

## BUDAYA KOMUNIKASI VIRTUAL PADA MASA PANDEMI COVID-19 (Studi Kasus Pembelajaran Daring di UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta)

Fevo Wahyu Anugrah<sup>1</sup>, Mochamad Aris Yusuf<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Komunikasi dan Penyiaran Islam, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Email: [fevoanugrah1995@gmail.com](mailto:fevoanugrah1995@gmail.com)<sup>1</sup>, [arissanz53@gmail.com](mailto:arissanz53@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstrak

*Tulisan ini berusaha memahami fenomena budaya komunikasi berbasis virtual selama pandemi Covid-19. Kemunculan pandemi Covid-19 yang menimpa Indonesia turut berimplikasi terhadap dunia pendidikan, salah satunya adalah terganggunya aktivitas pembelajaran. Situasi pandemi yang tak kunjung usai membuat sejumlah perguruan tinggi menerapkan konsep pembelajaran secara daring dan luring. Salah satunya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Berbagai ritualitas komunikasi mulai pembelajaran daring (dalam jaringan), ajang silaturahmi online hingga upaya menjalin diskusi antar sesama terjadi di ruang siber. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif-deskriptif dengan jenis penelitian etnografi virtual. Teknik pengumpulan data meliputi studi dokumentasi, jejak digital terkait aktivitas komunikasi dan narasi tentang fenomena kegiatan bersifat online. Temuan dalam penelitian ini aktivitas komunikasi berbasis virtual turut memudahkan kegiatan mahasiswa dalam pembelajaran daring, ataupun ajang membangun budaya akademik melalui ruang zoom. Teknologi mengambil bagian penting sebagai medium merekatkan ikatan emosional antar mahasiswa melalui sambungan internet yang interaktif dan komunikatif.*

**Kata Kunci:** *Budaya Virtual, Pembelajaran Daring, Pandemi Covid-19*

### Abstrac

*This paper attempts to understand the phenomenon of virtual-based communication culture during the Covid-19 pandemic. The emergence of the Covid-19 pandemic that hit Indonesia also had implications for the world of education, one of which was the disruption of learning activities. The ongoing pandemic situation has forced a number of tertiary institutions to apply the concept of online and offline learning. One of them is UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Various communication rituals, starting from online learning (in the network), online hospitality events to efforts to establish discussions between people, occur in cyberspace. This research method uses a qualitative-descriptive type of virtual ethnographic research. Data collection techniques include documentation studies, digital traces related to communication activities and narratives about the phenomenon of online activities. The findings in this research are that virtual-based communication activities help facilitate student activities in online learning, or an event to build an academic culture through zoom rooms. Technology plays an important role as a medium for bonding between students through an interactive and communicative internet connection.*

**Keyword:** *Virtual Culture, Online Learning, Covid-19 Pandemic*

## A. Pendahuluan

Banyaknya kasus Covid-19 di Indonesia sejak tahun 2020 yang lalu hingga saat ini memunculkan kebiasaan baru yang dilakukan setiap individu dalam berkomunikasi satu sama lain. Hakekatnya berinteraksi dengan sesama dilaksanakan secara tatap muka, bertemu secara langsung dan terjadi kontak sosial antara komunikator dan komunikan, tetapi saat ini terjadi pergeseran yakni menggunakan komunikasi virtual. Melalui perangkat bernama *Computer Mediated Communication* (CMC) yang merupakan 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 memediasi 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 siber atau disebut dengan dunia virtual.<sup>1</sup> Transformasi metode komunikasi tersebut menjadi sebuah tantangan tersendiri untuk seluruh lapisan masyarakat di dunia. Tidak terkecuali di Indonesia dengan meningkatnya jumlah pengguna internet setiap tahunnya.

Berbagai kegiatan dilakukan secara virtual dengan menggunakan beragam aplikasi seperti *zoom meeting*, *whatsapp group*, *google meet*, dan lain sebagainya. Dengan adanya batasan komunikasi yang mengharuskannya di rumah saja, (*work from home*). Pada gilirannya, setiap individu dituntut untuk dapat menguasai berbagai macam aplikasi digital untuk berkomunikasi dengan orang lain. Fenomena pergeseran komunikasi ini banyak ditemukan di Perguruan Tinggi sebagai basis keilmuan yang menggelar ritual pembelajaran melalui bantuan teknologi. Perangkat yang digunakan berupa *smartphone* ataupun laptop untuk mendukung terhadap proses pembelajaran secara daring. Setiap mahasiswa dituntut tidak hanya menguasai berbagai aplikasi yang disediakan oleh pihak kampus, tetapi ketika pembelajaran berlangsung menyimak materi yang diberikan oleh dosen. Karena terkadang masih banyak ditemukan fenomena pembelajaran daring tidak maksimal karena mahasiswa sambil tidur, masak, bahkan belanja. Budaya virtual ini bukan sebuah rahasia umum yang terjadi selama pembelajaran daring.<sup>2</sup>

