

## **Komunikasi *Virtual* Pada Masa Pandemi Covid-19**

**Ridwan Rustandi, Enjang As**

*UIN Sunan Gunung Djati Bandung*

[ridwanrustandi@uinsgd.ac.id](mailto:ridwanrustandi@uinsgd.ac.id), [enjang\\_as@uinsgd.ac.id](mailto:enjang_as@uinsgd.ac.id)

### **Abstract**

*The research was motivated by the many changes in the order of life, especially in the aspect of communication due to the Covid-19 Pandemic. This pandemic, makes almost all matters done online. So it can be analyzed that how the impact of the pandemic affects the effectiveness of virtual communication in life. The research was conducted to analyze the influence of Covid-19 in virtual communication, and the use of virtual communication media during the pandemic. From the results of this research research, it can be concluded that the Covid-19 pandemic has a considerable impact on virtual communication. Many activities end up being diverted through virtual media. Such as schools, courses, private tutoring, and work. All aspects of today's activities have become dependent on virtual media such as zoom, google meet, classroom, whatsapp, and tiktok. Teenagers' interest and addiction to online games has finally increased. The research method chosen by the author uses qualitative methods to get answers to social phenomena that occur. The results of the analysis are taken from the interpretation of the description of the description of the information that has been researched.*

*Keywords : communication, covid-19, virtual communication*

### **Abstrak**

Penelitian dilatarbelakangi karena banyak berubahnya tatanan kehidupan terutama dalam aspek komunikasi akibat Pandemi Covid-19. Pandemi ini, menjadikan hampir segala urusan dilakukan melalui daring. Sehingga dapat dianalisis bahwa bagaimana dampak dari pandemi mempengaruhi efektivitas komunikasi virtual dalam kehidupan. Penelitian dilakukan untuk menganalisis pengaruh Covid-19 dalam komunikasi virtual, dan pemanfaatan media komunikasi virtual pada masa pandemi. Dari hasil riset penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pandemi Covid-19 memiliki dampak yang cukup besar terhadap komunikasi virtual. Banyak kegiatan yang akhirnya dialihkan melalui media virtual. Seperti sekolah, kursus, les privat, dan bekerja. Semua aspek kegiatan saat ini menjadi bergantung pada media virtual seperti zoom, google meet, classroom, whatsapp, dan tiktok. Minat dan kecanduan para remaja kepada game online pun akhirnya semakin meningkat. Metode Penelitian yang dipilih oleh penulis menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan jawaban dari fenomena sosial yang terjadi. Hasil Analisis diambil dari interpretasi penggambaran penjelasan keterangan dari data yang telah diriset.

*Kata Kunci : komunikasi, covid-19, komunikasi virtual*

## **I. PENDAHULUAN**

Manusia memiliki fitrah untuk selalu berkomunikasi kepada sesama manusia. Karena manusia merupakan makhluk sosial, maka setiap individu akan selalu memiliki dorongan untuk berinteraksi antara satu sama lain. Seperti yang diungkapkan oleh Thomas Scheidel, tujuan utama kita berkomunikasi adalah untuk menyatakan dan mendukung identitas diri, membangun kontak sosial dengan orang yang berada disekitar kita, dan untuk mempengaruhi orang lain agar merasa, berfikir, atau berperilaku seperti yang kita inginkan, tetapi pada akhirnya dasar kita berkomunikasi tidak lain adalah sebagai bentuk pengendalian lingkungan fisik dan psikologis kita. (Mulyana, 2013: 4)

Komunikasi itu sendiri adalah proses bagaimana pesan disampaikan oleh komunikator kepada komunikan baik secara verbal maupun nonverbal melalui perantara media yang tidak selalu berjalan lancar karena memiliki beberapa hambatan dan kemudian pesan itu mendapatkan tanggapan (feedback).

Namun, adanya Kemunculan Covid-19 sejak akhir Maret 2020 membuat banyak perubahan pada aspek kegiatan manusia. Baik bagi kalangan pelajar, Mahasiswa, maupun pekerja. Segala kegiatan dilakukan dalam jarak jauh. Dalam hal ini, komunikasi virtual memiliki peran penting pada prosesnya.

