

## **Perubahan Budaya Komunikasi Virtual Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pembelajaran Daring di Universitas Yapis Papua)**

Izzatul Laili<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Yapis Papua, izzabiyun@gmail.com

### **Abstract**

The development of Internet technology has made communication more widespread. Now many media platforms on the Internet have sprung up and become communication platforms. Various activities are carried out virtually by using various applications such as zoom, whatsapp, google meet and others. This happened when In early 2020, the world was shocked by the incidence of severe infections with unknown causes, which started with a report from China to the World Health Organization (WHO) that there were 44 severe pneumonia patients in an area namely Wuhan City, Hubei Province, China, to be precise at the end of 2019 in China. So that everything there is a communication limit that requires him to just "work from home". In this case, it is interesting to study and the writer is a researcher at one of the private universities in Jayapura City, Papua, precisely on the Yapis Papua University campus which also conducts online learning using video conferencing applications or other text messages. Thus, the researcher examines the virtual communication culture during the Covid-19 pandemic (a case study of online learning at Yapis Papua university). The method used in this research is descriptive qualitative research with a library research approach. The aim is to find out changes in the culture of virtual communication in learning during the covid 19 pandemic. The result of this research is to create a new culture where the transition shift from FTF to CMC is also to video conferencing applications such as zoom, google meet, line so that there is a virtual communication culture that is often used in learning during the Covid-19 pandemic.

**Keywords: Communication Culture; Learning, Virtual, covid 19**

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi Internet telah membuat komunikasi semakin luas. Kini banyak platform-platform media di Internet yang bermunculan dan menjadi wadah komunikasi. Berbagai kegiatan dilakukan secara virtual dengan menggunakan berbagai aplikasi zoom, whatsapp, google meet dan lain lain. Hal ini terjadi saat Di awal tahun 2020, 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 terakhir tahun 2019 di Cina. Sehingga segala sesuatunya ada batasan komunikasi yang mengharuskannya di rumah saja "work from home". dalam hal ini menarik untuk di teliti dan penulis peneliti di salah satu perguruan tinggi swasta di Kota Jayapura Papua tepatnya di kampus Universitas Yapis Papua yang juga melakukan pembelajaran secara daring dengan menggunakan aplikasi konferensi video maupun pesan teks lainnya. Dengan demikian peneliti meneliti mengenai budaya komunikasi virtual pada masa pandemi Covid-19 (studi kasus pembelajaran daring di universitas Yapis Papua). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan kepustakaan atau library research. Tujuannya ingin mengetahui perubahan budaya komunikasi virtual dalam pembelajaran di masa pademi covid 19. hasil dari penelitian ini adalah Menciptakan budaya baru dimana pergeseran transisi dari FTF ke CMC juga ke aplikasi konferensi video seperti zoom, google meet, line sehingga terjadi budaya komunikasi virtual yang sering digunakan dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19.

**Kata Kunci: Budaya Komunikasi; Pembelajaran, Virtual, Covid 19**

## PENDAHULUAN

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. (Handayani et al., 2020) 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. (Susilo et al., 2020).

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. (Kristina et al., 2020) 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. (Muslih, 2020).

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.(Gusty et al., 2020).

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 memanfaatkan media social.(Lestari & Saifuddin, 2020).

Kebutuhan akan interaksi dengan sesama melalui alat komunikasi dirasa sangat membantu kegiatan dalam setiap aspek kehidupan manusia. 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. (Sampurno et al., 2020).

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 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 Universitas Yapis Papua 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 universitas Yapis Papua). Bagaimana Budaya komunikasi virtual dalam pembelajaran daring di Universitas Yapis Papua? Bagaimana hambatan-hambatan dalam yang dialami saat pembelajaran daring oleh mahasiswa di universitas yapis papua?

## **Kajian Teori**

### **2.1 Budaya Komunikasi Virtual**

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). (Perdana & Adha, 2020)

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 melekat 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”.(Thohir & Agustian, 2020).

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. 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 model komunikasi yang sederhana bila dibandingkan dengan model komunikasi secara langsung atau face to face.(Priscilla & Lestari, 2020). (Jayul & Irwanto, 2020).