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 memperoleh 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. 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 penyebaran Covid-19, maka memunculkan kebiasaan baru untuk melakukan komunikasi antara satu sama lain dengan

---

<sup>1</sup> Rulli Nasrullah, "Internet Dan Ruang Publik Virtual, Sebuah Refleksi Atas Teori Ruang Publik Habermas," *Komunikator* 4, no. 01 (2012).

<sup>2</sup> Nurliya Ni'matul Rohmah, "Media Sosial Sebagai Media Alternatif Manfaat Dan Pemuas Kebutuhan Informasi Masa Pandemi Global Covid 19 (Kajian Analisis Teori Uses And Gratification)," *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 4, no. 1 (2020): 1–16.

memanfaatkan media sosial.<sup>3</sup>

Islam pun memberikan perhatian besar terhadap penggunaan media digital sebagai alat komunikasi dan budaya virtual khususnya kepada sejumlah mahasiswa yang banyak menggelar kegiatan pembelajaran secara daring. Etika tersebut terdapat dalam Al-Qur'an surat Al-Ahzab ayat 70: Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, bertaqwalah kepada Allah dan katakanlah perkataan yang benar."<sup>4</sup> (QS. Al-Ahzab/33:70)

Sejauh ini ditemukan penelitian yang serupa ditulis oleh Fitri Ariana Putri (2020) yang berjudul "Budaya Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pembelajaran daring di UIN Walisongo Semarang)." Penelitian ini bertujuan untuk membongkar budaya komunikasi virtual pada masa pandemi Covid-19 dengan memakai metode kualitatif yang berbasis *library research*. Temuan dalam penelitian ini adalah adanya pandemi Covid-19 dinilai mengubah pola komunikasi masyarakat, maka media komunikasi virtual sering dipakai dalam kegiatan rapat ataupun pembelajaran ketika masa pandemi covid-19 yakni dengan *zoom*, *skype for bussiness* dan *gotometting*.<sup>5</sup>

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Rita Komalasari (2020) dengan judul "Manfaat teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi Covid-19." Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana masyarakat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media meneruskan kegiatan yang tidak dapat dilakukan dengan tatap muka. Metode yang dipakai dalam penelitian ini disampaikan melalui deskriptif kualitatif dengan observasi. Hasil dalam penelitian ini masyarakat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kegiatan *Work From Home*, *School From Home* dan kepentingan informasi untuk Medis. Selanjutnya, Masyarakat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kegiatan *Work From Home*, *School From Home* dan kepentingan informasi untuk Medis.<sup>6</sup>

## B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan etnografi virtual.<sup>7</sup> Data penelitian kualitatif merupakan data penelitian yang melibatkan beberapa narasumber yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran secara daring di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Sedangkan pendekatan penelitian berbasis etnografi virtual adalah mengumpulkan berbagai macam data meliputi studi observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai bukti. Teknik yang digunakan dengan melakukan observasi pada kejadian yang dialami berdasarkan pengalaman.

## C. Hasil dan Pembahasan Budaya Komunikasi Virtual

Budaya komunikasi virtual pada dasarnya terdiri dari tiga kata yakni budaya,

---

<sup>3</sup> Muchammad Bayu Tejo Sampurno, Tri Cahyo Kusumandyoko, and Muh Ariffudin Islam, "Budaya Media Sosial, Edukasi Masyarakat, Dan Pandemi COVID-19," *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I* 7, no. 5 (2020): 529–42.

<sup>4</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jakarta: Sinergi Pustaka Indonesia, 2012), 591.

<sup>5</sup> Fitri Ariana Putri, "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*, n.d.

<sup>6</sup> Rita Komalasari, "MANFAAT TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI MASA PANDEMI COVID 19," *TEMATIK* 7, no. 1 (June 3, 2020): 38–50, <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.369>.

