakapan. Mereka juga berkesempatan memegang peran dalam berbagai organisasi
- c. Sekolah menciptakan integrasi sosial. Sekolah mengajarkan nilai-nilai hidup bersama dan tolerans. Nilai-nilai tersebut diterapkan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Bentuknya dapat berupa pemberian perlakuan, kesempatan, dan pelayanan yang sama kepada setiap orang.
- d. Sekolah melahirkan terobosan-terobosan baru. Proses belajar mengajar di sekolah memungkinkan terciptanya hal-hal baru yang positif.
- e. Sekolah membentuk kepribadian. Seseorang dibiasakan tertib, berpikir logis dan maju, hidup terencana, bekerja sama, berpacu dalam prestasi, saling menghargai dan tenggang rasa.

Didalam lingkungan sekolah inilah terjadi kegiatan pendidikan. Menurut Agustiani (2009), ada tujuh ciri kegiatan pendidikan, yaitu:

1. Bersifat fundamental, artinya kegiatan pendidikan membantu penemuan makna hidup seseorang, penemuan pola nilai yang dihayati, serta mengarahkan tingkah lakunya, dan dikuasainya seperangkat bentuk ingkah

laku produktif atau keterampilan kerja selaras dengan tuntutan sosial budayanya.

2. Perkembangan diri peserta didik hendaknya meliputi seluruh daya hidupnya yang secara berangsur-angsur serta terpadu selalu dapat dan perlu ditingkatkan mutunya.
3. Perkembangan diri seseorang dari lahir sampai dewasa adalah tugas hidup seorang yang perlu diselesaikannya dalam waktu yang lama.
4. Perkembangan diri seseorang secara esensial memerlukan layanan pendidikan.
5. Proses dan hasil pendidikan yang dialami setiap orang dapat dipandang sebagai investasi dan bersifat antisipatif. Proses pematangan diri seseorang dengan bantuan layanan pendidikan hendaknya semakin bermutu dari satu tahap ketahap berikutnya.
6. Pendidikan selalu terjadi dalam relasi sosial dan dalam situasi sosial yang selalu berubah-ubah.
7. Dengan merujuk pada faktor-faktor yang terkait dalam pendidikan, sulit untuk menstandarisasikan masukan-masukan pendidikan.

#### **2.1.4 Media Massa**

Media massa atau *pers* adalah suatu istilah yang mulai dipergunakan pada tahun 1920-an untuk mengistilahkan jenis media yang secara khusus didesain untuk mencapai masyarakat yang sangat luas.

Effendy (2000) menyatakan bahwa media masa digunakan dalam komunikasi apabila komunikasi berjumlah banyak dan bertempat tinggal jauh. Media massa yang paling banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah surat kabar, majalah,

radio, televisi dan lain sebagainya yang bersifat dalam bidang informasi, edukasi, rekreasi, atau dalam istilah lain penerangan, pendidikan, dan hiburan. Keuntungan komunikasi dengan menggunakan media massa adalah bahwa media massa menimbulkan keserempakan, artinya sebuah pesan dapat diterima oleh komunikan dengan jumlah relatif banyak. Jadi untuk menyebarkan informasi, media massa sangat efektif dalam merubah sikap, perilaku dan pendapat komunikan.

Karakteristik media massa menurut Cangara (2006) yaitu:

1. Bersifat melembaga, artinya pihak yang mengelola media massa terdiri dari banyak orang. Mulai dari pengumpulan, pengelolaan, sampai pada penyajian informasi.
2. Bersifat satu arah, artinya komunikasi yang dilakukan kurang memungkinkan terjadinya dialog antara pengirim dan penerima. Kalaupun terjadi umpan balik, biasanya memerlukan waktu dan tertunda.
3. Meluas dan serempak, artinya dapat mengatasi rintangan waktu dan jarak karena memiliki kecepatan. Bergerak secara luas dan simultan, dimana informasi yang disampaikan diterima oleh banyak orang dalam waktu yang sama.
4. Memakai peralatan teknis atau mekanis, seperti radio, televisi, surat kabar dan sebagainya.
5. Bersifat terbuka, artinya dapat diterima oleh siapa saja dan dimana saja tanpa mengenal batas usia, jenis kelamin dan suku bangsa.

