

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan yang dilakukan oleh komunikator (orang yang menyampaikan pesan) kepada komunikan (orang yang menerima pesan) untuk menyampaikan informasi, merubah sikap, perilaku dan pendapat. Komunikasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan makhluk hidup di dunia, khususnya manusia. Komunikasi merupakan aktivitas dasar manusia sebagai makhluk social dan merupakan kunci utama manusia untuk melakukan interaksi, setiap manusia pasti memerlukan komunikasi untuk keberlangsungan hidup dan untuk beradaptasi dengan lingkungannya karena manusia merupakan makhluk social yang tidak bisa sendiri melainkan membutuhkan bantuan dengan orang lain yaitu mencakup hubungan individu dengan lainnya, baik individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok, yang melakukan segala kegiatannya dengan cara berkomunikasi, dengan begitu kehidupan masyarakat akan terus berlangsung serta menghasilkan kesepakatan bersama yang memenuhi kebutuhan satu sama lain sehingga manusia bisa hidup bersama dan berdampingan.

Pesan yang disampaikan dalam sebuah komunikasi harus memiliki tujuan tertentu baik berupa informatif yang memberikan informasi, atau persuasif yang memiliki tujuan tertentu seperti bujukan. Dalam penyampaian komunikasi didukung oleh adanya media yang disesuaikan dengan bentuk komunikasi yang

digunakan, baik komunikasi verbal maupun komunikasi non verbal dalam menyampaikan informasi tersebut agar pesan yang disampaikan komunikator dapat diterima dan dicerna dengan mudah oleh komunikan. Di lain itu, komunikator juga dapat mengetahui dan mempelajari bagaimana karakter komunikan supaya pesan yang disampaikan tepat pada sasarannya serta mendapatkan timbal balik dari komunikan sehingga komunikasi yang terjalin mencapai tujuan sesuai dengan apa yang diinginkan komunikator.

Pada tanggal 11 maret 2020 WHO (*World Health Organization*) sudah menetapkan virus corona 2019 atau biasa disebut Covid - 19 (*Corona Virus Disease 2019*) sebagai pandemi, karena Covid - 19 telah menjadi Kedaruratan Kesehatan Masyarakat yang Meresahkan Dunia (KKMMD) / Public Health Emergency of International Concern (PHEIC). Dalam istilah kesehatan, pandemic berarti terjadinya wabah penyakit yang menyerang dan menyebabkan banyak korban dan terjadi secara serempak di berbagai negara di dunia. Maka dari itu, badan kesehatan dunia (*WHO*) menetapkan bahwa penyakit dari virus Covid – 19 disimpulkan menjadi pandemi karena setiap negara berpotensi terkena infeksi penyakit tersebut sehingga (*WHO*) menetapkan status global pandemic dan mengonfirmasi bahwa Covid – 19 sebagai darurat internasional.

Penyakit yang disebabkan oleh virus jenis corona yang merupakan virus baru ialah Sars-Co V-2 yang disebut dengan *Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)*. Demam, batuk, pernafasan akut bahkan sesak nafas bagi manusia adalah gejala yang dapat ditimbulkan oleh Covid-19. Selain itu, dapat disertai dengan adanya rasa seperti nyeri otos, lemas dan diare. Timbulnya pneumonia, sindroma pernafasan

akut, gagal ginjal bahkan sampai meninggal bisa terjadi pada penderita Covid-19 yang berat. Covid -19 juga bisa menular dari manusia ke manusia melalui kontak erat dan droplet (percikan cairan pada saat bersin dan batuk), dapat disimpulkan bahwa Covid-19 tidak hanya menular melalui udara. Virus ini menyebar dengan sangat cepat dan mematikan, begitupun di Indonesia.

