Fastabiq: Jurnal Studi Islam
ISSN 2723-0228
Vol. 3 No. 2 Bulan Nopember Tahun 2022
Halaman: 69 - 80

LITERASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA PENANGANAN *CULTURE SHOCK* PASCA PANDEMI COVID-19

DOI: https://doi.org/10.47281/fas.v3i2.122

Femi Fauziah Alamsyah

Universitas Muhammadiyah Bandung, Indonesia
E-mail: femifauziah@umbandung.ac.id

Abstract

The COVID-19 pandemic has forced all people to adapt to all digital-based activities. However, this is not something easy, people are vulnerable to symptoms of Culture Shock or it can also be called cultural shock, where a person experiences feelings of psychic and physical discomfort when in a new environment and atmosphere. The purpose of this study is to find out how the symptoms of Culture Shock experienced by the Babakan Salam community, what are their efforts to adapt to digital culture, and how the forms of digital literacy are as an effort to deal with culture shock symptoms in the Babakan Salam village community. The research method used descriptive qualitative, describing the phenomena that occur in the object of study, does not perform comparisons and hypothesis tests on the object being researched. The theory used in this study is the Culture Shock Theory by Kalvero Oberg, where Oberg said there are 4 stages in Culture Shock, namely Excitement Phase, Culture Shock, Adjustment Phase, Mastery Phase, which is depicted in a curve or commonly called U-curve Hyptosess. The results of the study explained that there were two groups that experienced symptoms of Culture Shock, namely the Student group and the Parents group. Both go through four stages or phases of Culture Shock. One of the efforts they make to be able to adapt to all-digital habits is Digital Literacy, as for the form of digital literacy in the form of independent initiative activities and service activities from the local government. Basically, the Babakan Salam Community has been able to adapt to cultural changes after the Covid-19 pandemic, although the understanding of digital literacy is said to be not optimal and comprehensive.

Keywords: *Culture Shock, Digital Literacy, Post-Covid-19 Pandemic*

Abstrak

Pandemi COVID-19 memaksa semua kalangan harus beradaptasi dengan segala kegiatan berbasis digital. Namun hal ini bukan lah sesuatu yang mudah, masyarakat rentan terkena gejala Culture Shock atau bisa juga disebut dengan gegar budaya, dimana seseorang mengalami perasaan ketidaknyamanan psikis dan fisik ketika berada di lingkungan dan suasana baru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gejala Culture Shock yang dialami oleh masyarakat Babakan Salam, apa saja upaya mereka untuk beradaptasi dengan budaya digital, serta bagaimana bentuk-bentuk literasi digital sebagai upaya penanganan gejala culture shock pada masyarakat kampung Babakan Salam. Metode penelitian yang digunakan Kualitatif deskriptif, menggambarkan fenomena yang terjadi pada objek penelitian, tidak melakukan komparasi dan uji hipotesa terhadap objek yang ditelilti. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Culture Shock oleh Kalvero Oberg, yang mana Oberg mengatakan ada 4 tahapan dalam Culture Shock yaitu Excitement Phase, Culture Shock, Adjustment Phase, Mastery Phase, yang digambarkan dalam sebuah kurva atau biasa disebut U-curve Hyptosesis. Hasil dari penelitian menjelaskan bahwa terdapat dua kelompok yang mengalami gejala Culture Shock yaitu kelompok Pelajar dan kelompok Orang Tua. Keduanya melewati empat tahapan atau fase-fase dari Culture Shock. Upaya yang mereka lakukan untuk dapat beradaptasi dengan kebiasaan serba digital salah satunya adalah Literasi Digital, adapun bentuk literasi digital berupa kegiatan inisiatif mandiri dan kegiatan pelayanan dari pemerintah setempat. Pada dasarnya Masyarakat Babakan Salam sudah bisa beradaptasi dengan perubahan budaya pasca pandemi covid-19, walaupun pemahaman literasi digital dikatakan belum maksimal dan menyeluruh.