Media massa sebagai saluran komunikasi massa merupakan lembaga, yakni suatu institusi ataupun organisasi. Pesan yang disampaikan melalui media massa



bersifat umum (*public*) karena ditujukan kepada umum dan mengenai kepentingan umum. kemampuan media massa dapat menimbulkan keserempakan (*simultaneity*) pada khalayak dalam menerima pesan-pesan yang disebarkan.

Fungsi media masa ada empat, yaitu:

1. Fungsi pengawasan (*surveillance*), penyediaan informasi tentang lingkungan.
2. Fungsi penghubungan (*correlation*), dimana terjadi penyajian pilihan solusi untuk suatu masalah.
3. Fungsi pentransferan budaya (*transmission*), adanya sosialisasi dan pendidikan.
4. Fungsi hiburan (*entertainment*).

## **2.2 Perkembangan pada Masa Usia Mahasiswa**

Usia mahasiswa dimulai pada umur 18 tahun. Usia ini masuk pada fase perkembangan tahap remaja. Masa remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Pada masa ini terjadi berbagai perubahan, baik perubahan fisik maupun psikis. Pada masa ini pula seseorang melepaskan diri secara emosional untuk menjalankan peran sosialnya di masyarakat.

Menurut Konopka (1973) dalam Agustiani (2009), masa remaja dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Masa remaja awal (12-15 tahun)

Pada masa ini individu mulai meninggalkan peran sebagai anak-anak dan berusaha dan berusaha mengembangkan diri sebagai individu yang unik dan tidak tergantung pada orang tua. Fokus dari tahap ini adalah penerimaan

terhadap bentuk dan kondisi fisik serta adanya konformitas yang kuat dengan teman sebaya.

2. Masa remaja pertengahan (15-18 tahun)

Masa ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan berpikir yang baru. Pada masa ini seseorang mulai mengembangkan kematangan tingkah laku, belajar mengendalikan impulsivitas, dan membuat keputusan-keputusan awal yang berkaitan dengan tujuan vokasional yang ingin dicapai. Selain itu penerimaan dari lawan jenis menjadi penting bagi individu.

3. Masa remaja akhir (19-22 tahun)

Masa ini ditandai oleh persiapan akhir untuk memasuki peran-peran orang dewasa. Selama periode ini individu berusaha memantapkan tujuan vokasional dan mengembangkan *sense of personal identity*. Keinginan kuat untuk menjadi matang dan diterima dalam kelompok teman sebaya dan orang dewasa juga menjadi ciri tahap ini. Usia pada masa mahasiswa masuk dalam kelompok ini.

Masa remaja memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan masa lain dalam perkembangan usia manusia. Keunikan tersebut berasal dari kedudukan masa remaja sebagai masa transisi antara masa anak-anak dan masa dewasa. Antara masa dewasa dan masa anak-anak memiliki perbedaan yang signifikan, baik dari segi fisiologis maupun psikologis. Pada masa remaja perubahan besar tersebut terjadi. Sehingga dapat dikatakan bahwa ciri umum yang menonjol pada masa remaja adalah perubahan tersebut.

Menurut Lerner & Hultsch (1983) dalam Agustiani (2009) proses perubahan masa remaja dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Perubahan fisik

Merupakan perubahan yang paling tampak paling jelas dialami oleh remaja. Perubahan ini berlangsung pada umur 11-15 pada pria dan 12-16 tahun pada wanita.

2. Perubahan emosional

Perubahan fisik yang terjadi menyebabkan perubahan emosional pada remaja. Selain itu perubahan emosional ini juga dipengaruhi oleh pengaruh-pengaruh sosial seperti dari teman sebaya, media massa, dan minat pada jenis kelamin lain, remaja menjadi terorientasi secara seksual. Ini menuntut kemampuan pengendalian dan pengaturan baru atas perilakunya.

3. Perubahan kognitif

Perubahan kognitif merupakan perubahan dalam kemampuan berpikir. Kemampuan berpikir baru memungkinkan individu untuk berpikir secara abstrak, hipotetis dan kontrafaktual, yang pada gilirannya kemudian memberi peluang kepada individu untuk mengimajinasikan kemungkinan lain untuk segala hal. Hal ini bisa terkait pada kondisi masyarakat, diri sendiri, aturan-aturan orang tua, atau apa yang akan dilakukan dalam hidupnya.

