

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Konteks Penelitian**

Manusia diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa sebagai makhluk sosial, makhluk yang suka dan tidak pasti berinteraksi dengan manusia yang lain dengan menggunakan komunikasi. Dimanapun dan kapanpun kita berada pasti kita berkomunikasi baik itu dirumah, sekolah, di kantor, dan dimanapun manusia itu berada.

Era globalisasi sekarang ini, ternyata tidak hanya saja perkembangan teknologi menjadi canggih akan tetapi juga pola hidup manusia sekarang ini menjadi modern dan serba mudah. Hal ini bisa dilihat, ketika seseorang sedang melakukan komunikasi dengan orang lain yang jauh dari tempat. Mereka tidak perlu lagi menggunakan surat sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan, akan tetapi dengan perkembangan teknologi saat ini, mereka dapat menggunakan teknologi komunikasi dan informasi terkini untuk berkomunikasi satu sama lain.

Di era modernisasi saat ini banyak pelaku bisnis mulai mengembangkan usaha-usaha yang dikelola secara off-line mulai kearah online. Disamping untuk menghemat biaya sekaligus untuk mempermudah para konsumen dalam menikmati produk-produk yang ditawarkan oleh perusahaan. Informasi yang diberikan secara online tentu merupakan salah satu hal terpenting yang diberikan oleh pelaku usaha. Informasi akan memiliki makna yang besar jika dapat disampaikan dengan cepat dan tepat. Karena mampu menambah pesatnya kemajuan usaha melalui online. perkembangan teknologi telekomunikasi dan komputer menyebabkan terjadinya perubahan kultur dan kebiasaan kita sehari-hari. Dalam era disebut "information age" atau era informasi, media elektronik menjadi salah satu media andalan

untuk melakukan komunikasi dan bisnis. E-commerce merupakan metode komunikasi bisnis yang menggunakan media elektronik tersebut. Demikian juga di dunia penginapan, penggunaan website telah menjadi sebuah keperluan bisnis untuk lebih menjangkau market dan mendekati dengan pelanggan secara intens. Sejalan dengan penggunaan internet di Indonesia dalam satu dekade ini yang melonjak tajam.

Salah satu upaya untuk memajukan sebuah bangsa adalah melalui berbagai macam kegiatan yang dikemas sedemikian rupa dalam pendidikan. Untuk menjadi sebuah bangsa yang maju pendidikan tidak hanya dirancangan untuk membuat mahasiswa cerdas secara kognitif saja namun mahasiswa juga dibekali dengan keterampilan di berbagai bidang ilmu. Hal ini sama sebagaimana seperti yang tercantum di dalam UUD 1945 (amandemen) pada pasal 31 ayat 5 yang berbunyi “Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menunjang tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia.”

Bunyi dalam pasal UUD tersebut sangat jelas memperlihatkan bahwa upaya untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dilakukan dengan mengupayakan kemajuan dalam bidang teknologi dan ilmu pengetahuan.

Pendidikan adalah indikator penting yang menentukan kemajuan dari peserta didik. Diperlukan kualitas pendidikan yang baik sehingga tujuannya yaitu mencerdaskan peserta didik dapat terlaksana dengan baik. Pendidikan adalah sebuah usaha untuk memperoleh manusia yang berkualitas dan berpengetahuan melalui peningkatan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga formal maupun nonformal. Di dalam dunia pendidikan juga tentunya terdapat proses pembelajaran. Proses pembelajaran itu sendiri adalah kegiatan yang berproses melalui tahapan perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran ini sendiri merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk memfasilitasi terjadinya proses

belajar pada anak didik. Pembelajaran dimaknai juga sebagai interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan tatap muka dan virtual (tidak tatap muka)

Komunikasi adalah proses menyampaikan informasi (pesan, gagasan, ide) dari satu pihak ke pihak lain untuk saling mempengaruhi antara keduanya. Komunikasi juga merupakan bagian integral dari kehidupan manusia. Karena komunikasi sangat penting bagi kehidupan manusia, memungkinkan para ahli ilmiah untuk mempelajari komunikasi dan cakupannya.

