

## Budaya Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pembelajaran Daring di UIN Walisongo Semarang)

Fitri Ariana Putri

Mahasiswa Magister Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang  
Email: fitriarianaputri@gmail.com

**Abstrak:** Budaya komunikasi virtual sebagai suatu kebiasaan baru yang dilakukan pada masa pandemic covid-19 secara virtual atau tidak langsung dengan melalui media sosial. Dalam dunia virtual CMC (*Computer Mediated Communication*) seseorang dapat saling berinteraksi meskipun tidak dalam lokasi yang sama, namun ekspresi, emosi seseorang tidak terwakilkan seluruhnya karena proses komunikasi hanya melalui layar (*face-to screen*). Adanya pandemi Covid-19 dinilai mengubah pola komunikasi masyarakat. Dimana komunikasi yang biasanya dapat dilakukan secara tatap muka, kini harus dilakukan secara virtual karena adanya kebijakan *social distancing* dari pemerintah. cara berkomunikasi tidak hanya bisa dilakukan dengan *face to face* saja. Akan tetapi dapat dilakukan secara virtual untuk memudahkan dan memanfaatkan adanya media sosial yang ada. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan *library research*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui budaya komunikasi virtual pada masa pandemi Covid-19. Dan hasil dari temuan ini media komunikasi virtual yang sering digunakan dalam agenda rapat ataupun pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 seperti *zoom*, *skype for business* dan *gotomeetings*.

**Kata Kunci:** *Budaya Komunikasi, Virtual, Covid-19*

### A. PENDAHULUAN

Munculnya pandemi Covid-19 di dunia menjadikan keresahan dan telah merubah segala sesuatunya dalam kehidupan manusia. Dari mulai dunia bermain anak-anak, pendidikan, sosial, ekonomi hingga dunia kerja pun terkena dampaknya. Hal yang tak terelakkan apabila interaksi antar manusia dengan dunia sosialnya menjadi terbatas dan akan membuat kualitas sumber daya manusia semakin menurun. Menurut data dari Kementerian Kesehatan per 21 Desember 2020, mencatatkan totalnya ada 546.884 orang sembuh dari Covid-19 atau persentasenya di angka 81,4%. Jumlah kumulatif tersebut sudah mencakup tambahan pasien sembuh hari ini sebanyak 5.073 orang. Di Jawa Tengah mendapat urutan ketiga harian menambahkan 997 kasus dan kumulatifnya di urutan keempat nasional dengan 72.528 kasus.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup><https://covid19.go.id/p/berita/pasien-semuh-covid-19-semakin-bertambah-menjadi-546884-orang>, diakses pada hari Selasa, 22 Desember 2020 pukul 01.30 WIB

Banyaknya kasus Covid-19 di dunia, terutama di Indonesia kini, kebiasaan individu dalam berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain dengan bertemu fisik tidak lagi menjadi prioritas ketika terjadinya wabah atau pandemi saat ini. *Computer Mediated Communication (CMC)* Salah satu aspek yang muncul dari perkembangan media baru yang mempertemukan individu atau kelompok di arena virtual dalam berkomunikasi yakni komunikasi yang termediasi komputer. Komputer, telepon genggam atau perangkat yang terkoneksi lainnya pada dasarnya tidak sekedar menjadi media yang memperantai proses distribusi dan sirkulasi pesan, tetapi sebagai medium layaknya aspek serta lingkungan dalam komunikasi tatap muka. Komunikasi dan interaksi segera akan digantikan dengan cara bertemu dalam dunia maya atau disebut dengan virtual. Transformasi metode berkomunikasi tersebut menjadi sebuah tantangan tersendiri untuk seluruh lapisan masyarakat di dunia. Berbagai kegiatan dilakukan secara virtual dengan menggunakan berbagai aplikasi semisal zoom, whatsapp, google meet dan lain-lain. Dengan adanya batasan komunikasi yang mengharuskannya di rumah saja “*work from home*”. Sehingga setiap individu dituntut untuk dapat menguasai berbagai macam aplikasi virtual untuk berkomunikasi dengan orang lain.<sup>2</sup>

Kebutuhan akan interaksi dengan sesama melalui alat komunikasi dirasa sangat membantu kegiatan dalam setiap aspek kehidupan manusia.<sup>3</sup> Media sosial mengirimkan informasi kesehatan dengan kesengajaan atas kuasa dari pemilik akun. Sebagian besar media sosial mendapatkan sumber informasi melalui berita dan fitur-fitur lainnya dan secara tidak langsung masuk ke dalam ranah populer dalam situs hiburan massa. Media adalah sumber informasi kesehatan yang tak terhindarkan bagi mayoritas orang Indonesia.<sup>4</sup> Media memiliki peranan yang sangat penting, begitupun sebagai manusia yang harus melek terhadap literasi media dengan mengikuti seiring perkembangan zaman. Pada masa pandemi Covid-19 seperti saat ini, masyarakat melahirkan budaya baru dengan melakukan komunikasi atau cara berinteraksi dengan orang lain secara virtual demi kebaikan bersama. Seperti halnya kebijakan pemerintah untuk menjaga jarak (*social distancing*) antara satu sama lain untuk memutus rantai

---

<sup>2</sup>Basthoumi Muslih, Urgensi Komunikasi dalam Menumbuhkan Motivasi di Era Pandemi Covid-19, *Jurnal Penelitian Manajemen Terapan (PENATARAN)*, 2020, Vol 5, No 1, hlm 58

<sup>3</sup>Basthoumi Muslih, Urgensi Komunikasi dalam Menumbuhkan Motivasi di Era Pandemi Covid-19, *Jurnal Penelitian Manajemen Terapan (PENATARAN)*, 2020, Vol 5, No 1, hlm 63

<sup>4</sup>Muchammad Bayu Tejo Samporno, dkk, Buaya Media Sosial, Edukasi Masyarakat dan Pandemi Covid-19, *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar'i*, 2020, Vol 7, No 6, hlm 531

penularan Covid-19, maka memunculkan suatu kebiasaan baru untuk melakukan komunikasi antara satu sama lain dengan memanfaatkan media sosial. Budaya komunikasi virtual pada masa pandemi, saat ini yakni dengan maraknya pembelajaran yang dilakukan secara daring. Termasuk di kampus UIN Walisongo Semarang yang melakukan pembelajaran secara daring dengan menggunakan aplikasi konferensi video maupun pesan teks lainnya. Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti mengenai budaya komunikasi virtual pada masa pandemi Covid-19 (studi kasus pembelajaran daring di UIN Walisongo Semarang).