4. Implikasi psikososial

Secara psikologis proses-proses dalam diri remaja semuanya tengah mengalami perubahan, dan komponen-komponen fisik, fisiologis, emosional, dan kognitif sedang mengalami perubahan besar.

Pada masa remaja juga terjadi perkembangan hubungan sosial yang didasari oleh rasa ingin tahu. Hubungan sosial adalah cara-cara individu bereaksi terhadap orang-orang disekitarnya dan bagaimana pengaruh hubungan tersebut terhadap dirinya. hubungan sosial ini mula-mula dimulai dari lingkungan rumah sendiri, kemudian berkembang lebih luas lagi ke lingkungan sekolah, dan dilanjutkan kepada lingkungan yang lebih luas lagi. Dalam menjalani hubungan sosial, juga terjadi proses interaksi sosial. Interaksi sosial didefinisikan sebagai hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, dan masing-masing orang yang terlibat didalamnya memainkan peran secara aktif (Ali & Asrori,2004).

Menurut Ali dan Asrori (2004), ada empat karakteristik dalam perkembangan sosial remaja, yaitu:

1. Berkembangnya kesadaran akan kesunyian dan dorongan akan pergaulan

Masa remaja bisa juga disebut sebagai masa pergaulan, karena sepanjang masa remaja hubungan sosial semakin tampak jelas dan dominan. Kesadaran akan kesunyian membuat remaja berusaha mencari hubungan dengan orang lain.

2. Adanya upaya memilih nilai-nilai sosial

Ada dua kemungkinan yang dilakukan remaja dalam menghadapi nilai-nilai sosial tertentu, yaitu menyesuaikan diri dengan nilai tersebut atau tetap pada pendiriannya dengan segala akibatnya.

3. Meningkatnya ketertarikan akan lawan jenis

Remaja sangat peduli tentang pandangan lawan jenis terhadap dirinya. hubungan sosial pada masa anak-anak yang tidak terlalu menghiraukan

perbedaan jenis kelamin, pada masa remaja terjadi peralihan kearah hubungan sosial yang dihiasi dengan perhatian terhadap perbedaan jenis kelamin.

#### 4. Mulai kecenderungan memilih karier tertentu

Ketika memasuki remaja akhir, mulai tampak kecenderungan untuk memilih karier walaupun untuk mencapai karier tersebut masih mengalami kesulitan.

Sesuai dengan perkembangannya, interaksi antara remaja memiliki keunikan tersendiri. Jersild, Brook & Brook (1998) dalam Ali & Asrori (2004) mengatakan bahwa interaksi antara remaja dan orang tua dapat digambarkan sebagai drama tiga tingkat (*three act drama*).

Drama tingkat pertama (*the first act drama*), pada tingkat ini interaksi antara remaja dan orang tua berlangsung sebagaimana terjadinya interaksi pada masa anak-anak. Masih terdapat ketergantungan kepada orang tua dan sangat dipengaruhi oleh orang tua. Namun remaja sudah mulai menyadari keberadaan dirinya sebagai seorang pribadi.

Drama tingkat kedua (*the second act drama*), disebut juga dengan perjuangan untuk emansipasi. Pada masa ini remaja mulai melakukan perjuangan untuk membebaskan dirinya dari ketergantungan terhadap orang tua. Ketika berinteraksi dengan orang tua, remaja mulai berusaha meninggalkan kemandirian kepada orang tua dan semakin bertanggung jawab terhadap diri sendiri.

Drama tingkat ketiga (*the third act drama*), pada tingkat ini remaja berusaha menempatkan dirinya berteman dengan orang dewasa dan berinteraksi dengan mereka. Namun usaha remaja ini seringkali memperoleh hambatan, karena pengaruh orang tua sebenarnya masih belum bisa dilepaskan oleh remaja secara penuh.