Dampak dari virus ini terjadi di berbagai bidang baik itu di bidang ekonomi, bidang ketenagakerjaan, bidang kesehatan, bahkan bidang pendidikan dan bidang-bidang lainnya. Salah satu yang paling berdampak dari efek pandemi Covid-19 yaitu pada bidang pendidikan di berbagai tingkat pendidikan, khususnya pada mahasiswa yang mempengaruhi sistem belajar pada seluruh mahasiswa di Indonesia. Sehingga pemerintah menerapkan salah satu cara untuk memutus rantai penyebaran virus ini dengan melakukan pembatasan interaksi masyarakat atau social distancing yang bertujuan untuk memutus rantai penularan virus ini. Keputusan pemerintah untuk meliburkan para mahasiswa perguruan tinggi, memindahkan proses belajar mengajar di perguruan tinggi menjadi di rumah dengan menerapkan kebijakan *WFH (Work From Home)* yang mana kegiatan belajar mengajar di perguruan tinggi dilaksanakan di rumah melalui daring dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dengan alat komunikasi seperti smarthphone dan laptop maupun komputer. Hal ini disesuaikan dengan kebijakan di Kementrian Pendidikan dan Budaya Indonesia, komunikasi yang dilaksanakan secara langsung harus digantikan dengan komunikasi yang berbasis online. Hal tersebut berdasarkan pada Surat Edaran dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor : 3692/MPK.A/HK/2020 pada tanggal 17 Maret 2020 mengenai Pembelajaran yang

dilaksanakan secara online dan bekerja dari dalam rumah dalam rangka memutus penyebaran Covid – 19.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan secara online atau daring menimbulkan dampak yang positif dan negatif dalam pelaksanaannya. Dampak positif yaitu mahasiswa dapat menjangkau dan mencari materi dari berbagai waktu dan tempat meskipun dalam kondisi pandemi, serta membuat mahasiswa semakin melek teknologi. Selain itu, dampak negatif yang sering terjadi dan dirasakan oleh mahasiswa ketika belajar online ialah komunikasi yang terjalin jadi kurang lancar terdapat hambatan – hambatan dikarenakan faktor luar seperti jaringan yang tidak mendukung menjadi salah satu faktor yang menghambat proses komunikasi.

Proses pembelajaran memanfaatkan teknologi dan menggunakan media komunikasi serta melalui web – web daring yang telah disiapkan oleh pihak perguruan tinggi. Pemilihan media pembelajaran teknologi berbasis internet harus benar – benar dipertimbangkan karena jika tidak tepat guna dapat memberikan dampak buruk pada manfaat belajar. Dimana para pendidik harus dapat memahami prinsip dan faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas teknologi digital didalam proses pembelajaran. (Putrawangsa dan Hasanah, 2018)

Disertai dengan adanya berbagai media elektronik sebagai sumber pembelajaran baru dalam kegiatan pembelajaran online, perguruan tinggi dan mahasiswa memanfaatkan media elektronik tersebut untuk menunjang pendidikan agar tetap berjalan dan terlaksana di tengah pandemi. Pada saat ini proses pembelajaran melalui media komunikasi yang disertai dengan fitur – fitur yang

membantu dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran bisa tetap berlangsung dengan fitur- fitur yang membantu seperti *video conference*.

Video conference merupakan salah satu pembelajaran berjarak jauh yang mampu diimplementasikan pada mahasiswa. Dengan menggunakan *video conference*, proses pembelajaran mampu digantikan dari secara tatap muka di kelas menjadi secara virtual melalui aplikasi yang menggunakan koneksi jaringan internet. Yang berarti pembelajaran *video conference* sangat membantu mahasiswa dan dosen dalam melakukan pembelajaran berjarak jauh tetapi tetap interaksi tatap muka. Salah satu aplikasi dengan menggunakan fasilitas tatap muka secara virtual adalah *Zoom Cloud Meetings*.

Zoom Cloud Meetings merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video dengan menggunakan koneksi internet, setiap orang bisa bertatap muka tanpa harus bertemu secara langsung. Pendiri aplikasi ini yaitu Eric Yuan yang diresmikan pada tahun 2011 yang kantor pusatnya berada di San Jose, California. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk pembelajaran saja tetapi bisa digunakan untuk urusan perkantoran maupun urusan lainnya. *Zoom Cloud Meetings* ini merupakan aplikasi yang gratis sehingga dapat digunakan oleh siapa saja tanpa batas ruang dan waktu serta bisa menampung banyak orang dan tidak ada kapasitas maksimal dalam satu room, sehingga memudahkan untuk pertemuan yang besar yang menampung banyak orang. Maka hal tersebut merupakan keunggulann dari aplikasi ini yang membedakan dengan aplikasi lainnya yang seperti *whatsapp* dan *google dua* yang mempunyai batas limit dalam melakukan panggilan video,

sehingga hal tersebut menjadi kelebihan *Zoom Cloud Meetings* dan digunakan sebagai media komunikasi pembelajaran.