<sup>7</sup> Rachmah Ida, "Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian," *The Journal of Society and Media* 2, no. 2 (2018): 130–45.

komunikasi dan virtual. dalam tradisi antropologi, Clifford Geertz memaknai 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 di antara 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>8</sup>

*The medium theory* mengatakan bahwa manusia mengadaptasi lingkungannya melalui beberapa rasio dan medium primer yang membawa beberapa rasio penting, sehingga dapat mempengaruhi persepsi. Media memiliki peranan yang sangat besar untuk mempengaruhi rasio manusia. Di dalam bukunya yang berjudul *Understanding Media : The Extension 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 epistemologi (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-beda.

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. Budaya komunikasi yang berlangsung pada *digital natives* terbagi menjadi dua : *face to face communication* (FTF) dan *computer mediated communication*. 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>

Budaya siber atau *cyberculture* beranjak dari fenomena yang muncul di ruang siber serta media siber. Budaya pada dasarnya merupakan nilai-nilai yang muncul dari proses interaksi antar individu, dalam konteks ini yaitu pengalaman individu atau antar individu dalam menggunakan serta terkait dengan media. nilai-nilai ini diakui baik secara langsung ataupun tidak, seiring dengan waktu yang dilalui dalam interaksi tersebut.<sup>10</sup> Karakteristik dunia virtual dapat menghasilkan efek dalam kehidupan ketika berhubungan dengan *cyberspace*. Konsep yang dilontarkan oleh Christine Hine (2000) dalam David Bell menyatakan bahwa *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*. Hal ini terjadi karena generasi internet digunakan untuk pesan-pesan menggunakan teks atau simbol dalam bentuk tulisan atau emotikon dan secara langsung dapat dipahami

<sup>8</sup> Rifqi Fauzi, "Perubahan Budaya Komunikasi Pada Pengguna WhatsApp Di Era Media Baru," *Jurnal Ilmu Komunikasi Efek* 1, no. 1 (2017): 265273.

<sup>9</sup> Sue Bennett, "Digital Natives," in *Encyclopedia of Cyber Behavior* (IGI Global, 2012), 212–19.

<sup>10</sup> Fauzi, "Perubahan Budaya Komunikasi Pada Pengguna WhatsApp Di Era Media Baru."

oleh kedua belah pihak.

Pada media sebagai sarana untuk dapat berkomunikasi antara satu sama lain. Maka komunikasi yang digunakan di media identic 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 langsung. 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 dunia siber dengan menggunakan internet. komunikasi virtual sebenarnya dilakukan dengan cara representasi informasi digital yang bersifat diskrit.<sup>11</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 orang 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 intima tau tidak pernah bertemu secara fisik. Untuk itu, komunikasi virtual kini sudah membudaya di seluruh Indonesia yang dengan mudahnya semua orang dapat saling berinteraksi, saling mengenal yang menjadikan jarak bukan menjadi alasan untuk tidak bertemu.<sup>12</sup>

### **Aplikasi Zoom: Kecanggihan Masa Pandemi Covid-19**

Di awal tahun 2020 ini, dunia digemparkan dengan peristiwa infeksi berat dengan penyebab yang belum diketahui. Bermula dari laporan China 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 China. Dugaan awal hal ini terkait dengan pasar basah yang menjual ikan, hewan laut dan berbagai hewan lain. Pada tahun 10 Januari 2020 penyebabnya mulai teridentifikasi dan didapatkan kode genetiknya yaitu virus corona baru.