Dalam konteks interaksi remaja dan orang tua, ada aspek objektif dan subjektif dalam proses interaksi tersebut. Aspek objektif adalah keadaan nyata dari peristiwa yang terjadi pada saat interaksi berlangsung. Sedangkan aspek subjektif adalah keadaan nyata yang dipersepsi oleh remaja pada saat interaksi berlangsung. Contoh dari persepsi subjektif remaja adalah ketika orang tua bertindak agak keras kepada remaja karena merasa cemas dan khawatir, namun remaja justru memiliki persepsi bahwa orang tua memarahinya. Maka pemahaman terhadap interaksi remaja dan orang tua perlu memerhatikan bagaimana persepsi remaja atas interaksi tersebut, tidak hanya memerhatikan interaksi nyata.

### **2.3 Perilaku Kesehatan**

Perilaku kesehatan dapat diklasifikasikan menjadi 3 kelompok (Notoatmodjo, 2007):

1. Perilaku pemeliharaan kesehatan (Health maintenance)

Adalah perilaku atau usaha-usaha seseorang untuk memelihara atau menjaga kesehatan agar tidak sakit dan usaha untuk penyembuhan bilamana sakit. Oleh sebab itu, perilaku pemeliharaan kesehatan ini terdiri dari 3 aspek yaitu:

- a. Perilaku pencegahan penyakit dan penyembuhan penyakit bila sakit, serta pemulihan kesehatan bilamana telah sembuh dari penyakit.
- b. Perilaku peningkatan kesehatan, apabila seseorang dalam keadaan sehat. Perlu dijelaskan di sini, bahwa kesehatan itu sangat dinamis dan relatif, maka dari itu orang yang sehat pun perlu diupayakan supaya mencapai tingkat kesehatan yang seoptimal mungkin.

c. Perlu gizi (makanan) dan minuman. Makanan dan minuman dapat memelihara serta meningkatkan kesehatan seseorang tetapi sebaliknya makanan dan minuman dapat menjadi penyebab menurunnya kesehatan seseorang, bahkan dapat mendatangkan penyakit. Hal ini sangat tergantung pada perilaku orang terhadap makanan dan minuman tersebut.

2. Perilaku pencarian dan penggunaan sistem atau fasilitas pelayanan kesehatan atau sering disebut perilaku pencarian pengobatan (health seeking behaviour)

Perilaku ini adalah menyangkut upaya atau tindakan seseorang pada saat menderita penyakit dan atau kecelakaan. Tindakan atau perilaku ini dimulai dari mengobati sendiri (self treatment) sampai mencari pengobatan keluar negeri.

Dalam menentukan reaksi/tindakan sehubungan dengan gejala penyakit yang dirasakannya, menurut suchman individu berproses melalui tahap-tahap berikut ini: Tahap pengenalan gejala, tahap asumsi peran sakit, tahap kontak dengan pelayanan kesehatan, tahap ketergantungan si sakit, tahap penyembuhan atau rehabilitasi.

3. Perilaku kesehatan lingkungan

Bagaimana seseorang merespons lingkungan, baik lingkungan fisik maupun sosial budaya dan sebagainya, sehingga lingkungan tersebut tidak mempengaruhi kesehatannya. Dengan perkataan lain, bagaimana seseorang mengelola lingkungannya sehingga tidak mengganggu kesehatannya sendiri, keluarga atau masyarakatnya.

## 2.4. Pola Pencarian Pengobatan

Pola pencarian pengobatan adalah respon seseorang ketika sakit. Menurut Soekidjo Notoatmodjo (2003) ada enam respon ketika sakit, yaitu:

1. Tidak bertindak apa-apa (*no action*)

Alasannya antara lain karena kondisi tersebut tidak mengganggu aktivitas sehari-hari dan gejala sakit itu akan hilang dengan sendirinya. Alasan lain adalah fasilitas kesehatan yang jaraknya jauh, tenaga kesehatan tidak ramah, atau biaya berobat yang mahal.

2. Mengobati sendiri (*self treatment*)

Alasannya adalah orang tersebut merasa bisa melakukan pengobatan sendiri berdasarkan pengalaman-pengalaman lalu dimana pengobatan sendiri berhasil mendatangkan kesembuhan.