## B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan kepustakaan atau *library research*. Data penelitian kualitatif merupakan data penelitian mentah yang dikumpulkan dalam bentuk catatan-catatan dan bidang yang dikaji. Sedangkan pendekatan penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan dengan menggunakan berbagai literatur yang mendukung penelitian, baik berupa buku, catatan atau laporan hasil penelitian terdahulu.<sup>5</sup> Teknik yang digunakan dengan melakukan observasi pada kejadian yang dialami dengan berdasarkan pengalaman.

## C. PEMBAHASAN

### Budaya Komunikasi Virtual

Budaya komunikasi virtual pada dasarnya terdiri dari tiga kata yaitu budaya, komunikasi dan virtual. Dalam tradisi antropologi, Clifford Geertz mengartikan budaya sebagai nilai yang secara historis memiliki karakteristiknya tersendiri dan bisa dilihat dari simbol yang muncul. Simbol ini bermakna sebagai suatu sistem dari konsep ekspresi komunikasi diantara manusia yang mengandung makna dan yang terus berkembang seiring pengetahuan manusia dalam menjalani kehidupan. Budaya komunikasi pada dasarnya merupakan nilai-nilai yang muncul dari proses interaksi antar individu yang berlangsung secara terus menerus.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup>Iqbal Hasan, “*Analisis Data Penelitian dengan Statistik*”, Jakarta: Bumi Aksara, 2008, hlm 5

<sup>6</sup>Rifqi Fauzi, Perubahan Budaya Komunikasi pada Pengguna Whatsapp di Era Media Baru, *JIKE*, 2017, Vol 1, No 1, hlm 4

*The medium theory* mengatakan bahwa manusia mengadaptasi lingkungannya melalui beberapa rasio dan medium primer yang membawa beberapa rasio yang penting, sehingga dapat mempengaruhi persepsi. Media memiliki peran yang sangat besar untuk mempengaruhi rasio manusia. Di dalam bukunya yang berjudul *Understanding Media: The Extensions of Man*, McLuhan menjelaskan bahwa implikasi sosial dari media adalah bahwa media akan menjadi perpanjangan indera manusia untuk membentuk dunianya. Di dalam teori ini, Innis dan McLuhan mengintegrasikan budaya dan sejarah individu untuk membangun konsep mengenai media epistemology (epistemologi media). Donald Ellis berpendapat, bahwa sejarah manusia membentuk sebuah perspektif teori media yang dibagi pada tiga periode utama yaitu *oral*, *print*, dan *elektronik* dengan pengaruh masing-masing terhadap indera dan struktur budaya secara berbeda.<sup>7</sup>

Budaya sebagai cara-cara atau kebiasaan yang digunakan saat berinteraksi di media sosial dengan *digital natives*. Istilah *digital natives* dipopulerkan oleh Marc Prensky di dalam risetnya yang berjudul *Digital natives, Digital Immigrant*. Kemudian di tahun 2008, Urs Gasser dan John Palfrey juga melaporkan hasil risetnya tentang *Digital natives* dalam buku yang berjudul *Born Digital: Understanding The First Generation of Digital natives*. Mereka menyebutkan bahwa dilihat dari tahun kelahiran, *digital natives* ini adalah mereka yang lahir di atas tahun 1980. Namun, secara garis besar, Gasser dan Palfrey menyebutkan bahwa *digital natives* adalah mereka yang tumbuh ketika teknologi mulai berkembang. Dengan kata lain, mereka hidup di dalam lingkungan yang telah didigitalisasi-tidak ada lagi sistem analog.<sup>8</sup> Budaya komunikasi yang berlangsung pada *digital natives* terbagi menjadi dua: *face-to-face communication* (FTF) dan *computer-mediated communication* (CMC). FTF adalah budaya komunikasi primer *digital Natives* karena mereka merasa membutuhkan budaya komunikasi tatap muka dan silaturahmi. Oleh karena itu, CMC dijadikan sebagai sebuah komunikasi sekunder yang akan dilakukan ketika *digital natives* terhalang oleh ruang dan waktu.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup>Amelia Virgina, Pergeseran Budaya Komunikasi pada Era Media Baru: Studi Kasus Penggunaan Facebook oleh Digital Natives, *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 2012, Vol 1, No 2, hlm 79

<sup>8</sup>Amelia Virgina, Pergeseran Budaya Komunikasi pada Era Media Baru: Studi Kasus Penggunaan Facebook oleh Digital Natives, *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 2012, Vol 1, No 2, hlm 80

<sup>9</sup>Amelia Virgina, Pergeseran Budaya Komunikasi pada Era Media Baru: Studi Kasus Penggunaan Facebook oleh Digital Natives, *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 2012, Vol 1, No 2, hlm 85