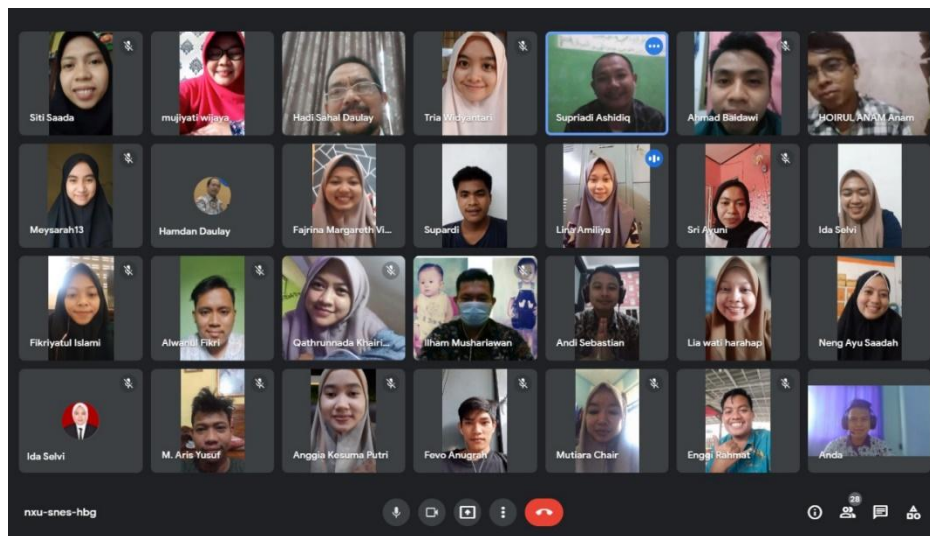
Adanya pandemi Covid-19 dinilai mengubah pola komunikasi mahasiswa ketika menggelar pembelajaran secara daring seperti menggunakan aplikasi Google Meet yang semakin interaktif, variatif dan canggih. Tradisi komunikasi virtual melahirkan budaya baru bagi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan menangkap seluruh materi yang disampaikan dosen. Kecanggihan teknologi yang ditawarkan ketika menggelar ritual pembelajaran secara daring dapat mereduksi jangkauan khalayak dengan mempertemukan setiap entitas dalam satu jaringan selama terhubung online. Komunikasi virtual kini telah meluas menjadi celah baru bagi orang untuk berpikir kreatif dan tetap produktif di tengah pandemi.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Ruiwen He et al., "Reliability Modeling and Assessment of Cyber Space in Cyber-Physical Power Systems," *IEEE Transactions on Smart Grid* 11, no. 5 (2020): 3763–73.

<sup>12</sup> Alexander Romiszowski and Robin Mason, "Computer-Mediated Communication," in *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (Routledge, 2013), 402–36.

<sup>13</sup> N.d., n.d., <https://www.unas.ac.id/berita/komunikasi-virtual-di-tengah-pandemi-covid-19/>.



Gambar 1 : Kegiatan Pembelajaran Daring Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Potret kegiatan pembelajaran di Perguruan Tinggi telah bergeser menuju komunikasi virtual yang difasilitasi yang semakin variatif, interaktif dan canggih. Melalui sentuhan aplikasi sejenis google meet yang digunakan oleh mahasiswa sebagai sarana pembelajaran, pesan yang disampaikan lebih mudah dan cepat ditangkap oleh peserta. Komunikasi menggunakan sentuhan layar ini semakin populer seiring kemajuan teknologi digital dan mengharuskan sebagian orang beraktivitas di dalam rumah. 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.<sup>14</sup> Komunikasi menjadi kebutuhan utama semua orang walaupun di saat pandemi masih melanda. Aktivitas komunikasi harus terus dilakukan secara efektif yakni dengan memanfaatkan media digital. Hal ini menarik banyak kalangan atau praktisi komunikasi melakukan penelitian tentang pergeseran budaya komunikasi dari *face to face*. Internet dan budaya secara signifikan telah mendapat manfaat dari kolaborasi atas keduanya. Budaya komunikasi pada konteks ini adalah bentuk dan cara-cara *digital natives* berinteraksi di ruang siber. *digital natives* adalah mereka yang lahir setelah tahun 1980 ketika teknologi sosial digital online. Semua entitas memiliki akses untuk menggunakan teknologi tersebut. *digital natives* terhubung secara terus menerus antar pengguna dalam satu jaringan.

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 Communication* yang berpusat di San Jose, California. Aplikasi ini banyak digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh. Keunggulan penggunaan aplikasi zoom adalah (a) panggilan video tanpa buffering, penyesuaian otomatis (b) panggilan audio, sempurna dan dapat direkam untuk tinjauan di masa mendatang. (c) panggilan konferensi dapat dengan mudah menghadirkan berbagai pihak tanpa kehilangan kualitas. (d) berbagi layar dapat dengan mudah digunakan, bisa memilih jendela atau monitor apa yang akan dibagikan. (e) penjadwalan dapat dengan

<sup>14</sup> Mochamad Aris Yusuf, "Komunikasi Dakwah Dalam Sastra," *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi* 3, no. 06 (2022): 645–55.

mudah untuk membuat jadwal acara dan mengekspor ke kalender kemudian mengundang tamu.<sup>15</sup>