Komunikasi juga merupakan aktivitas dasar umat manusia. Tak dapat dipungkiri bahwa di era teknologi modern sekarang ini, umat manusia merupakan makhluk yang diistimewakan dan sempurna dengan akal dan pikirannya, sedangkan hewan hanya memiliki naluri untuk bergaul dengan alam. Orang memiliki kebebasan untuk hidup bebas dan menentukan tujuan hidup mereka sendiri, dan tujuan hidup mereka pilih adalah hasil dari komunikasi.

Terkadang mahasiswa menghadapi banyak masalah internal dalam aktivitas sehari-hari. Bahkan berkomunikasi dengan pekerja kantoran atau dosen diminta oleh pekerja kantoran atau profesional. Di tempat kerja, Anda harus terus melakukan tugas Anda dalam keadaan apa pun.

Untuk mengatasi masalah ini, ada banyak aplikasi yang dapat mendukung dan mempromosikan komunikasi jarak jauh, seperti *Skype*, *Whatsapp*, *Line*, *Viber*, dll. Tapi biasanya aplikasinya hanya dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan satu orang, dan untuk pertemuan dan diskusi dengan lebih dari satu orang akan sulit. Menurut Syarifudin (2017, Hlm. 1-2) menyebutkan bahwa pemanfaatan berbagai media belajar sebagai hasil

perkembangan teknologi informasi dapat berupa: video pembelajaran, *ebook*, VCD, komputer, internet, televisi, radio yang merupakan *E-learning*.

*E-learning* menjadi salah satu implementasi kegiatan belajar mengajar secara daring ini tepat untuk diterapkan pada keadaan seperti pada saat ini yang menekankan untuk melakukan kegiatan pembelajaran dari rumah. *E-learning* sebagai suatu proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan alat elektronik dalam menciptakan, membantu, perkembangan, menyampaikan, menilai dan memudahkan suatu proses belajar mengajar di mana mahasiswa berperan sebagai pusatnya serta dilakukan secara interaktif kapanpun dan di manapun (Karwati, 2014, Hlm. 44).

Namun kini telah hadir satu aplikasi yang dapat melaksanakan kegiatan meeting atau diskusi secara bersama seperti bertatap muka langsung tanpa harus bertemu secara fisik, nama aplikasi tersebut adalah *Zoom Cloud Meeting*.

Aplikasi *zoom* adalah Aplikasi konferensi video bisa Gratis untuk diunduh dan tersedia hampir semua perangkat, termasuk laptop dan telepon selular. Kutipan dari situs resmi [zoom.us](https://zoom.us), *Zoom* adalah sebuah aplikasi Komunikasi video modern dengan platform *Cloud* yang mudah digunakan dan andal Untuk konferensi video dan audio, kolaborasi, obrolan dan webinar di perangkat apa pun perangkat seluler, baik desktop, ponsel, atau sistem luar angkasa.

*Zoom Meeting* sendiri merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video. Pendiri aplikasi *Zoom Meeting* yaitu **Eric Yuan** yang diresmikan 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. Platform ini gratis jadi dapat digunakan oleh siapapun dengan batas waktu empat puluh menit dan tidak ada batasan waktu jika akun kita berbayar. Dalam aplikasi *Zoom Meeting*

ini kita bisa berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat video. Oleh karena itu, memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini untuk videoconference, dengan mudah dapat di install pada perangkat:

- a) *PC* (Personal Computer) dengan webcam
- b) Laptop dengan *webcam*
- c) Smartphone Android

Dosen memiliki banyak peran penting yang harus dilaksanakan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Peranan-peranan dosen merupakan peranan utama dalam kegiatan pembelajaran yang mutlak harus dilakukan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung di kelas. Namun untuk saat ini para tenaga pengajar tidak lagi dapat melakukan kegiatan belajar mengajar dikelas dikarenakan adanya perubahan dalam pelaksanaannya. Pada saat ini dosen tidak lagi dapat melaksanakan peranannya tersebut secara langsung di kelas.