Di media sebagai sarana untuk dapat berkomunikasi antara satu sama lain. Maka komunikasi yang digunakan di media identik dinamakan dengan komunikasi virtual. Artinya, proses penyampaian pesan yang dikirimkan melalui internet atau *cyberspace*. Komunikasi yang dipahami sebagai *virtual reality* pada ruang lingkup alam maya dengan menggunakan internet. Komunikasi virtual sebenarnya dilakukan dengan cara representasi informasi digital yang bersifat diskrit. Internet merupakan media komunikasi yang sangat efektif bagi umat manusia di dunia. Virtual adalah tidak nyata. Digunakan untuk sesuatu bayangan kejadian dunia nyata yang dibentuk melalui sebuah teknologi. Komunikasi virtual merupakan komunikasi yang dipahami sebagai virtual reality pada ruang lingkup alam maya dengan menggunakan internet. Komunikasi virtual sebenarnya dilakukan dengan cara representasi informasi digital yang bersifat diskrit.<sup>10</sup>

Dalam dunia virtual CMC (*Computer Mediated Communication*) seseorang dapat saling berinteraksi meskipun tidak dalam lokasi yang sama, namun ekspresi, emosi seseorang tidak terwakilkan seluruhnya karena proses komunikasi hanya melalui layar (*face-to screen*). Sherry Turkle berpendapat bahwa internet telah menghubungkan miliaran individu dari belahan bumi manapun dalam suatu ruang baru yang berdampak terhadap cara berpikir seseorang tentang seksualitas, bentuk komunitas dan identitas diri. Dalam komunitas virtual, seseorang berpartisipasi dan terlibat percakapan secara intim dengan orang lain dari seluruh dunia, tetapi kemungkinan orang-orang tersebut jarang atau tidak pernah bertemu secara fisik.<sup>11</sup> Untuk itu, komunikasi virtual kini sudah menjadi budaya di seluruh Indonesia yang dengan mudahnya semua orang bisa saling berinteraksi, saling mengenal yang menjadikan jarak bukan menjadi alasan untuk tidak bersua.

- a. Komunikasi Virtual memiliki kelebihan dan kekurangan, dan adapun kelebihan dari Komunikasi Virtual yaitu:<sup>12</sup>
- b. Sebagai media komunikasi interaktif feedback yang terjadi dalam komunikasi interaktif terjadi langsung dari komunikannya.

---

<sup>10</sup>Hakim dan Winda Kustiawan, Peerkembangan Teori Komunikasi Kontemporer, *Jurnal Komunika Islamika*, 2019, Vol 6, No 1, hlm 23

<sup>11</sup>Yanti Dwi Astuti, Dari simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual melalui Sosial Media di Cyberspace, *Jurnal Komunikasi PROFETIK*, 2015, Vol 8, No 2, hlm 17

<sup>12</sup>Hakim dan Winda Kustiawan, Peerkembangan Teori Komunikasi Kontemporer, *Jurnal Komunika Islamika*, 2019, Vol 6, No 1, hlm 29

- c. Memecahkan persoalan materialisme dan konsumenisme lewat komunikasi virtual kita bisa mengetahui semua yang ada di dunia ini melalui internet, jika kita menginginkan sebuah foto artis atau pujaan kita, maka kita tidak lagi susah susah untuk mencari atau membeli karena kita bisa mendapatkan secara gratis melalui internet.
- d. Mengurangi persoalan HIV/AIDS. Melalui internet kita bisa memuaskan hasrat seks tanpa adanya ketakutan terkena virus-virus seksual.
- e. Mengurangi konflik sosial, ekonomi, dan politik. Walaupun dalam dunia maya kita bisa berinteraksi dengan kebudayaan lain dan bisa menimbulkan suatu konflik, tapi disini kemungkinan munculnya konflik sangatlah sedikit.
- f. Terbebas dari “*Urban Decay*” dan “*Social Disintegration*”, persoalan kemacetan kepadatan penduduk, sampah, merupakan persoalan kota besar yang dapat dikurangkan apabila sebagian kehidupan fisik dialihkan kedalam kehidupan virtual.
- g. Memecahkan persoalan kebebasan dari demokrasi. Cyberspace menjadi sebuah “*Public Sphere*” yang ideal, yang tidak dapat ditemukan di dalam kehidupan nyata.

Dan adapun kekurangannya, yaitu:<sup>13</sup>

- a. Pengguna internet yang terlalu berlebihan akan menjadi over dan kemungkinan menjadikan dunia maya menjadi suatu penyalur hasrat.
- b. Cyberspace menjadi penyalur kejahatan, sadisme, kedangkalan bahkan hasrat seks.
- c. Cyberporn, menjadi persoalan masa depan karena *cyberspace* yang tanpa identitas.
- d. *Cyberspace* menjadi ajang kebrutalan semiotic

## Covid-19

*Coronavirus* adalah keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat. Ada setidaknya dua jenis *Coronavirus* yang diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). *Coronavirus Disease 2019* (Covid-19) adalah penyakit jenis baru yang belum pernah

---

<sup>13</sup>Hakim dan Winda Kustiawan, Peerkembangan Teori Komunikasi Kontemporer, *Jurnal Komunika Islamika*, 2019, Vol 6, No 1, hlm 30

diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Virus penyebab Covid-19 ini dinamakan Sars-CoV-2. Virus corona adalah *zoonosis* (ditularkan antara hewan dan manusia).<sup>14</sup>

Sebagian besar gangguan yang dialami oleh individu yang terinfeksi virus Covid-19 akan mengalami penyakit pernapasan ringan hingga sedang dan sembuh tanpa memerlukan perawatan khusus. Prosentase penularannya lebih cenderung pada individu usia lanjut dan mereka yang memiliki riwayat masalah medis seperti kardiovaskular, diabetes, penyakit pernapasan kronis, dan kanker, di mana lebih cenderung mengembangkan infeksi virus Covid-19 menjadi penyakit yang lebih serius.<sup>15</sup>