Teknologi Video Teleconference salah satu metode pertemuan jarak jauh dengan komunikasi virtual yang saat ini sangat efektif dan menjadi alternatif pada masa ini. Walaupun terdapat banyak kendala karena keterbatasan jarak, penggunaan teknologi ini menjadi sangat pesat karena tuntutan keadaan. Hal ini dapat menjadi gambaran, bahwa adanya pandemi Covid-19 memiliki dampak bagi Komunikasi Virtual.

Jika melihat dari kenyataan yang ada, dengan adanya komunikasi virtual, banyak usaha yang

tumbuh dengan gaya berbeda, seperti bimbingan belajar online. Biasanya bimbingan belajar, les privat, kursus dilakukan secara tatap muka dengan murid dan guru yang berhadapan dan berinteraksi langsung. Namun, karena keterbatasan adanya pandemi virus ini, membuat para pelajar menjadi lebih sulit menambah kemampuan. Maka, dengan metode baru muncul lah beberapa bimbingan belajar, les privat bahkan kursus yang menggunakan media Komunikasi Virtual. Tanpa bertatap muka langsung, dan tetap di dalam rumah, seorang murid tetap dapat menambah kemampuan ataupun keahlian dengan berinteraksi aktif dengan tutor dan gurunya melalui media virtual.

Selain bimbingan online, mulai banyak juga muncul media untuk berorganisasi secara virtual. Dengan tujuan bermacam-macam, banyak para penggiat sosial media yang akhirnya berkreasi membangun sebuah organisasi online untuk menjadi wadah menyalurkan keahlian para muda-mudi untuk membangun sebuah organisasi.

Masih banyak lagi dampak yang terjadi akibat adanya Covid-19 pada Komunikasi Virtual yang akhirnya dianalisis pada jurnal ini, yaitu (1) Apa itu Komunikasi Virtual? (2) Bagaimana sebab dan akibat pandemi Covid-19 pada aspek Komunikasi Virtual? (3) Bagaimana Memanfaatkan Media Komunikasi Virtual pada masa pandemi Covid-19?

## **II. METODE PENELITIAN**

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Kualitatif. Dimulai dengan melakukan penelitian mencari data dahulu melalui jurnal-jurnal dan buku yang relevan dengan pokok pembahasan, lalu dikumpulkan dan akhirnya ditafsirkan serta disimpulkan melalui penjelasan, keterangan, gambaran dari hasil data yang dicari.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. PENGERTIAN KOMUNIKASI VIRTUAL

Secara etimologi kata komunikasi berasal dari bahasa Inggris yaitu “*communication*” yang diambil dari bahasa Latin yaitu “*communitio*” yang artinya menyampaikan atau menyebarluaskan. Menurut Laswell komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui sebuah saluran (*channel*) yang menimbulkan efek tertentu.

Komunikasi adalah penyampaian atau pengolahan pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan melalui media tertentu, dengan maksud untuk mempengaruhi mereka sehingga menghasilkan perubahan gagasan, perasaan, pengalaman serta tindakan, yang pada akhirnya akan menghasilkan efek dan diharapkan adanya *feedback*. Komunikasi juga merupakan suatu proses pertukaran pikiran untuk saling menghasilkan pengertian yang sama. Komunikasi bersifat umum, semua orang bisa melakukannya. Komunikasi juga bisa dilakukan secara langsung atau tidak langsung, baik melalui media seperti telepon, telegram, radio, kurir, dan lain sebagainya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) virtual memiliki tiga makna, yang pertama disebut secara nyata, kedua bermakna mirip atau sangat mirip dengan sesuatu yang dijelaskan dan ketiga bermakna tampil atau hadir dengan menggunakan perangkat lunak komputer, seperti internet. Virtual adalah sebuah proses komunikasi yang dilakukan melalui dunia maya agar bisa terhubung dengan lawan bicara.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi virtual adalah suatu proses penyampaian pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan melalui suatu media maya agar bisa terhubung dengan lawan bicara, dengan maksud untuk mempengaruhi mereka yang pada akhirnya menghasilkan efek

dan diharapkan adanya *feedback* dari proses komunikasi tersebut.

Komunikasi virtual adalah suatu proses komunikasi yang bertujuan untuk menghubungkan suatu koneksi antara satu individu dengan individu lain. Dalam interaksi tersebut mencakup berbagai hal seperti hiburan, hobi atau juga berdiskusi dalam sebuah topik tertentu tanpa adanya sesuatu yang dibatasi.