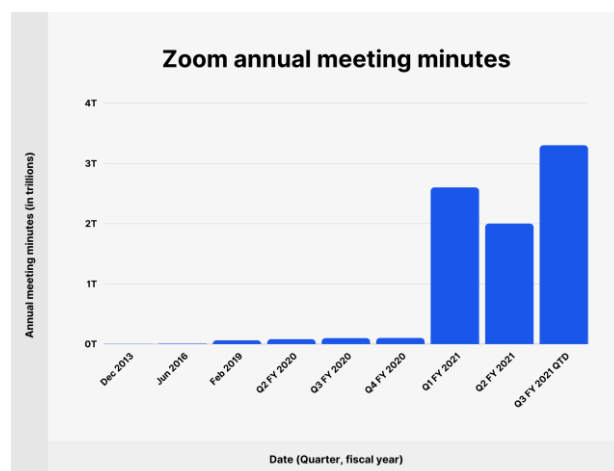
Zoom Cloud Meetings juga bisa digunakan melalui *smartphone* dengan mengunduh aplikasi di *playstore* untuk pengguna android dan di *applestore* untuk pengguna iphone serta bisa digunakan di *personal computer* maupun di laptop. Selain itu *Zoom Cloud Meetings* memiliki kelebihan konsep *share sharring* yang dapat memuat media, sehingga memudahkan dalam melakukan presentasi dengan menggunakan power point maupun video yang mendukung aktivitas selama pembelajaran.

Media komunikasi pembelajaran *Zoom Cloud Meetings* ini sebagai sebuah alternatif pembelajaran yang berbasis elektronik memberikan banyak manfaat terutama terhadap proses pendidikan yang dilakukan dengan jarak jauh. Penggunaan *Zoom Cloud Meetings* merupakan salah satu solusi untuk membuat mahasiswa mampu mempelajari materi pembelajaran dengan baik. Media komunikasi pada pembelajaran daring digunakan sebagai alat untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Media komunikasi pembelajaran dipergunakan untuk mencapai tujuan seperti membuat jelas pesan secara virtual sehingga tidak terlalu verbal. Penggunaan media komunikasi pembelajaran ini mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Media pembelajaran pada pembelajaran secara daring di era pandemi digunakan sebagai alat untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan seperti membuat jelas pesan

secara visual sehingga tidak terlalu verbal. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Mempercepat proses belajar dan mengajar, menimbulkan semangat dalam belajar, memberikan kesempatan bagi peserta untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan mereka dan kenyataan di lapangan, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri berdasarkan kemampuan dan minat mereka. (Sandiwano. 2016)

Gambar 1.1 Jumlah Pengguna *Zoom Cloud Meetings* Tahunan



Sumber ; <https://www.affde.com/id/zoom-users.html>

Berdasarkan data tersebut, jumlah pengguna *Zoom Cloud Meetings* meningkat semenjak tahun 2019 dan semakin meningkat pesat di tahun 2021. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Zoom Cloud Meetings* semakin banyak digunakan oleh masyarakat untuk menunjang aktivitas sehari – hari. Diketahui berdasarkan data dari menara sensor tower appfigures, aplikasi *Zoom Cloud Meetings* diunduh sebanyak 38 juta kali pada Januari 2021 dari gabungan Google Play dan App Store. 24 juta unduhan melalui Play Store sedangkan 14 pengunduhan sisanya melalui iOS.

Gambar 1.2 Jumlah Pengguna Zoom Meetings di Indonesia 2021-2022

#	WEBSITE	TOTAL VISITS	UNIQUE VISITORS	TIME PER VISIT	PAGES PER VISIT
01	GOOGLE.COM	583M	52.6M	23M 41S	6.06
02	YOUTUBE.COM	241M	37.6M	11M 52S	4.85
03	DETIK.COM	119M	21.1M	16M 37S	3.87
04	FACEBOOK.COM	103M	17.4M	20M 35S	6.74
05	TRIBUNNEWS.COM	102M	21.9M	10M 49S	2.87
06	KOMPAS.COM	91.6M	21.6M	22M 26S	2.65
07	BLOGSPOT.COM	83.9M	25.0M	10M 41S	2.20
08	WIKIPEDIA.ORG	72.0M	20.9M	10M 10S	2.12
09	GOOGLE.CO.ID	50.3M	13.7M	16M 40S	6.59
10	BRAINLY.CO.ID	46.6M	12.5M	12M 23S	2.79
11	SHOPEE.CO.ID	46.1M	15.4M	23M 09S	4.98
12	TOKOPEDIA.COM	42.0M	14.0M	18M 28S	3.77
13	ZOOM.US	41.6M	13.3M	13M 51S	2.67
14	INSTAGRAM.COM	38.2M	10.3M	18M 09S	6.35
15	KLIKBCA.COM	32.9M	3.98M	11M 07S	8.74
16	BIT.LY	31.8M	11.4M	10M 09S	1.39
17	TWITTER.COM	31.2M	7.55M	19M 37S	8.43
18	YAHOO.COM	30.6M	8.17M	17M 47S	3.66
19	LIPUTAN6.COM	30.2M	15.2M	5M 21S	2.01
20	SUARACOM	30.0M	12.2M	6M 14S	1.60