3. Mencari pengobatan ke fasilitas pengobatan tradisional (*traditional remedy*)

Untuk masyarakat pedesaan khususnya, pengobatan tradisional masih menduduki tempat teratas dibandingkan pengobatan-pengobatan lain. Pengobatan tradisional sudah menjadi bagian dari kebudayaan masyarakat, sehingga masyarakat merasa lebih dekat dan lebih diterima oleh masyarakat daripada dokter, bidan, mantri, dan tenaga kesehatan profesional lainnya.

4. Mencari pengobatan dengan membeli obat-obat ke warung obat (*chemist shop*) dan sejenisnya, termasuk ke tukang jamu

Obat-obat yang didapatkan umumnya adalah obat-obat yang tidak memakai resep sehingga susah untuk dikontrol. Namun sampai sejauh ini belum



mengakibatkan masalah serius ditengah masyarakat. Khusus mengenai jamu sebagai sesuatu untuk pengobatan makin tampak peranannya dalam kesehatan masyarakat.

5. Mencari pengobatan ke fasilitas kesehatan modern yang diselenggarakan oleh pemerintah atau swasta

Fasilitas ini dapat dikategorikan ke dalam balai pengobatan, puskesmas, dan rumah sakit.

6. Mencari pengobatan ke fasilitas kesehatan modern yang diselenggarakan oleh dokter praktek (*private medicine*)

Suchman memberikan batasan perilaku sakit sebagai tindakan untuk menghilangkan rasa tidak enak (*discomfort*) atau rasa sakit sebagai akibat dari timbulnya gejala tertentu. Suchman menganalisa pola proses pencarian pengobatan dari segi individu maupun pola proses pencarian pengobatannya, terhadap lima macam reaksi dalam proses mencari pengobatan:

- a. *Shopping* adalah proses mencari alternatif sumber pengobatan yang menemukan seseorang yang dapat memberikan diagnosa atau pengobatan sesuai dengan harapan si sakit.
- b. *Figmentation* adalah proses pengobatan oleh beberapa fasilitas kesehatan pada lokasi yang sama.
- c. *Procrastination* adalah proses penundaan pencarian pengobatan meskipun gejala penyakitnya sudah dirasakan.
- d. *Self medication* adalah pengobatan sendiri dengan menggunakan berbagai ramuan atau obat – obatan yang dinilainya tepat baginya.
- e. *Discontinuity* adalah penghentian proses pengobatan.

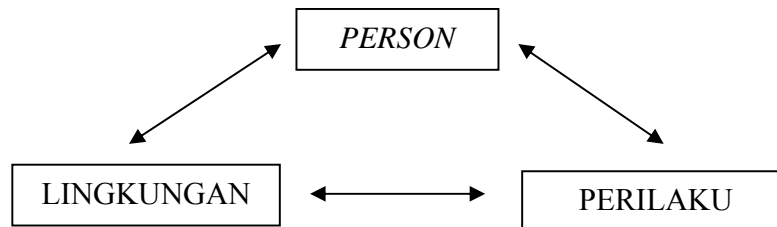
## 2.5 Landasan Teori

### 2.5.1 Teori Kognisi Sosial

Teori yang digunakan adalah Teori Kognisi Sosial. Teori ini dikembangkan oleh Albert Bandura yang semula dikenal sebagai Teori Pembelajaran Sosial (*Social Learning Theory*). Teori ini menekankan bahwa perilaku manusia merupakan hasil interaksi yang terus-menerus antara suatu perilaku, pengetahuan, dan lingkungan.

Menurut Bandura (1997) dalam buku Komunikasi Kesehatan dan Perubahan Perilaku (Graeff, Judith 1996), mengatakan bahwa lingkungan merupakan tempat seseorang membentuk dan mempengaruhi perilakunya. Menurutnyanya dalam teori pembelajaran sosial, lingkungan memang membentuk perilaku, namun perilaku juga membentuk lingkungan dimana terjadi hubungan/interaksi antara lingkungan, perilaku dan proses psikologi seseorang.

Proses hubungan/interaksi tersebut digambarkan seperti bagan dibawah ini :



Setiap orang akan mengalami proses observasi, dimana ia akan melihat pengalaman orang lain, dan proses tersebut akan memengaruhi orang dalam berperilaku. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa, bila kita melihat sebuah perilaku, maka kemampuan kita meniru perilaku tersebut menjadi bertambah.