Kata Kunci: Culture Shock, Literasi Digital, Pasca Pandemi Covid-19

PENDAHULUAN

Awal tahun 2020 virus COVID-19 yang berasal dari Wuhan mulai menyebar di Indonesia. Menanggapi penyebaran yang sangat pesat, pemerintah siap siaga untuk mengevaluasi pandemi dengan cermat agar virus COVID-19 tidak semakin meluas. Beberapa kebijakan mulai diterapkan dengan tujuan meminimalisir penyebaran virus tersebut, salah satunya penerapan protokol kesehatan yang dikeluarkan oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO). Tidak dapat disangkal bahwa pandemi COVID-19 telah menimbulkan dampak bencana bagi kehidupan di dunia, termasuk Indonesia.[1]

Pada tanggal 16 Maret 2020, pemerintah menyatakan bahwa kegiatan produktif apapun dikerjakan dari rumah untuk menekan penyebaran COVID-19. Kebijakan untuk belajar dari rumah, bekerja dari rumah, dan ibadah di rumah perlu diintensifkan untuk mengurangi penyebaran COVID-19.[2] Tidak dapat dipungkiri, kebijakan ini memberikan dampak yang begitu besar bagi masyarakat, tak terkecuali Indonesia. Seluruh aspek kehidupan dirasa telah banyak berubah, penerapan *social distancing* dan *physical distancing* mengarahkan masyarakat untuk melakukan sesuatu menggunakan perantara, dalam hal ini teknologi digital.

Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID 19), bahwa pegawai, guru, dan dosen melakukan aktivitas bekerja, mengajar atau memberi kuliah dari rumah (*learn and work from home*) melalui video conference, digital documents, dan sarana daring lainnya.[3]

Belum lagi pusat layanan pemerintah, perkantoran, pasar atau pusat pembelanjaan lainnya dilakukan secara daring (dalam jaringan), hal ini menjadi sesuatu yang baru bagi sebagian besar masyarakat terutama masyarakat pedesaan yang jarang tersentuh oleh dunia digita sehingga susah untuk beradaptasi dengan penggunaan teknologi. Fenomena ini terus bergulir hingga masa pasca pandemi, lambat laun kebiasaan serba digital akan menjadi sebuah budaya baru.

Perubahan yang dirasa begitu cepat akibat pandemi COVID-19 memaksa semua kalangan harus beradaptasi dengan segala kegiatan berbasis digital. Namun hal ini bukan lah sesuatu yang mudah, masyarakat rentan terkena gejala *Culture Shock* atau bisa juga disebut dengan gegar budaya, dimana seseorang mengalami perasaan ketidaknyamanan psikis dan fisik karena adanya kontak dengan budaya lain atau ketika berada di lingkungan baru yang tidak terbiasa oleh dirinya.[4]

Seluruh masyarakat Indonesia, bahkan Dunia memiliki kemungkinan mengalami gejala ini, culture shock sering terjadi pada setiap individu dan dampak yang ditimbulkan pun berbeda-beda. Hal ini dapat diartikan bahwa setiap individu pernah mengalami ketidaknyamanan, guncangan, serta perasaan negatif ketika berada dalam kondisi suatu budaya yang berbeda dari sebelumnya atau baru bagi individu tersebut.[5]

Salah satu bagian terkecilnya yaitu kampung Babakan Salam, Desa Ciporeat, Kecamatan Cilengkrang, Kabupaten Bandung. Sebuah perkampungan di bawah kaki Gunung Manglayang, yang sebelumnya kurang akrab dengan perangkat digital, kini mengharuskan masyarakatnya untuk terbiasa menggunakan perangkat tersebut, hampir semua kegiatan pelayanan masyarakat dilakukan

secara online, seperti pembuatan KTP, KK, atau Akta Lahir. Kegiatan belajar mengajar pun dikombinasikan dengan metode daring.

Menurut teori yang dikemukakan Oberg, *Culture Shock* terjadi dalam 4 tahapan, yaitu *Excitement Phase* (Masa Bulan Madu), *Culture Shock* (Masa Krisis), *Adjustment Phase* (Masa Pemulihan), *Mastery Phase* (Penyesuaian), yang digambarkan dalam sebuah kurva atau biasa disebut U-curve Hyptosesis.

Gambar 1

kurva U gejala Culture Shock

Sumber: J Stewart Black (1991)

Pada tahap akhir seseorang telah berhasil menangani gejala tersebut dengan proses adaptasi. Pendekatan adaptasi diperkenalkan oleh Ellingsworth, dia mengemukakan bahwa setiap individu dianugerahi kemampuan untuk beradaptasi antar pribadi, setiap individu memiliki kemampuan untuk menyaring manakah perilaku yang harus atau yang tidak harus dia lakukan.[6]

Upaya penanganan gejala Culture Shock dibutuhkan adaptasi terhadap kondisi budaya baru yang terjadi (Digital Culture). Dalam hal ini dapat dilakukan dengan cara mengenalkan literasi digital. Dengan demikian sedikit banyaknya masyarakat Kampung Babakan Salam mulai terbiasa dengan budaya digital. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti merumuskan masalah dengan beberapa pertanyaan berikut: 1) Bagaimana bentuk Culture Shock yang terjadi pada masyarakat Kampung Babakan Salam? 2) Bagaiman bentuk adaptasi atau penyesuaian diri yang dilakukan masyarakat Kampung Babakan Salam? 3) Bagaimana bentuk literasi digital pada masyarakat Kampung Babakan Salam sebagai upaya penanganan Culture Shock pasca pandemi covid-19 ?