#### 2. SEBAB DAN AKIBAT PANDEMI COVID-19 PADA ASPEK KOMUNIKASI VIRTUAL

Budaya komunikasi virtual dilakukan pada masa pandemi covid-19 secara virtual, atau dengan kata lain tidak langsung yakni melalui media sosial. Dalam dunia virtual CMC (Computer Mediated Communication), seseorang dapat berinteraksi walaupun lokasinya tidak sama. Namun ekspresi & emosi seseorang tidak terwakilkan seluruhnya karena proses komunikasi hanya melalui layar (*face-to screen*).

Pandemi Covid-19 dinilai mengubah pola komunikasi masyarakat, dimana komunikasi yang biasanya dapat dilakukan secara tatap muka kini harus dilakukan secara virtual. Semua ini karena adanya kebijakan Social Distancing dari pemerintah. Cara berkomunikasi tidak hanya dilakukan secara *face to face*, tapi juga dapat dilakukan secara virtual.

Dari dunia pendidikan, bisnis, sampai politik semua hal dialihkan menjadi virtual. Seperti halnya dalam dunia pendidikan, sejak awal corona diumumkan tersebar di Indonesia, pemerintah langsung siaga menutup sekolah dan kampus. Semua kegiatan belajar mengajar dialihkan dan dituntut untuk berbasis daring. Para pendidik dan murid diminta untuk beradaptasi dengan keadaan dan tetap menjalankan kegiatan seperti biasanya namun dalam ruang yang terpisah. Para pendidik pun berkreasi menggunakan segala metode virtual seperti *Video Call*, *Zoom*, melalui diskusi grup *Whatsapp* atau menggunakan media aplikasi *Google Classroom*. Tidak sedikit sekolah atau

perguruan tinggi yang akhirnya membuat website sendiri untuk akses pembelajaran interaktif murid dan pendidik.

Selain itu, dari dunia kerja, para perusahaan diminta untuk melakukan pekerjaan dari rumah (WFH). Para pekerja, diminta tetap melakukan pekerjaan melalui rumah dengan berdiskusi melalui berbagai media Komunikasi Virtual. Segala pekerjaan dibawa, dikontrol, dikerjakan dari rumah masing-masing. Semua aspek masyarakat dituntut untuk beradaptasi dengan keadaan ini.

Tidak hanya itu, melihat gaya hidup sekarang ini yang sangat dekat dengan penggunaan Game online. Dampak dari berkembangnya teknologi, dan semakin dituntutnya manusia untuk melakukan semua melalui daring, membuat game online menjadi semakin mudah diakses menggunakan ponsel dan internet dimanapun dan kapanpun. Hal ini, yang akhirnya berdampak pada pola komunikasi dalam lingkungan sosial. Guno (2018) menemukan hasil bahwa para penggiat game online akan cenderung menjadi candu, yang akhirnya akan berdampak pada perilaku dan penyimpangan perilaku penggiat kepada keluarga dan kesehatan. Kecanduan game online ini, akan menimbulkan perilaku baik dan buruk secara tidak langsung. Menurut Fauziah (2013) banyak kalangan remaja yang memiliki minat tinggi pada game online. Hal ini, yang berdampak pada perilaku positif maupun negatif. Dampak positif bermain game online yakni, bahwa para penggiat game online akan mudah mendapat relasi, pemahaman terhadap bahasa asing dalam dialog game dan prolog game lebih tinggi, belajar untuk mengambil keputusan, melakukan perencanaan, berpikir strategis dalam situasi tertentu. Namun, adapun dampak negatif yang ditimbulkan dilihat dari perilaku kecanduan, menyita waktu bahkan sampai pada tahap autisme ringan.

### **3. PEMANFAATAN MEDIA KOMUNIKASI VIRTUAL PADA MASA PANDEMI**

Pandemi Covid-19 telah melanda dunia. Dampaknya, lebih buruk dari masalah ekonomi, tetapi juga mengenai dunia pendidikan bahkan sampai politik. Wabah ini juga sangat berdampak pada aspek informasi dan komunikasi. Dengan diberlakukannya pembatasan jarak sosial yang diperintahkan oleh pemerintah dan departemen kesehatan kepada masyarakat, menghasilkan ditutupnya sekolah dan bisnis yang akhirnya membuat masyarakat bingung menghadapi perubahan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Tuntutan global ini, menuntut dunia pendidikan agar selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk usaha peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Ketentuan pembelajaran jarak jauh saat ini membuat kerepotan bagi pendidik maupun para pelajar.