### 2.5.2 Teori Difusi Inovasi

Difusi Inovasi terdiri dari dua padanan kata yaitu difusi dan inovasi. Rogers (1983) mendefinisikan difusi sebagai proses dimana suatu inovasi dikomunikasikan melalui saluran tertentu dalam jangka waktu tertentu di antara para anggota suatu sistem sosial (*the process by which an innovation is communicated through certain channels overtime among the members of a social system*).

Inovasi adalah suatu gagasan, praktek, atau benda yang dianggap/dirasa baru oleh individu atau kelompok masyarakat. Ungkapan dianggap/dirasa baru terhadap suatu ide, praktek atau benda oleh sebagian orang, belum tentu juga pada sebagian yang lain. Kesemuanya tergantung apa yang dirasakan oleh individu atau kelompok terhadap ide, praktek atau benda tersebut.

Dari kedua padanan kata di atas, maka difusi inovasi adalah suatu proses penyebar serapan ide-ide atau hal-hal yang baru dalam upaya untuk merubah suatu masyarakat yang terjadi secara terus menerus dari suatu tempat ke tempat yang lain, dari suatu kurun waktu ke kurun waktu yang berikut, dari suatu bidang tertentu ke bidang yang lainnya kepada sekelompok anggota dari sistem sosial.

Dalam proses difusi inovasi terdapat 4 (empat) elemen pokok, yaitu: suatu inovasi, dikomunikasikan melalui saluran komunikasi, dalam jangka waktu tertentu dan terjadi diantara anggota-anggota suatu sistem sosial.

1. Inovasi (gagasan, tindakan atau barang) yang dianggap baru oleh seseorang.

Dalam penelitian ini yang menjadi suatu inovasi adalah pola pencarian pengobatan.

2. Saluran komunikasi, adalah alat untuk menyampaikan pesan-pesan inovasi dari sumber kepada penerima. Saluran komunikasi bisa berupa media massa ataupun komunikasi interpersonal.
3. Jangka waktu, yakni proses keputusan inovasi dari mulai seseorang mengetahui sampai memutuskan untuk menerima atau menolaknya.
4. Sistem sosial merupakan kumpulan unit yang berbeda secara fungsional dan terikat dalam kerjasama untuk memecahkan masalah dalam rangka mencapai tujuan bersama. Keluarga dan teman bermain merupakan bagian dari sistem sosial.

Salah satu faktor yang memengaruhi proses keputusan inovasi adalah agen perubahan (*change agent*). Agen perubahan adalah orang-orang yang mampu memengaruhi sikap orang lain untuk menerima sebuah inovasi. Hal yang paling penting dalam memengaruhi sikap orang lain untuk menerima sebuah inovasi adalah hubungan komunikasi. Komunikasi yang baik akan mempermudah agen perubahan dalam memengaruhi orang lain untuk menerima suatu inovasi.

Agen sosialisasi yang memiliki peran dalam proses pembelajaran manusia secara alami memiliki peran sebagai agen perubahan. Agen sosialisasi diharapkan dapat menanamkan suatu inovasi kepada klien. Rogers (1983) menyatakan bahwa salah satu yang memengaruhi kesuksesan agen perubahan adalah empati terhadap klien, keluarga sudah pasti memiliki empati terhadap sesama anggota keluarganya, maka dari itu keluarga sebagai agen sosialisasi sangat cocok memiliki peran sebagai agen perubahan.

Rogers (1983) juga menyebutkan bahwa agen perubahan melakukan kontak paling sering dengan orang yang paling mirip dengan mereka. Agen sosialisasi, yaitu keluarga dan teman, memiliki beberapa kemiripan dengan klien. Keluarga sebagai organisasi terkecil yang telah dimiliki manusia sejak lahir sudah pasti mewariskan sifat-sifat yang sama terhadap klien. Begitu juga dengan teman, seringkali terjadi interaksi antara teman dan klien membuat mereka saling meniru sifat masing-masing sehingga timbullah kemiripan diantara mereka.