Akhir tahun 2019 memiliki catatan sejarah tersendiri bagi ratusan negara di dunia. Saat itu seluruh perhatian tertuju pada provinsi Wuhan, China. Pada awal kemunculannya, virus ini sementara dinamakan sebagai 2019 novel coronavirus (2019-nCoV). Setelah diteliti lebih lanjut, WHO mengumumkan nama baru virus ini yaitu Coronavirus Disease (COVID-19) pada 11 Februari 2020. Virus COVID19 menyerang saluran pernapasan melalui droplet, artinya menular melalui percikan air yang keluar dari dalam tubuh penderita seperti air liur atau bersin (Yunus dan Rezki, 2020). Pencegahan penyebaran droplet dapat dilakukan dengan menaati protokol kesehatan.

Di Indonesia, COVID-19 pertama dilaporkan pada tanggal 2 Maret 2020. Pemerintah segera melakukan pencegahan penyebaran virus ini (Zahrotunnimah, 2020) dengan memberlakukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) dalam peraturan Pemerintah (PP) Nomor 21 tahun 2020 dan membolehkan beberapa kota melakukan lockdown mandiri yaitu menutup akses masuk maupun keluar sepenuhnya di suatu wilayah.

Pada masa sekarang ini, dunia sedang dihadapkan dengan fenomena yang berkaitan dengan masalah kesehatan yaitu corona virus atau COVID-19, banyak negara yang terkena dampak virus ini, Indonesia termasuk salah satunya. Untuk itu pemerintah mengambil kebijakan dengan menerapkan social distancing untuk meminimalisir penularan COVID19. Social distancing sendiri merupakan suatu tindakan dimana setiap orang diharuskan agar tidak berdekatan antara satu dengan yang lainnya. Dengan menghindari segala macam perkumpulan atau pertemuan untuk mencegah penularan COVID-19. Hal ini berdampak juga pada kegiatan belajar mengajar yang harus dilaksanakan di rumah. Kemudian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran Mendikbud No. 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari rumah untuk mencegah penyebaran Covid-19 pada 17 Maret 2020 yang memberlakukan pembelajaran secara daring dari rumah bagi siswa maupun mahasiswa. Pada awalnya kebijakan ini hanya diberlakukan sampai dengan bulan April 2020, namun diperpanjang hingga pada saat ini dan belum diketahui kapan kegiatan belajar mengajar normal kembali di kampus. Pemerintah bahkan telah mempersiapkan rencana pembelajaran daring hingga akhir tahun 2020.

Kesuksesan pembelajaran daring dinilai dari tumbuhnya minat dan kemauan peserta didik untuk menerima ilmu pengetahuan berupa materi pelajaran ataupun (yang paling diutamakan) materi kontekstual, secara interaktif maupun tidak interaktif. Jika pendidik dan orang tua hanya memberikan materi tanpa diterangkan dan memaksakan peserta didik untuk mengerjakan soal, yang tentu saja akan membuat peserta didik merasa jenuh untuk belajar.

Menurut Hakim T (Nurkholis, 2020), kejenuhan belajar adalah keadaan mental seseorang saat mengalami rasa sangat penat dan lelah sehingga menimbulkan rasa lesu dan tidak bersemangat melakukan aktivitas apapun, keadaan ini dapat menghambat peserta

didik dalam proses kematangan berpikir serta menggapai tujuan belajarnya secara akademis dan psikologis. Hal ini tentulah membutuhkan kerja sama antar pendidik, peserta didik dan orang tua.

Faktor penentu kesuksesan pembelajaran daring (Roman A.P, dkk. 2020) terdapat 3 yaitu: a.) Teknologi yang mendukung b.) Kualitas SDM Pengajar dan c.) Karakteristik Siswa.

Dalam melaksanakan pembelajaran daring, dibutuhkan dukungan perangkat yang mampu menangkap jaringan internet dan dapat digunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013), seperti smartphone, laptop, komputer dan gawai lainnya.

Selain itu, dalam pembelajaran daring dibutuhkan media berupa aplikasi pembelajaran untuk mendukung proses pelaksanaan pembelajaran. Misalnya aplikasi kelas virtual, diantaranya Google Classroom, Edmodo, dan Quizizz. Aplikasi pesan instan, diantaranya Line dan WhatsApp (So, 2016). Bahkan aplikasi sosial media populer seperti Youtube, Facebook dan Instagram turut berperan menjadi aplikasi yang mendukung pembelajaran daring (Kumar & Nanda, 2018).