Tanda dan gejala umum infeksi Covid-19 antara lain gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata 5-6 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari. Pada kasus Covid-19 yang berat dapat menyebabkan pneumonia, sindrom pernapasan akut, gagal ginjal dan bahkan kematian. Tanda-tanda dan gejala klinis yang dilaporkan pada sebagian besar kasus adalah demam, dengan beberapa kasus mengalami kesulitan bernapas dan hasil rontgen menunjukkan infiltrat pneumonia luas pada kedua paru.<sup>16</sup>

Terkait perkembangan virus corona tersebut, akhirnya pemerintah membuat kebijakan sebagai langkah pertama yaitu berupa anjuran *social distancing*. Ini dimaknai bahwa pemerintah menyadari sepenuhnya penularan dari Covid-19 ini bersifat droplet percikan lendir kecil-kecil dari dinding saluran pernapasan seseorang yang sakit yang keluar pada saat batuk dan bersin. Selain mengatur jarak antar orang, agar kemungkinan peluang tertular penyakit bisa menjadi lebih rendah. Implikasinya bahwa pertemuan-pertemuan dengan jumlah yang besar dan yang memungkinkan terjadinya penumpukan orang harus dihindari. Karenanya sangat penting untuk disadari bersama dari seluruh komponen masyarakat untuk tidak melaksanakan kegiatan yang mengerahkan banyak orang dalam satu tempat yang tidak terlalu luas dan menyebabkan kerumunan.

---

<sup>14</sup>Ni Komang Suni Astini, Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Lampuhyang: Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 2020, Vol 11, No 2, hlm 16

<sup>15</sup>Muchammad Bayu Tejo Samporno, dkk, Buaya Media Sosial, Edukasi Masyarakat dan Pandemi Covid-19, *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar'i*, 2020, Vol 7, No 6, hlm 530

<sup>16</sup>Ni Komang Suni Astini, Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Lampuhyang: Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 2020, Vol 11, No 2, hlm 16

Hal ini dianggap sebagai salah satu upaya yang sangat efektif untuk mengurangi sebaran virus. Oleh karena itu, *social distancing* harus diimplementasikan, baik dalam kehidupan sehari-hari, di lingkungan kerja ataupun di lingkungan rumah tangga. Selain tetap melakukan pencegahan melalui upaya pola hidup bersih dan sehat dengan selalu mencuci tangan menggunakan sabun dengan air yang mengalir.<sup>17</sup>

## 1. Analisis Budaya Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19

Di awal tahun 2020 ini, dunia dikagetkan dengan kejadian infeksi berat dengan penyebab yang belum diketahui, yang berawal dari laporan dari Cina kepada World Health Organization (WHO) terdapatnya 44 pasien pneumonia yang berat di suatu wilayah yaitu Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China, tepatnya di hari terakhir tahun 2019 Cina. Dugaan awal hal ini terkait dengan pasar basah yang menjual ikan, hewan laut dan berbagai hewan lain. Pada 10 Januari 2020 penyebabnya mulai teridentifikasi dan didapatkan kode genetiknya yaitu virus corona baru.<sup>18</sup>

Adanya pandemi Covid-19 dinilai mengubah pola komunikasi masyarakat. Dimana komunikasi yang biasanya dapat dilakukan secara tatap muka, kini harus dilakukan secara virtual karena adanya kebijakan *social distancing* dari pemerintah. Pandemi ini menumbuhkan lahan baru seperti komunikasi virtual yang sekarang sedang berkembang. Efeknya adalah semua orang berkomunikasi melalui media online untuk bisa bertatap muka seperti *webinar* yang sekarang sangat populer. Komunikasi virtual kini menjadi celah baru bagi orang yang berpikir kreatif untuk tetap produktif di tengah pandemi.<sup>19</sup>

Pergeseran dan perubahan saat ini telah menjalar ke berbagai bidang dalam kehidupan manusia. Adanya teknologi, tentu kan memudahkan semua orang untuk saling berinteraksi satu sama lain. Hal ini, sebagai pemanfaatan teknologi yang sudah canggih yang menuntut semua orang bisa menggunakannya. Komunikasi menjadi kebutuhan primer semua orang walaupun disaat pandemi, komunikasi harus terus dilakukan secara efektif yakni dengan

---

<sup>17</sup>Nur Rohim Yunus, Kebijakan Pemberlakuan Lockdown sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19, *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar'I*, 2020, Vol 7, No 3, hlm 230

<sup>18</sup>Diah Handayani, dkk, Penyakit Virus Corona 2019, *Jurnal Respirologi Indonesia*, 2020, Vol 40, No 2, hlm 120

<sup>19</sup><https://www.unas.ac.id/berita/komunikasi-virtual-di-tengah-pandemi-covid-19/>, diakses pada hari Selasa, 22 Desember 2020, pukul 07.33 WIB



memanfaatkan media sosial. Hal ini menjadi menarik dan banyak kalangan komunikasi melakukan penelitian pergeserannya budaya komunikasi dari *face to face* ke CMC.

Pola CMC ini dijelaskan oleh Joseph Walther dalam teori pemrosesan informasi sosial atau yang lebih sering disingkat dengan SIP (*Social Information Process*). Teori pemrosesan informasi sosial menyatakan bahwa di dalam CMC, si pengirim pesan menggambarkan dirinya sendiri dengan cara yang menguntungkan secara sosial dalam rangka menarik perhatian si penerima pesan dan mengembangkan interaksi masa mendatang. Si penerima pesan kemudian cenderung mengidealisasikan citra si pengirim, dan terlalu menghargai petunjuk berbasis teks yang minimal. Karakter CMC yang asing kronis memberi cukup waktu kepada si pengirim dan si penerima untuk mengedit komunikasi mereka, yang menjadikan interaksi di dalam CMC lebih bisa di kontrol serta mengurangi tekanan pemberian umpan balik yang segera di dalam interaksi *face to face* (FTF).<sup>20</sup> Menurut Berge semuanya berpulang pada pengguna CMC, setiap pengguna pola ini memiliki tujuan yang berbeda-beda ada yang menggunakannya karena tengah mengupayakan hubungan sosial tetapi ada yang bertujuan untuk meminimalkan keterlibatan dengan orang lain.<sup>21</sup>