Beberapa teknologi yang dapat digunakan saat WFH adalah teknologi komunikasi pertemuan virtual misalnya aplikasi Zoom atau google meet. Komunikasi untuk koordinasi antar karyawan secara intens dapat menggunakan media aplikasi Whatsapp Group, aplikasi chatting serta fasilitas video call yang bahkan dapat dipergunakan lebih dari 1 orang lawan bicara, memudahkan komunikasi perihal pekerjaan karena terkoneksi secara langsung. Adapun media yang sering dilakukan oleh para pebisnis untuk mempromosikan produknya di masa pandemic saat ini seperti Instagram, facebook, twitter dan media yang sedang menjadi tren dimasa pandemi ini yaitu Tiktok.

Media-media yang digunakan oleh para pebisnis ini cukup efektif dalam mempromosikan produk-produknya. Dengan adanya Media Komunikasi Virtual di masa pandemi ini banyaknya manfaat di dunia pebisnis namun cukup kurang efektif di dunia politik dan dunia Pendidikan. Karena,

Media yang baik belum tentu menghasilkan output yang maksimal. Faktor kesiapan pendidik dalam menggunakan media dan pemilihan media daring yang tepat adalah faktor yang menentukan proses pembelajaran berjalan optimal. Semua media daring memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, maka pemilihan media yang sesuai dengan peruntukannya, menarik perhatian peserta didik, bahkan kolaborasi penggunaan media daring menjadi sangat penting bagi proses pembelajaran agar berjalan optimal.

#### **IV. SIMPULAN**

Dari paparan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa Komunikasi Virtual adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media maya dan tetap diharapkan agar terdapat umpan balik dari proses itu. Komunikasi Virtual ini sendiri memiliki peran penting pada masa pandemi ini. Proses Komunikasi Virtual menjadi media utama baik dalam lingkup pendidikan, bisnis, maupun politik. Karena adanya peraturan pemerintah dan departemen kesehatan untuk membatasi sosial mengakibatkan semua kegiatan dilakukan daring. Akhirnya, penggunaan metode Komunikasi virtual terus meningkat seperti peralihan yang tadinya bertatap muka langsung menjadi melalui Zoom atau google meet, diskusi yang dilakukan melalui media Whatsapp group, promosi bisnis yang menggunakan sosial media seperti Instagram, Twitter, maupun Tiktok. Dan meningkatnya penggunaan Game Online pada remaja.

Menyadari bahwa penulis masih jauh dari kata sempurna, penulis memohon saran agar kedepannya dapat terus berproses lebih baik lagi, dapat lebih teliti dan fokus mencari pembahasan yang sesuai topik, dan bertanggung jawab atas hasil penulisan. Penulis memohon maaf apabila banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisa

## DAFTAR PUSTAKA

- Brahma, I. A. (2020). Penggunaan zoom sebagai pembelajaran berbasis online dalam mata kuliah sosiologi dan antropologi pada mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(2), 97-102.
- Budi, R. (2010). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Makassar: Kretakupa Print.
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Darmawan, B. (2018). *Komunikasi Virtual. Skripsi*. Jurusan Manajemen, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
- Karyaningsih, P.D. (2018). *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Putri, F. A. (2021). Budaya Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pembelajaran Daring di UIN Walisongo Semarang). *Jurnal Komunika Islamika: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Kajian Islam*, 7(2), 253-269.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Tarbiyah al-Awlad*, 8(2), 107-117.
- Sumantri, A. Z., Suryatna, U., & Kusumadinata, A. A. (2020). Perilaku Komunikasi b Mahasiswa Pegiat Game Online. *Communications*, 2(1), 67-82.
- Virtual. 2016. Pada KBBI Daring. Diakses 17 Nov 2021, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/virtual>
- Wijaya, C.V & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online: Studi Kasus dalam Game Mobile Legends, 3 (1), 261-267.