## **Pembelajaran Daring Di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**

Studi kasus dalam penelitian ini terkait budaya komunikasi virtual pada masa pandemi Covid-19 pada mahasiswa terutama pengalaman peneliti yakni pembelajaran daring di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta menggunakan aplikasi *zoom*, *google meet*, *e-learning*, dan *Whatsapp Group*. Adapun fasilitas yang harus dimiliki oleh setiap mahasiswa seperti laptop ataupun handphone sebagai perangkat pembelajaran. Perangkat-perangkat yang dimiliki berupa laptop ataupun gawai sangat memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menyimpan bahan ajar yang diberikan oleh dosen, sehingga mahasiswa dapat mengakses ulang bahan ajar tersebut sewaktu-waktu. Melalui penggunaan laptop ataupun gawai yang terhubung dengan koneksi internet, sehingga mahasiswa dapat mengikuti perkuliahan yang dilaksanakan secara virtual dalam bentuk *video conference*.<sup>16</sup>

Kegiatan akademik menggunakan peranan media digital nyatanya tidak selalu berjalan lancar, terutama bagi mahasiswa yang tinggal pedesaan dan jauh dari jangkauan sinyal internet. Gangguan sinyal internet hampir pasti terjadi entah suaranya terputus-putus atau bahkan secara tiba-tiba keluar dari aplikasi ketika proses perkuliahan berlangsung. Implikasinya adalah mahasiswa tidak maksimal memperoleh materi pembelajaran dari masing-masing dosen dan. Belum lagi bagi mahasiswa bekerja sambil kuliah secara daring semakin menambah beban mereka, terlebih sinyal selulernya terkadang lemah dan berimbas pada keterlambatan pengumpulan tugas.

Hasil penelitian ini berdasarkan pengalaman observasi peneliti membuktikan hampir sebagian besar mahasiswa mengakses internet dengan menggunakan layanan seluler. Diberlakukannya kebijakan untuk belajar dari rumah atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) untuk menekan angka penyebaran Covid-19 diberlakukan di kampus UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan akhirnya kebanyakan mahasiswa memutuskan untuk pulang kampung dan tetap melakukan pembelajaran secara daring. Di sisi lain juga sering ditemukan sebagian besar mahasiswa ketika kegiatan perkuliahan berlangsung, banyak dari mereka yang lebih memilih *offcame* (menutup kamera). Dengan alasan yang beragam mulai belum mandi, tidak percaya diri, atau merasa malas, seolah-olah dosen menjelaskan tanpa kehadiran (wajah) mahasiswa (bicara dengan mesin). Fenomena ini menjadi refleksi bagi seluruh mahasiswa supaya di lain kesempatan bisa membuka kameranya dan mengikuti serangkaian perkuliahan dengan baik.<sup>17</sup>

Pembelajaran metode secara daring yakni ketika mahasiswa dan dosen tidak harus hadir secara fisik atau bersamaan di kampus. Penerapan pembelajaran dapat sepenuhnya dengan melakukan pada kelas online. Perubahan pada sistem pembelajaran yang mulanya tatap muka secara langsung, kini harus menggunakan aplikasi secara online. Kondisi ini sedikit bertolak belakang dengan perilaku komunikasi dalam suasana pembelajaran secara langsung di dalam kelas. Pembelajaran secara tatap muka bisa dilihat dari suasana yang lebih melibatkan emosional antara dosen dan mahasiswa. Karena setiap mahasiswa ataupun dosen dapat menangkap pesan-pesan non verbal, seperti bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan lainnya. Dengan hal demikian, menjelaskan bahwa perilaku komunikasi dosen sangat menentukan kemampuan mahasiswa dalam menerima materi di dalam kelas.<sup>18</sup>

<sup>15</sup> "Observasi Di Ruang Media Pembelajaran Daring," 2021.

<sup>16</sup> "Pembelajaran Daring UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta," 2021.

<sup>17</sup> "Observasi Di Ruang Media Pembelajaran Daring."

<sup>18</sup> Ariana Putri, "Budaya Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pembelajaran Daring di UIN Walisongo Semarang)."



Konferensi video saat ini sangat populer dan banyak digunakan untuk pembelajaran ataupun kegiatan webinar karena memiliki kapasitas yang dapat menampung banyak orang. Jikalau dunia tidak terdampak Covid-19, barangkali masyarakat dan kalangan mahasiswa sekalipun asing terhadap aplikasi tersebut. Hal ini sisi lain dapat menciptakan budaya baru di mana terjadinya pergeseran dari FTF menuju CMC, salah satu contohnya pembelajaran di kampus. Komunikasi yang dilakukan secara virtual dalam pendidikan ternyata mempengaruhi efektifitas pembelajarannya dari dosen dan mahasiswa maupun *output* dari hasil ilmu yang diperoleh.