Internet dan budaya secara signifikan telah mendapat manfaat dari kolaborasi atas keduanya. Budaya komunikasi pada konteks penelitian ini adalah bentuk cara-cara *digital natives* berinteraksi di media sosial. *Digital natives* adalah mereka yang lahir setelah tahun 1980 ketika teknologi sosial digital online. Semua orang memiliki akses untuk saling terhubung di teknologi digital dan semuanya memiliki keterampilan untuk menggunakan teknologi tersebut. *Digital natives* terhubung secara terus menerus. Mereka memiliki banyak teman di ruang nyata dan dunia maya. Terkadang hubungan diantara *digital natives* tidak akan pernah memiliki kesempatan untuk bertemu di dunia *offline*. Melalui situs jejaring sosial, *digital natives* saling terhubung dengan pesan instant, dan berbagi foto dengan teman di seluruh dunia. *Digital natives* adalah generasi yang kreatif. Ketika mendapatkan sebuah

---

<sup>20</sup>Sri Hadijah Arnus, *Computer Mediated Communication (CMC)*, Pola Baru Berkomunikasi, *Al-Muncir*, 2015, Vol 8, No 2, hlm 279

<sup>21</sup>Sri Hadijah Arnus, *Computer Mediated Communication (CMC)*, Pola Baru Berkomunikasi, *Al-Muncir*, 2015, Vol 8, No 2, hlm 280

informasi, mereka akan mengubah dan mendesain ulang informasi tersebut, melalui tulisan, gambar, emoticon kemudian menampilkannya ke sebuah media internet atau media sosial.<sup>22</sup>

*Digital natives* memiliki fakta menarik yang pola berinteraksi itu berbeda dengan orang tuanya. Gasser dan Palfrey menambahkan bahwa:<sup>23</sup>

- a. Generasi ini berbeda. Mereka belajar, bekerja, menulis, dan berinteraksi dengan orang lain melalui cara yang berbeda dengan generasi sebelumnya.
- b. Mereka lebih memilih untuk membaca blog dibandingkan dengan surat kabar.
- c. Mereka lebih memilih untuk bertemu orang lain secara online sebelum bertemu secara langsung
- d. Mereka mungkin tidak mengetahui bentuk kartu perpustakaan, meskipun memilikinya mereka mungkin tidak pernah menggunakannya.
- e. Mereka mendapatkan musik secara online seringkali secara gratis dan illegal daripada membelinya di toko musik
- f. Mereka lebih suka mengirimkan instant message (IM) daripada mengangkat telepon dari teman untuk mengatur waktu pertemuan pada siang hari
- g. Mereka mengadopsi dan bermain dengan binatang peliharaan melalui They Virtual Neopets online daripada bermain dengan hewan peliharaan sesungguhnya.
- h. Mayoritas aspek kehidupan mereka berinteraksi sosial, pertemanan, aktivitas kemasyarakatan-- dimediasi oleh teknologi digital. Mereka tidak pernah tahu kehidupan yang sesungguhnya

Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, cara berkomunikasi tidak hanya bisa dilakukan dengan *face to face* saja. Akan tetapi dapat dilakukan secara virtual untuk memudahkan dan memanfaatkan adanya media sosial yang ada. Komunikasi virtual adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui media (internet) yang bersifat interaktif. Komunikasi virtual bisa diakses dimana saja sehingga memudahkan kita dalam bekerja dan berinteraksi dengan orang lain ke seluruh penjuru dunia.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup>Rifqi Fauzi, Perubahan Budaya Komunikasi pada Pengguna Whatsapp di Era Media Baru, *JIKE*, 2017, Vol 1, No 1, hlm 6

<sup>23</sup>Amelia Virgina, Pergeseran Budaya Komunikasi pada Era Media Baru: Studi Kasus Penggunaan Facebook oleh Digital Natives, *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 2012, Vol 1, No 2, hlm 80

<sup>24</sup>Hakim dan Winda Kustiawan, Perkembangan Teori Komunikasi Kontemporer, *Jurnal Komunika Islamika*, 2019, Vol 6, No 1, hlm 24

Perkembangan teknologi Internet telah membuat komunikasi semakin luas. Kini banyak platform-platform media di Internet yang bermunculan dan menjadi wadah komunikasi. Perkembangan teknologi tersebut telah mendasari lahirnya berbagai media sosial dimana kemunculannya telah membawa perubahan-perubahan salah satunya pada pola atau perilaku komunikasi sehingga jika dulu proses komunikasi hanya terjadi secara *offline* (tatap muka) namun kini dapat berlangsung secara *online* atau virtual (melalui penggunaan jaringan Internet).<sup>25</sup> Kemunculan beberapa media sosial yang dijadikan media komunikasi telah membuat komunikasi tidak lagi terbatas pada jarak dan waktu.

Budaya komunikasi virtual adanya perubahan dari *face to face* ke CMC masih pada masa transisi. Karena masyarakat baru membiasakan untuk melakukan komunikasi secara virtual. Pandemi Covid-19 mengajarkan kita semua yang dituntut untuk melek terhadap media. Mau tidak mau harus belajar akan teknologi komunikasi dan mulai membiasakan. Hal ini menjadi terciptanya budaya baru di masyarakat untuk berkomunikasi secara virtual dengan memanfaatkan media sosial. Perubahan dalam masyarakat yang diakibatkan oleh teknologi mau tidak mau harus diterima. Charles Darwin yang dikutip Dian Budiargo berpendapat “jika manusia tidak ingin mengalami kepunahan, mereka harus memiliki sifat adaptif”.<sup>26</sup> Pergeseran yang terjadi di masyarakat akibat adanya CMC saat ini berdampak pada kondisi pandemi Covid-19 yang memunculkan adanya budaya-budaya baru.