Sumber ; <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2022/>

Berdasarkan dalam adanya data tersebut, diketahui bahwa pengguna *Zoom Cloud Meetings* sebanyak 41.6 juta jiwa di Indonesia. Dapat diketahui dalam data diatas bahwa *Zoom Cloud Meetings* merupakan web dan aplikasi yang paling sering digunakan, dan dalam hal tersebut diketahui bahwa aplikasi ini merupakan aplikasi satu – satunya sebagai aplikasi media video *conference* yang masuk kedalam daftar website yang sering digunakan dibandingkan dengan aplikasi video *conference* lainnya. Pengguna *Zoom Cloud Meetings* banyak digunakan oleh kaum muda baik itu anak sekolah, pegawai kantoran maupun mahasiswa.

Gambar 1.3 Usia Pengguna Zoom Meetings

Kelompok usia

Bagikan pengguna

18-24

27%

Kelompok usia	Bagikan pengguna
25-34	23%<
35-49	22%<
50-64	19%<
65+	10%<

Sumber ; Appfigures

Meninjau dari segi usia, pengguna *Zoom Clouds Meetings* didominasi oleh usia 18 – 24 tahun. Dalam rentang usia tersebut mereka merupakan pengguna aktif dalam aplikasi tersebut yang digunakan untuk kepentingan sehari – hari khususnya untuk kepentingan perkuliahan pada mahasiswa.

Berdasarkan pengamatan peneliti, setiap universitas menggunakan *Zoom Cloud Meetings* sebagai media komunikasi pembelajaran. Begitupun dengan perguruan tinggi di kota Bandung yang menggunakan media komunikasi *Zoom Cloud Meetings* sebagai media yang digunakan dalam melakukan pembelajaran dengan segala keunggulan yang dimiliki aplikasi tersebut. Dosen dan mahasiswa melakukan pembelajaran tatap muka dengan menggunakan aplikasi ini. Dalam melakukan pembelajaran menggunakan media komunikasi *Zoom Cloud Meetings* tersebut membantu proses pembelajaran antara dosen dengan mahasiswa untuk saling berkomunikasi dua arah, selain itu mahasiswa juga dengan mudah mempersentasikan tugas dan berdiskusi dengan teman sekelas menggunakan aplikasi tersebut.

Zoom Cloud Meetings digunakan sebagai media komunikasi pembelajaran di berbagai universitas di kota Bandung yang membantu memudahkan proses belajar mengajar antara mahasiswa dan dosen dan menjadi media untuk berkomunikasi. Dengan memanfaatkan aplikasi *Zoom Cloud Meetings* ini pembelajaran tetap berlangsung meskipun sedang terjadi pandemi saat ini, sehingga setiap mahasiswa di kota Bandung tetap bisa melakukan pembelajaran seperti biasanya dan tidak ketinggalan materi pembelajaran. Selain itu dalam *Zoom Cloud Meetings* ini, dosen mampu mengontrol bagaimana keaktifan mahasiswa dalam melakukan kelas daring apakah mengikuti kegiatan pembelajaran maupun tidak.

Telah disampaikan dalam pembahasan mengenai *Zoom Cloud Meetings*, peneliti tertarik untuk mengkaji penggunaan media komunikasi *Zoom Cloud Meetings* sebagai media pembelajaran mahasiswa di kota Bandung. Maka dari itu, peneliti mengambil judul “PENGUNAAN APLIKASI *ZOOM CLOUD MEETINGS* SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI PEMBELAJARAN DI KALANGAN MAHASISWA KOTA BANDUNG DI MASA PANDEMI COVID - 19”.