#### D. Simpulan

Fenomena pergeseran pola komunikasi yang terjadi di sejumlah Perguruan Tinggi, khususnya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta merupakan suatu kebiasaan dan budaya baru di era digital, di mana seluruh elemen yang terlibat di dalamnya harus bisa menyesuaikan diri. Ritualitas komunikasi semakin berkembang terlebih penyedia jasa aplikasi banyak menawarkan beragam fitur yang dapat dipergunakan oleh khalayak. Budaya komunikasi virtual yang dibangun secara berkelompok yang langsung mempertemukan antara komunikator dan komunikan melalui peranan teknologi digital. Salah satunya *Google Meet*. Sebagai salah satu aplikasi yang sering dipergunakan oleh sejumlah mahasiswa dalam menggelar perkuliahan secara daring menghadirkan sekelompok mahasiswa di dalamnya. Keefektifan komunikasi yang kian canggih, interaktif, komunikatif dan variatif semakin memudahkan masing-masing menyampaikan pesan.

Makna budaya komunikasi virtual ini tidak hanya sebatas alat komunikasi, sarana silaturahmi, alat pembelajaran, tetapi telah meluas sebagai industri komunikasi di Perguruan Tinggi. Di mana setiap simbol, ajaran, penyampaian pesan dapat dipertukarkan oleh siapapun yang terlibat di dalamnya tanpa ada campur tangan dari elit penguasa. Akan tetapi, penggunaan teknologi digital sisi lain dapat mengurangi keoptimalan studi pembelajaran karena salah satunya tidak memperhatikan secara serius, bahkan kameranya dimatikan (*offcame*). Tidak adanya aturan secara serius dari proses pembelajaran kepada masing-masing mahasiswa ketika kegiatan belajar berlangsung, bahkan mahasiswa tidak memperhatikan penjelasan dosen. Selain itu, gangguan sinyal internet kerap kali mewarnai studi pembelajaran daring. Implikasinya, mahasiswa tidak maksimal memperoleh pengetahuan dari dosen.

#### Referensi

- Ariana Putri, Fitri. "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*, n.d.
- Bennett, Sue. "Digital Natives." In *Encyclopedia of Cyber Behavior*, 212–19. IGI Global, 2012.
- Fauzi, Rifqi. "Perubahan Budaya Komunikasi Pada Pengguna WhatsApp Di Era Media Baru." *Jurnal Ilmu Komunikasi Efek 1*, no. 1 (2017): 265273.
- He, Ruiwen, Haijun Xie, Jianhua Deng, Teng Feng, Loi Lei Lai, and Mohammad Shahidehpour. "Reliability Modeling and Assessment of Cyber Space in Cyber-Physical Power Systems." *IEEE Transactions on Smart Grid* 11, no. 5 (2020): 3763–73.
- Ida, Rachmah. "Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian." *The Journal of Society and Media* 2, no. 2 (2018): 130–45.
- Komalasari, Rita. "MANFAAT TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI



- MASA PANDEMI COVID 19.” *TEMATIK* 7, no. 1 (June 3, 2020): 38–50.  
<https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.369>.
- Nasrullah, Rulli. “Internet Dan Ruang Publik Virtual, Sebuah Refleksi Atas Teori Ruang Publik Habermas.” *Komunikator* 4, no. 01 (2012).
- “Observasi Di Ruang Media Pembelajaran Daring,” 2021.
- “Pembelajaran Daring UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,” 2021.
- Rohmah, Nurliya Ni’matul. “Media Sosial Sebagai Media Alternatif Manfaat Dan Pemuas Kebutuhan Informasi Masa Pandemi Global Covid 19 (Kajian Analisis Teori Uses And Gratification).” *Al-I’lam: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 4, no. 1 (2020): 1–16.
- Romiszowski, Alexander, and Robin Mason. “Computer-Mediated Communication.” In *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, 402–36. Routledge, 2013.
- Sampurno, Muchammad Bayu Tejo, Tri Cahyo Kusumandyoko, and Muh Ariffudin Islam. “Budaya Media Sosial, Edukasi Masyarakat, Dan Pandemi COVID-19.” *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I* 7, no. 5 (2020): 529–42.
- Yusuf, Mochamad Aris. “Komunikasi Dakwah Dalam Sastra.” *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi* 3, no. 06 (2022): 645–55.
- N.d. <https://www.unas.ac.id/berita/komunikasi-virtual-di-tengah-pandemi-covid-19/>.