Adapun karakteristik dunia virtual dapat menghasilkan efek dalam kehidupan ketika berhubungan dengan *cyberspace*. *Cyberspace* merupakan parodi realitas. Parodi adalah “sebuah komposisi sastra atau seni yang di dalamnya gagasan, gaya atau ungkapan khas seorang seniman dipertunjukkan sedemikian rupa sehingga membuatnya tampak absurd”.<sup>27</sup> Akan tetapi yang dimaksud dalam penelitian ini, *Cyberspace* atau ruang siber bisa didekati dalam “*culture*” dan “*culture artefact*”. Sebagai suatu budaya, pada mulanya internet adalah

---

<sup>25</sup>Cut Nadya Nanda, Pola Komunikasi Virtual Grup Percakapan Komunitas Hamur “*HAMURinspirig*” di Media Sosial Line, *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 2018, Vol 3, No 1, hlm 35

<sup>26</sup>Sri Hadijah Arnus, *Computer Mediated Communication (CMC)*, Pola Baru Berkomunikasi, *Al-Muncir*, 2015, Vol 8, No 2, hlm 282

<sup>27</sup>Astar Hadi, “*Matinya Dunia Cyberspace*”, Yogyakarta: Lkis Pelangi Aksara, 2004, hlm 150

model komunikasi yang sederhana bila dibandingkan dengan model komunikasi secara langsung atau *face to face*.<sup>28</sup>

Berdasarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pengguna internet sejumlah 196,71 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia sejumlah 266.91 juta jiwa. Jika di persentasekan penetrasi pengguna internet tahun 2019-2020 sejumlah 73,7%.<sup>29</sup> Dengan demikian, banyaknya masyarakat Indonesia memanfaatkan teknologi komunikasi yang ada. Adapun macam-macam media komunikasi virtual yang sering digunakan dalam agenda rapat ataupun pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 sebagai berikut.<sup>30</sup>

a. *Zoom*

*Zoom* merupakan aplikasi yang menyediakan layanan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan, hingga kolaborasi seluler. Aplikasi ini milik perusahaan Zoom Video Communications yang berpusat di San Jose, California. Aplikasi ini banyak digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh.<sup>31</sup> Keunggulan penggunaan aplikasi Zoom adalah (a) Panggilan video yang tanpa buffering, penyesuaian otomatis, (b) Panggilan audio - sempurna dan dapat direkam untuk tinjauan di masa mendatang, (c) Panggilan konferensi, dapat dengan mudah menghadirkan 10+ pihak tanpa kehilangan kualitas, d) Berbagi layar, dapat dengan mudah digunakan, bisa memilih jendela atau monitor apa yang akan dibagikan, (e) Penjadwalan, dapat dengan mudah untuk menjadwalkan acara dan mengekspor ke kalender kemudian mengundang tamu.<sup>32</sup>

b. *Skype for Business*

Aplikasi Rapat *Skype* dan *Skype for Business Web App* adalah aplikasi berbasis browser rapat yang digunakan untuk bergabung dalam *Rapat Skype for Business*.

---

<sup>28</sup>Rifqi Fauzi, Perubahan Budaya Komunikasi pada Pengguna Whatsapp di Era Media Baru, *JIKE*, 2017, Vol 1, No 1, hlm 6

<sup>29</sup><https://apjii.or.id/survei2019x>, diakses pada hari Selasa, 22 Desember 2020, pukul 08.30 WIB

<sup>30</sup><https://katadata.co.id/pingitaria/digital/5e9a41f747d62/zoom-dan-4-aplikasi-rapat-online-selama-pandemi-covid-19>, diakses pada hari Selasa, 22 Desember 2020, pukul 08.16 WIB

<sup>31</sup>Lanny Latifat, pada laman <https://www.tribunnews.com/nasional/2020/03/18/apa-itu-aplikasi-zoom-alternatif-rapat-jarak-jauh-begini-cara-kerjanya>, diakses pada hari Selasa, 22 Desember 2020, pukul 08.47 WIB

<sup>32</sup>Rita Komalasari, Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal TEMATIK*, 2020, Vol 7, No 1, hlm 40

Seseorang tidak bisa menjadwalkan rapat dari *Skype for Business Web App*, tapi bisa bergabung dalam rapat yang dijadwalkan dengan menggunakan *Outlook* atau *Skype for Business Web Scheduler*.<sup>33</sup>

### c. *Gotomeetings*

Sebagian besar perusahaan cenderung menggunakan aplikasi GoToMeeting untuk melakukan meeting online saat jam kerja. Pasalnya, aplikasi ini mampu menyajikan kualitas *video meeting* dengan standar HD sehingga membuat nyaman ketika menggunakannya. Tak hanya itu, aplikasi ini juga membubuhkan suara audio yang sangat jernih. Namun, aplikasi GoToMeeting ini tidak gratis alias harus berbayar.<sup>34</sup>

Masa pandemi Covid-19 untuk menjalin komunikasi lebih sering dilakukan secara virtual dengan memanfaatkan media yang ada. Dengan pandemi juga kita dituntut untuk bisa dan memahami sebagaimana jika tidak pandemic, pastinya platform seperti *zoom*, *skype*, *google meet* dan aplikasi.