Secara umum, fenomena dapat diringkas sebagai hal-hal yang kita sadari, hal-hal dan peristiwa di sekitar kita, hal-hal orang lain dan diri kita sendiri, yang mencerminkan pengalaman sadar kita. Tujuan utama fenomenologi adalah untuk mempelajari bagaimana fenomena esensia seperti kesadaran, pemikiran, dan perilaku dihargai atau diterima oleh estetika atau fenomenologi, sedangkan fenomenologi mencoba menemukan makna dan konsep penting bagi manusia dalam kerangka intersubjektif. Pengertian, karena pemahaman kita tentang dunia ditentukan oleh hubungan kita dengan orang lain. Meskipun makna yang kita lakukan, namun tetap ada peran yang bisa dimainkan orang lain. Oleh karena itu, fenomenologi adalah ilmu tentang fenomena, yang berbeda dengan apa yang telah menjadi

suatu benda atau disiplin yang menjelaskan fenomena atau mempelajari fenomena. Dengan kata lain, fenomenologi mempelajari fenomena yang ada dan bagaimana fenomena itu muncul.

Tentu saja, sebagai mahasiswa tentang beberapa fenomena yang disengaja atau tidak disengaja. Menarik untuk dibicarakan fenomena di kalangan mahasiswa, karena mahasiswa adalah intelektual, mereka penuh vitalitas dan fleksibel terhadap perubahan atau fenomena itu sendiri. Lingkungan mahasiswa menjadi salah satu tempat objek penelitian.

## **1.2 Fokus Penelitian / Pertanyaan Masalah**

Berdasarkan penjabaran konteks penelitian tersebut, maka fokus kajian dari penelitian ini adalah Fenomena Aplikasi *Zoom Meeting* di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas.

### **I.2.1 Fokus Penelitian**

Untuk mengamati dan mengetahui motif dan perilaku para pengguna Aplikasi *Zoom Meeting* di Kalangan Mahasiswa Fisip Unpas.

### **I.2.2 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana motif pengguna aplikasi Zoom dikalangan mahasiswa Fisip Unpas?
2. Bagaimana makna pengguna aplikasi Zoom dikalangan mahasiswa Fisip Unpas?
3. Bagaimana tindakan pengguna aplikasi Zoom dikalangan mahasiswa Fisip Unpas?

## **1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**



Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan eksperimen sebagai syarat ujian sidang S1 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Ilmu Komunikasi, Humas, Universitas Pasundan Bandung. Selain itu, tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui motif pengguna aplikasi Zoom Cloud Meeting dikalangan mahasiswa Fisip Unpas.
2. Untuk mengetahui makna pengguna aplikasi Zoom Cloud Meeting dikalangan mahasiswa Fisip Unpas.
3. Untuk mengetahui tindakan pengguna aplikasi Zoom Cloud Meeting dikalangan mahasiswa Fisip Unpas.

### **1.3.2 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian yang dilakukan terbagi dua yaitu kegunaan secara teoritis dan kegunaan praktis, yaitu sebagai berikut :

#### **1.3.2.1 Kegunaan Teoritis**

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai fenomena komunikasi melalui aplikasi *Zoom Cloud Meeting* terhadap pembelajaran dikalangan Mahasiswa Fisip Unpas.
2. Memberikan tambahan wawasan mengenai kajian Ilmu Komunikasi dalam kaitannya dengan fenomena aplikasi *Zoom Cloud Meeting* terhadap pembelajaran Mahasiswa Fisip Unpas.
3. Penelitian ini dapat melengkapi kepustakaan dalam bidang Ilmu Komunikasi.

### **1.3.2.2 Kegunaan Praktis**

1. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebagai sumbangan pemikiran dalam menyikapi fenomena yang berkaitan dengan *E-Commerce*.
2. Diharapkan para pengguna *E-Commerce* dikalangan mahasiswa dapat lebih mengoptimalkan komunikasinya melalu aplikasi *Zoom Cloud Meeting*.
3. Dapat dijadikan suatu bahan rujukan oleh para peneliti dalam melakukan penelitian lanjutan mengenai permasalahan sejenis.