Budaya komunikasi virtual pada dasarnya terdiri dari tiga kata yaitu budaya, komunikasi dan virtual. Dalam tradisi antropologi, Clifford Geertz (dalam Martin dan Nakayama, 2007:47)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.(Safitri & Suharno, 2020).

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 (2008:2) 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. (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.(Nasrullah, n.d.).

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 Extentions 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. (Handhayani et al., 2020).

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. (Rakhmat, n.d.).

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. 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 bersuara. Komunikasi Virtual memiliki kelebihan dan kekurangan. (Pakpahan et al., 2020) (Nurdin, 2020).

#### Kelebihan dari Komunikasi Virtual

- a. Sebagai media komunikasi interaktif feedback yang terjadi dalam komunikasi interaktif terjadi langsung dari komunikannya.

- b. Memecahkan persoalan materialisme dan konsumerisme 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.
- c. Mengurangi persoalan HIV/AIDS. Melalui internet kita bisa memuaskan hasrat seks tanpa adanya ketakutan terkena virus-virus seksual.
- d. 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.
- e. 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.
- f. Memecahkan persoalan kebebasan dari demokrasi. Cyberspace menjadi sebuah “Public Sphere” yang ideal, yang tidak dapat ditemukan di dalam kehidupan nyata.

#### Kekurangan Komunikasi Virtual

- 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.

Cyberspace menjadi ajang kebrutalan semiotic (Fahmi, 2020) (Surani et al., 2020) (Suyasa & Sedana, 2020).

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%.29

Dengan demikian, banyaknya masyarakat Indonesia memanfaatkan teknologi komunikasi yang ada. (Wibowo et al., 2020).

## **2.2. Media komunikasi virtual yang sering digunakan dalam pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 sebagai berikut:**

1. 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. (Widyaningrum, 2020) (Tambunan, 2020)

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. (Asfar & ASFAR, 2020) (Komalasari, 2020) (Monica & Fitriawati, 2020)
2. 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. 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. (Sampurno et al., 2020) (Iskandar et al., 2020) (Himyatul, 2020).

3. **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. (Fattah & Azis, 2020) (Fajrin & Tiorida, 2020).

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.

### **2.3 Covid-19**

Coronavirus adalah keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat. (Zendrato, 2020) 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 diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Virus penyebab Covid-19 ini dinamakan SarsCoV2. Virus corona adalah zoonosis (ditularkan antara hewan dan manusia). 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. 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.(Wulandari et al., 2020) (Damanik et al., 2020) (Nurhayatun & Prabowo, 2020)

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.

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.

## **PEMBAHASAN**

Studi kasus dalam penelitian ini mengenai budaya komunikasi virtual pada masa pandemi Covid-19 di mahasiswa berdasarkan pengalaman peneliti yakni pembelajaran daring di Universitas Yapis Papua menggunakan aplikasi zoom, google meet, e-learning, google classroom, whatsapp groups.(Anggaira et al., 2020) (Dongoran, 2020) 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. (Astini, 2020) (Satriah et al., 2020) (Isroqmi, 2020).

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) untuk menekan penyebaran Covid-19 diberlakukan di kampus Universitas Yapis Papua dan akhirnya kebanyakan mahasiswa 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. (Mustopa & Hidayat, 2020) (Nugraha et al., 2020) (Wati & Nora, 2020).

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 beberapa aplikasi konferensi video yang sering digunakan saat ini. Ini menciptakan budaya baru dimana pergeseran dari FTF (face to face) ke CMC (Computer Mediated Communication), 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 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 pandemik Covid-19, semua orang dituntut untuk belajar dan memanfaatkan teknologi komunikasi serta memunculkan budaya baru dengan komunikasi virtual. (Alaby, 2020) (Gusty et al., 2020) (Jaelani et al., 2020).