## 2. Studi Kasus Pembelajaran Daring di UIN Walisongo Semarang

Studi kasus dalam penelitian ini mengenai budaya komunikasi virtual pada masa pandemi Covid-19 di mahasiswa berdasarkan pengalaman peneliti yakni pembelajaran *daring* di UIN Walisongo Semarang menggunakan aplikasi *zoom*, *google meet*, *e-learning*, *google classroom*, *whatsapp groups* dan *line*. Adapun fasilitas yang harus dimiliki setiap mahasiswa seperti laptop atau *handphone*. Perangkat-perangkat yang dimiliki oleh laptop maupun telepon genggam sangat memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menyimpan bahan ajar yang diberikan oleh dosen sehingga mahasiswa dapat mengakses ulang bahan ajar tersebut sewaktu-waktu. Dengan menggunakan laptop maupun *handphone* yang terhubung dengan internet, sehingga mahasiswa bisa mengikuti perkuliahan yang dilaksanakan secara virtual dalam bentuk *video conference*.

Hasil pada penelitian berdasarkan pengalaman observasi peneliti, membuktikan hampir sebagian besar mahasiswa mengakses internet dengan menggunakan layanan selular. Diberlakukannya kebijakan untuk belajar dari rumah atau pembelajaran jarak jauh (PJJ)

---

<sup>33</sup><https://support.microsoft.com/id-id/office/apa-itu-aplikasi-rapat-skype-skype-for-business-web-app-1ff3d412-718a-4982-8ff2-a4992608cdb5>, diakses pada hari Selasa, 22 Desember 2020, pukul 08.52 WIB

<sup>34</sup><https://glints.com/id/lowongan/aplikasi-meeting-online/#.X-FR3NgzbDc>, diakses pada hari Selasa, 22 Desember 2020, pukul 08.58 WIB

untuk menekan penyebaran Covid-19 diberlakukan di kampus UIN Walisongo Semarang dan akhirnya kebanyakan mahasiswa yang memutuskan untuk pulang kampung dan tetap melakukan pembelajaran secara daring. Mahasiswa mengaku kesulitan dalam mengikuti pembelajaran secara online pasalnya tidak semua wilayah tempat tinggal mereka mendapatkan sinyal seluler yang baik, walaupun ada sinyal yang didapat sangatlah lemah. Mahasiswa akan kurang maksimal saat melakukan pembelajaran *online* serta mendapatkan informasi perkuliahan dan pengumpulan tugas perkuliahan. Dalam penelitian ini pada observasi penulis, pembelajaran yang dilaksanakan secara virtual dalam bentuk konferensi video menggunakan aplikasi *zoom* atau *google meet* akan menguras paket internet, akan tetapi jika pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi pesan instan alternatif seperti *whatsapp* tidak menguras banyak kuota.

Pembelajaran metode secara daring yakni ketika pelajar dan pengajar tidak harus hadir secara fisik atau bersamaan di kampus. Penerapan pembelajaran dapat sepenuhnya dengan melakukan kelas online. Perubahan pada sistem pembelajaran yang mulanya tatap muka secara langsung kini harus dengan menggunakan aplikasi atau secara online kondisi ini memang bertolak-belakang dengan perilaku komunikasi dalam suasana pembelajaran secara langsung di kelas. Pembelajaran secara tatap muka bisa dilihat dari suasana yang lebih melibatkan emosional antara dosen dan mahasiswa karena tiap mahasiswa maupun dosen dapat menangkap pesan-pesan nonverbal, seperti bahasa tubuh, ekspresi wajah dan lainnya. Dengan hal demikian, menjelaskan bahwa perilaku komunikasi dosen sangat menentukan kemampuan mahasiswa dalam menerima materi di kelas.<sup>35</sup>

Konferensi video saat ini, sangat populer dan banyak digunakan untuk pembelajaran maupun acara webinar karena mempunyai kapasitas yang cukup banyak. Jikalau, dunia tidak terdampak Covid-19, mungkin masyarakat dan kalangan mahasiswa pun asing dalam bebrpa aplikasi konferensi video yang sering digunakan saat ini. Ini menciptakan budaya baru dimana pergeseran dari FTF ke CMC, dengan contoh pembelajaran di kampus. Komunikasi yang dilakukan secara virtual dalam pendidikan ternyata mempengaruhi efektifitas pembelajarannya dari dosen dan mahasiswa maupun *output* dari hasil ilmu yang didapatkan. Sebagai mahasiswa merasakan pembelajaran yang dilakukan kurang afektif, sehingga respon

---

<sup>35</sup>Ahmad Jaenal Mustopa dan Dasrun Hidayat, Pengalaman Mahasiswa Saat Kelas Online Menggunakan Aplikasi Zoom Cloud Meeting Selama Covid-19, *Jurnal Digital Media dan Relationship*, 2020, Vol 2, No 2, hlm 80

mahasiswa kurang aktif. Walaupun fitur yang diberikan pada aplikasi *zoom*, *google meet* atau yang lainnya terdapat *share screen*, hal ini tidak menjamin para mahasiswa bisa fokus saat pelajaran. Ini merupakan salah satu contoh studi kasus yang sering menggunakan aplikasi konferensi video untuk melakukan pembelajaran. Maka saat pandemic Covid-19, semua orang dituntut untuk belajar dan memanfaatkan teknologi komunikasi serta memunculkan budaya baru dengan komunikasi virtual.

## PENUTUP

Budaya komunikasi virtual sebagai suatu kebiasaan baru yang dilakukan pada masa pandemi covid-19 secara virtual atau tidak langsung dengan melalui media sosial. Dalam dunia virtual CMC (*Computer Mediated Communication*) seseorang dapat saling berinteraksi meskipun tidak dalam lokasi yang sama, namun ekspresi, emosi seseorang tidak terwakilkan seluruhnya karena proses komunikasi hanya melalui layar (*face-to screen*). Dengan menggunakan *the medium theory* media memiliki peran yang sangat besar untuk mempengaruhi rasio manusia. Dimana adaptasi yang dilakukan dapat berubah secara virtual melalui media.