1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan dari uraian latar belakang tersebut, peneliti memfokuskan untuk membahas tentang “PENGUNAAN APLIKASI *ZOOM CLOUD MEETINGS* SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI PEMBELAJARAN DI

KALANGAN MAHASISWA KOTA BANDUNG PADA MASA PANDEMI - COVID 19”

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana *accessibility Zoom Cloud Meetings* sebagai media komunikasi pembelajaran pada mahasiswa kota Bandung di masa pandemi covid – 19.
2. Bagaimana *speed* aplikasi *Zoom Cloud Meetings* sebagai media komunikasi pembelajaran pada mahasiswa kota Bandung di masa pandemi covid – 19.
3. Bagaimana *amount Zoom Cloud Meetings* sebagai media komunikasi pembelajaran pada mahasiswa kota Bandung di masa pandemi Covid – 19.
4. Bagaimana *cognitive effectiveness Zoom Clouds Meetings* sebagai media komunikasi pembelajaran pada mahasiswa kota Bandung di masa pandemi Covid – 19.
5. Apa *relevance Zoom Cloud Meetings* sebagai media komunikasi pembelajaran sesuai dengan tingkat kebutuhan mahasiswa kota Bandung di masa pandemi covid – 19.
6. Apa *motivating* melalui *Zoom Cloud Meetings* berpengaruh bagi semangat belajar mahasiswa kota Bandung dalam melaksanakan perkuliahan selama masa pandemi covid – 19.

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui *accessibility Zoom Cloud Meetings* sebagai media komunikasi pembelajaran di kalangan mahasiswa kota Bandung pada masa pandemi covid - 19.

2. Untuk Mengetahui *speed Zoom Cloud Meeting* sebagai media komunikasi pembelajaran di kalangan mahasiswa kota Bandung pada masa pandemi covid - 19.
3. Untuk mengetahui *amount Zoom Cloud Meetings* sebagai media komunikasi pembelajaran di kalangan mahasiswa kota Bandung pada masa pandemi Covid – 19.
4. Untuk mengetahui *Cognitive Effectiveness Zoom Clouds Meetings* sebagai media komunikasi pembelajaran di kalangan mahasiswa kota Bandung selama masa pandemi Covid – 19.
5. Untuk mengetahui *relevance Zoom Cloud Meetings* sebagai media komunikasi pembelajaran sesuai dengan tingkat kebutuhan mahasiswa kota Bandung pada masa pandemi covid - 19.
6. Untuk mengetahui *motivating* melalui *Zoom Cloud Meetings* bagi semangat belajar mahasiswa kota Bandung selama masa pandemi covid - 19.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

1.3.2.1 Kegunaan Teoritis

1. Diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan jawaban atas bagaimana Penggunaan Aplikasi *Zoom Cloud Meetings* Sebagai Media Komunikasi Pembelajaran di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung Pada Masa Pandemi Covid-19.
2. Memberikan gambaran tentang bagaimana penggunaan aplikasi *Zoom Cloud Meetings* sebagai media komunikasi pembelajaran di kalangan

mahasiswa pada masa pandemi covid – 19 dengan teori CMC (*Computer Mediated Communications*).

3. Menambah pustaka serta memperluas wawasan mengenai kajian Ilmu Komunikasi khususnya kaitan dengan Penggunaan aplikasi *Zoom Cloud Meetings* sebagai media komunikasi pembelajaran pada masa pandemi Covid – 19 di lingkungan mahasiswa.

1.3.2.2 Kegunaan Praktis

1. Kegunaan praktis dari penelitian yang dilakukan ini dapat menghasilkan sumbangan pemikiran untuk dapat keluar dari permasalahan yang ada.
2. Diharapkan juga dengan penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan masukan berupa pemikiran dalam menambahkan ilmu pengetahuan dan wawasan terkait dengan kajian Ilmu Komunikasi khususnya pada penggunaan aplikasi Zoom Clouds Meeting pada mahasiswa kota Bandung *Zoom Cloud Meetings*.
3. Pengembangan penelitian ini juga memberikan informasi kepada para pembaca bagaimana penggunaan media komunikasi *Zoom Cloud Meetings* sebagai media komunikasi pembelajaran di kalangan Mahasiswa kota Bandung pada masa pandemi Covid – 19.