## **Kesimpulan**

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, googlemeet, Whatsapp dan skype. Studi kasus mengenai budaya komunikasi virtual pada masa pandemic Covid-19, dalam penelitian ini fokus pada pembelajaran daring di Universitas Yapis Papua. 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

- Alaby, M. A. (2020). Media sosial whatsapp sebagai media pembelajaran jarak jauh mata kuliah ilmu sosial budaya dasar (ISBD). *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 273–289.
- Anggaira, A. S., Pd10, M., & Metro, I. (2020). PEMBELAJARAN TEACHING MEDIA DENGAN PROJECT-BASED LEARNING MODEL VIA ONLINE. *Antologi*.
- Asfar, A. T., & ASFAR, A. M. I. A. (2020). Zoom aman bagi pengguna? Review kelemahan dan panduan praktis preventif. Experiment Finding. file:///C:/Users/USER/Downloads/Amankahzoom ....
- Astini, N. K. S. (2020). Tantangan Dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241–255.
- Damanik, E., Simanjuntak, Y. T., & Wiratma, D. Y. (2020). Pencegahan corona virus disease 19 (covid-19) pada pedagang pasar helvetia kelurahan helvetia tengah. *Jurnal Abdimas Mutiara*, 1(2), 8–11.
- Dongoran, M. F. (2020). COVID-19: BERKAH ATAU BENCANA? *Dalam Preventif Pandemi*, 131.
- Fahmi, M. H. (2020). Komunikasi synchronous dan asynchronous dalam e-learning pada masa pandemic covid-19. *Jurnal Nomosleca*, 6(2).
- Fajrin, M. U., & Tiorida, E. (2020). Faktor yang Memengaruhi Minat Perilaku Penggunaan Teknologi (Studi: Pengguna Aplikasi Video Conference selama Physical Distancing). *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 11(1), 977–984.
- Fattah, F., & Azis, H. (2020). Pemanfaatan Video Conference Pada Yayasan Sinergi Cendikia Makassar. *Ilmu Komputer Untuk Masyarakat (ILKOMAS)*, 1(2).
- Gusty, S., Nurmiati, N., Muliana, M., Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., Sudarso, A., Leuwol, N. V., Apriza, A., & Sahabuddin, A. A. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Handayani, D., Hadi, D. R., Isbaniah, F., Burhan, E., & Agustin, H. (2020). Corona virus disease 2019. *Jurnal Respiriologi Indonesia*, 40(2), 119–129.
- Handhayani, M., Arif, E., & Dewi, R. S. (2020). PERGESERAN BUDAYA KOMUNIKASI DI ERA MEDIA BARU (STUDI KASUS PENGGUNAAN LAPOR OLEH MASYARAKAT KOTA SOLOK). *AL MUNIR: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 124–133.
- Himyatul, M. (2020). *Penerapan Google Classroom Pada Pembelajaran Pai Kelas Xi Jurusan Bisnis Daring Pemasaran (Bdp) Di Smk Negeri 1 Purwokerto Tahun Pelajaran 2019/2020*. IAIN Purwokerto.
- Iskandar, A., Sudirman, A., Safitri, M., Sulaiman, O. K., Ramadhani, R., Wahyuni, D., Kurniawan, M. A., Mardiana, N., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Yayasan Kita Menulis.
- Isroqmi, A. (2020). Pentingnya penguasaan beberapa aplikasi komputer bagi dosen di pembelajaran daring berbasis moodle. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Jaelani, A., Fauzi, H., Aisah, H., & Zaqiyah, Q. Y. (2020). Penggunaan media online dalam proses kegiatan belajar mengajar pai dimasa pandemi covid-19 (Studi Pustaka dan