Komunikasi virtual saat ini semakin berkembang pesat, namun dengan munculnya virus corona tersebut, akhirnya pemerintah membuat kebijakan sebagai langkah pertama yaitu berupa anjuran *social distancing*. Ini dimaknai bahwa pemerintah menyadari sepenuhnya penularan dari Covid-19 ini bersifat droplet percikan lendir kecil-kecil dari dinding saluran pernapasan seseorang yang sakit yang keluar pada saat batuk dan bersin. Selain mengatur jarak antar orang, agar kemungkinan peluang tertular penyakit bisa menjadi lebih rendah..

Adanya pandemi Covid-19 dinilai mengubah pola komunikasi masyarakat. Dimana komunikasi yang biasanya dapat dilakukan secara tatap muka, kini harus dilakukan secara virtual karena adanya kebijakan *social distancing* dari pemerintah. Cara berkomunikasi tidak hanya bisa dilakukan dengan *face to face* saja. Akan tetapi dapat dilakukan secara virtual untuk memudahkan dan memanfaatkan adanya media sosial yang ada. Adapun macam-macam media komunikasi virtual yang sering digunakan dalam agenda rapat ataupun pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 seperti *zoom*, *skype for business* dan *gotomeetings*. Studi kasus mengenai budaya komunikasi virtual pada masa pandemic Covid-19, dalam penelitian ini fokus pada pembelajaran daring di UIN Walisongo Semarang. Dengan memanfaatkan aplikasi konferensi

video dengan aplikasi *zoom*, *google meet*, *line* dan lain sebagainya. Dengan hal demikian, menciptakan budaya baru dimana pergeseran transisi dari FTF ke CMC.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arnus, Sri Hadijah. 2015. *Computer Mediated Communication (CMC)*, Pola Baru Berkomunikasi. *Al-Muncir*. Vol 8, No 2
- Bayu Tejo Samporno, Muchammad. Dkk. 2020. Buaya Media Sosial, Edukasi Masyarakat dan Pandemi Covid-19. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar'i*, Vol 7, No 6.
- Dwi Astuti, Yanti. 2015. Dari simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual melalui Sosial Media di Cyberspace. *Jurnal Komunikasi PROFETIK*, Vol 8, No 2.
- Fauzi, Rifqi. 2017. Perubahan Budaya Komunikasi pada Pengguna Whatsapp di Era Media Baru. *JIKE*, Vol 1, No 1.
- Hadi, Astar . 2004. "*Matinya Dunia Cyberspace*", Yogyakarta: Lkis Pelangi Aksara.
- Hakim dan Winda Kustiawan. 2019. Perkembangan Teori Komunikasi Kontemporer. *Jurnal Komunika Islamika*, Vol 6, No 1.
- Handayani, Diah. Dkk. 2020. Penyakit Virus Corona 2019. *Jurnal Respirologi Indonesia*, Vol 40, No 2.
- Hasan, Iqbal. 2008. "*Analisis Data Penelitian dengan Statistik*". Jakarta: Bumi Aksara.
- Komalasari, Rita. 2020. Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal TEMATIK*, Vol 7, No 1.
- Komang Suni Astini, Ni. 2020. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lampuhyang: Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, Vol 11, No 2.
- Laman <https://apjii.or.id/survei2019x>, diakses pada hari Selasa, 22 Desember 2020, pukul 08.30 WIB.
- Laman <https://covid19.go.id/p/berita/pasien-sembuh-covid-19-semakin-bertambah-menjadi-546884-orang>, diakses pada hari Selasa, 22 Desember 2020 pukul 01.30 WIB.
- Laman <https://glints.com/id/lowongan/aplikasi-meeting-online/#.X-FR3NgzbDc>, diakses pada hari Selasa, 22 Desember 2020, pukul 08.58 WIB



Laman <https://katadata.co.id/pingitaria/digital/5e9a41f747d62/zoom-dan-4-aplikasi-rapat-online-selama-pandemi-covid-19>, diakses pada hari Selasa, 22 Desember 2020, pukul 08.16 WIB.

Laman <https://support.microsoft.com/id-id/office/apa-itu-aplikasi-rapat-skype-skype-for-business-web-app-1ff3d412-718a-4982-8ff2-a4992608cdb5>, diakses pada hari Selasa, 22 Desember 2020, pukul 08.52 WIB

Laman <https://www.unas.ac.id/berita/komunikasi-virtual-di-tengah-pandemi-covid-19/>, diakses pada hari Selasa, 22 Desember 2020, pukul 07.33 WIB.

Latifat, Lanny. laman <https://www.tribunnews.com/nasional/2020/03/18/apa-itu-aplikasi-zoom-alternatif-rapat-jarak-jauh-begini-cara-kerjanya>, diakses pada hari Selasa, 22 Desember 2020, pukul 08.47 WIB.

Muslih, Basthoumi. 2020. Urgensi Komunikasi dalam Menumbuhkan Motivasi di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian Manajemen Terapan (PENATARAN)*, Vol 5, No 1.

Mustopa, Ahmad Jaenal dan Dasrun Hidayat. 2020. Pengalaman Mahasiswa Saat Kelas Online Menggunakan Aplikasi Zoom Cloud Meeting Selama Covid-19. *Jurnal Digital Media dan Relationship*. Vol 2. No 2.

Nadya Nanda, Cut. 2018. Pola Komunikasi Virtual Grup Percakapan Komunitas Hamur “HAMURinspirig” di Media Sosial Line. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, Vol 3, No 1.

Rohim Yunus, Nur. 2020. Kebijakan Pemberlakuan Lockdown sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar’I*, Vol 7, No 3.

Virgina, Amelia. 2012. Pergeseran Budaya Komunikasi pada Era Media Baru: Studi Kasus Penggunaan Facebook oleh Digital Natives. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, Vol 1, No 2.