Sedangkan Manfaat Penelitian secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi pengembangan literatur dalam bidang ilmu Komunikasi, Sosial dan Budaya, khususnya kajian literasi digital dan fenomena culture shock. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk menyelesaikan permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat khususnya gejala culture shock di era digitalisasi, baik digunakan oleh akademisi, pemerintah, atau pun masyarakat itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik.[7] Sedangkan pendekatan yang dipakai yaitu pendekatan studi kasus, tujuannya untuk memberikan pemahaman tentang sesuatu yang menarik perhatian, fenomenal, proses sosial yang terjadi, serta peristiwa-peristiwa konkrit.[8] Penelitian kualitatif ini menempuh prosedur sebagai berikut: Data yang digunakan yaitu dalam bentuk narasi, informasi lisan, catatan-catatan, dan rekaman-rekaman percakapan. Jenis data ini terbagi menjadi dua: Data Primer (RT/RW setempat dan sebagian masyarakat kampung Babakan Salam yang menjadi informan), dan Data Sekunder (Berupa dokumen-dokumen, catatan-catatan, dan literatur-literatur tertulis).

Sumber Data dalam penelitian ini adalah masyarakat Kampung Babakan Salam Desa Ciporeat, Kecamatan Cilengkrang, Kabupaten Bandung yang mengalami *culture shock*, dan pemerintah setempat. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan observasi. Dalam pengumpulan data kualitatif ini, peneliti lebih dulu mempersiapkan pedoman wawancara, kemudian melakukan dialog, wawancara dengan para informan, dan observasi. Data yang telah terkumpul dikelompokan berdasar variabel-variabel penelitian yang telah ditetapkan. Data ini dideskripsikan, diinterpretasikan, dan selanjutnya dianalisis dengan menghubungkan berbagai informasi yang diperoleh. Analisis data yang digunakan adalah Deskripsi Analisis. Yakni, mendeskripsikan data secara logis dan rasional, mengeksplanasi, dan akhirnya menarik kesimpulan.

TINJAUAN PUSTAKA

Literasi Digital

Literasi digital merupakan kemampuan untuk mengerti dan memnggunakan informasi di berbagai bentuk dari bermacam-macam sumber yang diakses melalui perangkat digital.[9] UNICEF dalam Global Insight Digital Literacy Scoping Paper 2020 mengartikan literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, berkomunikasi, mengevaluasi dan menciptakan[10]. Literasi digital didefinisikan juga sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format yang berasal dari berbagai sumber yang disajikan melalui computer.[11] Sedangkan menurut UNESCO konsep literasi digital menaungi dan menjadi landasan penting bagi kemampuan memahami perangkat-perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi. Misalnya, dalam Literasi TIK (ICT Literacy) yang merujuk pada kemampuan teknis yang memungkinkan keterlibatan aktif dari komponen masyarakat sejalan dengan perkembangan budaya serta pelayanan publik berbasis digital.[12]

Konsep ini mulai muncul saat hadirnya era revolusi intrnet sekitar tahun 1990, kemudian berkembang di tahun 1997 ketika Paul Gilster, seorang historian dan edukator hadir dengan membawa istilah “digital literacy”, ia menjelaskan bahwa literasi digital bukn hanya seputar keahlian menggunakan teknologi, yakni menguasai ide-ide, bukan kunci (keystroke) komputer.[13] Literasi Digital dapat dibagi menjadi dua bentuk, pertama literasi teknologi, dimana lebih menekankan pada pemahaman teknologi digital dalam pengguna dan kemampuan teknis. kedua literasi informasi yang

menekankan pada aspek pengetahuan misalnya berfokus pada pemetakan, identifikasi dan mengolah data.

Menurut Mayes dan Fowler,[14] ada prinsip dalam mengembangkan literasi digital secara berjenjang. Pertama kompetensi digital yang menekankan pada keterampilan, pendekatan, perilaku dan konsep. Selain itu juga ada penggunaan digital itu sendiri yang memfokuskan pada pengaplikasian kompetensi digital. Terakhir, adannya transformasi digital yang tentu saja membutuhkan yang namannya inovasi dan kreativitas, sebagai unsur penting dalam digitalisasi.