Dalam proses difusi inovasi, terdapat 5 kategori adopter, yaitu:

a. *Innovators* (inovator)

Inovator adalah sekelompok orang yang berani dan siap untuk mencoba hal-hal baru. Hubungan sosial mereka lebih erat dibandingkan dengan kelompok sosial lainnya. Orang-orang seperti ini dapat menjalin komunikasi dengan baik walaupun terpisah jarak secara geografis. Biasanya orang-orang ini memiliki gaya hidup dinamis dan memiliki banyak teman atau relasi.

b. *Early Adopters* (adopter awal)

Kelompok ini lebih bersifat lokal dibandingkan kelompok inovator. Kategori adopter ini menghasilkan lebih banyak opini dibandingkan kategori lainnya, serta selalu mencari informasi tentang inovasi. Mereka yang termasuk kategori ini sangat disegani dan dihormati dalam kelompoknya karena kesuksesan dan keinginan mereka untuk mencoba inovasi baru.

c. *Early Majority* (mayoritas awal)

Kategori pengadopsi ini merupakan mereka yang tidak mau menjadi kelompok pertama yang mengadopsi sebuah inovasi. Mereka akan berkompromi

secara hati-hati sebelum membuat keputusan dalam mengadopsi sebuah inovasi. Orang-orang dalam kategori ini memiliki peran penting dalam melegitimasi sebuah inovasi untuk menentukan bahwa sebuah inovasi layak digunakan atau cukup bermanfaat.

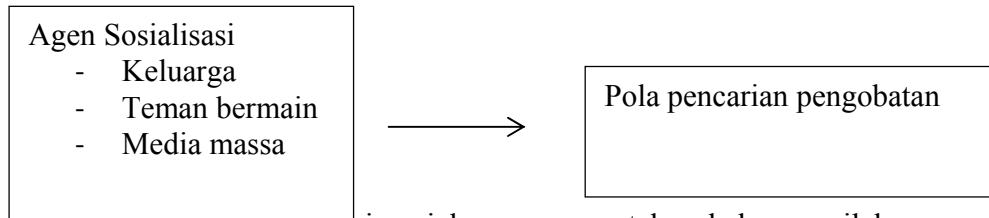
*d. Late Majority* (mayoritas akhir)

Kelompok ini lebih berhati-hati mengenai fungsi sebuah inovasi. Mereka menunggu hingga kebanyakan orang telah mencoba dan mengadopsi inovasi sebelum mereka mengambil keputusan. Tekanan dari anggota kelompok bisa memotivasi mereka dalam mengadopsi suatu inovasi, atau kepentingan ekonomi juga bisa memaksa mereka mengadopsi suatu inovasi.

*e. Laggards* (terlambat)

Kategori ini merupakan orang yang terakhir dalam mengadopsi suatu inovasi. Mereka bersifat lebih tradisional dan segan untuk mencoba hal-hal baru. Mereka lebih suka mengikuti hal-hal dari masa lalu. Kelompok ini lebih suka bergaul dengan orang-orang yang memiliki pemikiran sama dengan mereka. Kelompok dalam kategori ini mengadopsi suatu inovasi jauh setelah kebanyakan orang mengadopsi inovasi tersebut, sehingga kebanyakan orang menganggap mereka kolot dan ketinggalan zaman.

## 2.6 Kerangka Konsep



Berdasarkan teori kognisi sosial yang menyatakan bahwa perilaku manusia merupakan hasil dari interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, maka agen sosialisasi yang merupakan bagian dari lingkungan memiliki peran dalam pembentukan perilaku seseorang. Interaksi yang terjadi antara seseorang dengan agen sosialisasi menimbulkan proses observasi yang akan memengaruhi dalam berperilaku.

Berdasarkan teori difusi inovasi, yang menjadi suatu inovasi dalam penelitian ini adalah pola pencarian pengobatan. Pola pencarian pengobatan tersebut disampaikan melalui saluran komunikasi berupa media massa dan komunikasi interpersonal melalui keluarga dan teman bermain. Keluarga dan teman bermain juga merupakan bagian dari sistem sosial responden.

Dari kerangka konsep diatas kita dapat melihat responden mendapat pengaruh dari agen sosialisasi yaitu keluarga, teman bermain, sekolah, dan media massa. Lalu akan dilihat apakah responden dapat menerima pengaruh tersebut atau menolaknya. Dari sikap tersebut maka akan muncul respon dari responden berupa tindakan pencarian pengobatannya.