- Observasi Online). *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1), 12–24.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199.
- Komalasari, R. (2020). Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi Covid 19. *TEMATIK-Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 38–50.
- Kristina, M., Sari, R. N., & Nagara, E. S. (2020). Model pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi covid 19 di Provinsi Lampung. *Idaarah*, 4(2), 200–209.
- Lestari, P., & Saifuddin, M. (2020). Implementasi Strategi Promosi Produk Dalam Proses Keputusan Pembelian Melalui Digital Marketing Saat Pandemi Covid'19. *Manova (Jurnal Manajemen Dan Inovasi)*, 2(2).
- Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9(2), 1630–1640.
- Muslih, B. (2020). Urgensi komunikasi dalam menumbuhkan motivasi di era pandemi COVID-19. *PENATARAN: Jurnal Penelitian Manajemen Terapan*, 5(1), 57–65.
- Mustopa, A. J. M. J., & Hidayat, D. (2020). Pengalaman Mahasiswa Saat Kelas Online Menggunakan Aplikasi Zoom Cloud Meeting Selama Covid-19. *Journal Digital Media & Relationship*, 2(2), 75–84.
- Nasrullah, R. (n.d.). *Manajemen Privasi Komunikasi Pengguna Facebook*. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif ....
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276.
- Nurdin, A. (2020). *Teori Komunikasi Interpersonal Disertai Contoh Fenomena Praktis*. Prenada Media.
- Nurhayatun, E., & Prabowo, N. A. (2020). Pencegahan Penularan Covid-19 Pada Orang Dengan Lupus Di Surakarta. *Logista-Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 390–394.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., & Kaunang, F. J. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Perdana, D. R., & Adha, M. M. (2020). Implementasi Blended Learning untuk Penguatan Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 90–101.
- Priscilla, J., & Lestari, P. (2020). Model Komunikasi Krisis Pelayanan Pasien di Rumah Sakit Umum Daerah. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(1), 39–50.
- Rakhmat, S. H. (n.d.). *Nilai Budaya Khalayak Digital Dalam Komentar Pada Konten Dakwah Di Instagram Hanan Attaki*. Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif ....
- Safitri, A., & Suharno, S. (2020). Budaya Siri'Na Pacce dan Sipakatau dalam Interaksi Sosial Masyarakat Sulawesi Selatan. *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya*, 22(1), 102–111.
- Sampurno, M. B. T., Kusumandyoko, T. C., & Islam, M. A. (2020). Budaya media sosial,

- edukasi masyarakat, dan pandemi COVID-19. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5), 529–542.
- Satriah, L., Miharja, S., Setiana, W., & Rohim, A. S. (2020). *Optimalisasi bimbingan online dalam upaya mencegah penyebaran virus Covid-19 pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN SGD Bandung*.
- Surani, D., Kusuma, J. W., & Kusumawati, N. (2020). Platform Online Dalam Perkuliahan Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(9), 1338–1349.
- Susilo, D., Prameswari, L. D., & Putra, V. A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Location Based Service untuk Informasi dan Pencarian Lokal Pasien Covid-19 Berbasis Sensor IMU (Inertial Measured Unit). *ELECTRA: Electrical Engineering Articles*, 1(1), 22–27.
- Suyasa, I. M., & Sedana, I. N. (2020). Mempertahankan Eksistensi Media Cetak Di Tengah Gempuran Media Online. *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*, 1(1), 56–64.
- Tambunan, E. (2020). *Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Berakreditasi A di Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara*. IAIN Padangsidimpuan.
- Thohir, E., & Agustian, A. G. (2020). *Akhlaq Untuk Negeri*. Arga Tilanta.
- Wati, M. N., & Nora, D. (2020). Penggunaan Smartphone Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 2 Lubuk Basung di Era Pandemi Pada Mata Pelajaran Sosiologi (Studi Kasus Kelas XII IPS 1, 2 dan 3). *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 85–92.
- Wibowo, A., Pradiptha, A. P., Mulyati, M., & Utari, D. R. (2020). Penyuluhan Wirausaha Berbasis Teknologi untuk Pemulihan Ekonomi Masyarakat Terdampak Covid-19 di Masa New Normal. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(3), 357–365.
- Widyaningrum, D. P. (2020). THE EFFECT OF ZOOM MEETING ON E-LEARNING BASED REMOTE LEARNING IN IMPROVING STUDENT COGNITIVE ABILITY. *MATAAZIR: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1(2), 62–77.
- Wulandari, A., Rahman, F., Pujianti, N., Sari, A. R., Laily, N., Anggraini, L., Muddin, F. I., Ridwan, A. M., Anhar, V. Y., & Azmiyannoor, M. (2020). Hubungan Karakteristik Individu dengan Pengetahuan tentang Pencegahan Coronavirus Disease 2019 pada Masyarakat di Kalimantan Selatan. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 15(1), 42–46.
- Zendrato, W. (2020). Gerakan mencegah daripada mengobati terhadap pandemi covid-19. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 242.