Culture Shock

Menurut Oberg, *culture shock* atau gegar budaya adalah sebuah penyakit yang diderita karena hidup di luar lingkungan budayanya, dan dalam proses untuk menyesuaikan diri di lingkungan barunya. Sedangkan Adler menjelaskan bahwa *culture shock* adalah sebuah rangkain reaksi emosional yang diakibatkan hilangnya penguatan dari budaya lama karena adanya kesalah pahaman pada pengalaman baru yang berbeda.[15]

Pada dasarnya *culture shock* adalah sebuah reaksi kecemasan terhadap kondisi sosial budaya yang berbeda dengan sebelumnya. Ini bisa terjadi akibat kurangnya penguatan dari budaya sendiri, ke budaya baru. *Culture shock* juga bisa diartikan sebagai sebuah pembelajaran budaya dan pengembangan diri. Masalah dan perasaan stres yang dialami selama culture shock adalah proses untuk memahami perubahan yang terjadi di hidup seseorang. Dalam proses konflik inilah akan lahir pengalaman baru yang menjadi potensi untuk mengembangkan diri.

Tahapan Terjadinya *Culture Shock*

1. ***Honeymoon Stage***

Individu yang baru saja memasuki budaya baru merasa kagum dan antusias dengan keadaan yang dia alami. Perbedaan antara budaya lama dan budaya baru tidak dirasakan karena kekaguman yang dia rasakan.

2. ***Crisis Stage (Culture Shock)***

Dalam tahap ini rasa letih dari tahap sebelumnya mulai dirasakan secara fisik. Individu yang mengalami tahap ini mulai merasakan perbedaan dari budaya baru yang dia hadapi. Hal ini membuat pemikiran bahwa budaya asal lebih baik daripada budaya baru yang dia tinggali.

3. ***Adjustment Stage***

Tahap ini adalah saat dimana individu mulai secara perlahan beradaptasi dengan budaya barunya. Individu masih menyadari perbedaan antara budaya asal dan budaya barunya, tetapi dengan bertemu orang baru, dan mempelajari budayanya individu mulai beradaptasi.

4. ***Mastery Stage***

Mastery stage adalah tahap dimana individu menguasai budaya baru yang dia tinggali dan menetap di sana. Tidak banyak orang yang bisa mencapai tahap ini.

Tidak jauh berbeda dengan konsep yang ditawarkan Adler, fase-fase *culture shock* yang ia sebut dengan transitional experience dikategorikan menjadi enam bagian yaitu: *Contact* (fase awal

bersinggungan dengan budaya barunya, individu baru merasakan sedikit dari budaya barunya, ditandai dengan rasa gembira dan euforia memasuki pengalaman barun), *Disintegration* (Fase kedua ditandai dengan masa kebingungan dan disorientasi. Perbedaan budaya semakin jelas terlihat), *Reintegration* (ditandai dengan adanya penolakan budaya baru yang kuat), *Autonomy* (ditandai dengan meningkatnya rasa sensitivitas dan pemahaman akan budaya baru), Independence (Fase terakhir ini ditandai dengan munculnya kemandirian dalam hal sikap, emosi, dan perilaku, tetapi tetap bergantung pada pengaruh budaya yang masuk).[16]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi sosial budaya Kampung Babakan Salam

Pandemi covid-19 memberikan dampak luar biasa bagi kehidupan manusia di seluruh dunia, salah satu bagian kecilnya adalah warga kampung Babakan Salam. Kebijakan pemerintah sebagai upaya penanganan dan pencegahan covid-19 membuat realitas sosial masyarakat menjadi tidak biasa. Ketidak biasaan ini melahirkan kebiasaan baru atau budaya baru, sepeti budaya digital. Hal tersebut berlangsung hingga pasca pandemi, masyarakat Babakan Salam dituntut untuk beradaptasi dengan budaya baru walupun pada perjalanannya banyak yang mengalami gejala *Culture Shock* terutama pada generasi *Baby Boomers* (generasi senior).

Kampung Babakan Salam Kabupaten Bandung terletak di Kecamatan Cilengkrang tepatnya Desa Ciporeat. Berada di bawah kaki gunung manglayang yang berlatar belakang budaya agraris, kebanyakan masyarakatnya berkebun dan berternak, namun seiring perkembangan zaman banyak juga penduduk yang bermata pencaharian sebagai buruh pabrik. Tingkat pendidikan di Kampung Babakan Salam yang berjumlah tiga RT (Rukun Tetangga) terbilang cukup baik, sebagian besar warga memiliki kesadaran akan pentingnya pendidikan, hingga sudah ada beberapa yang melanjutkan sekolah ke perguruan tinggi. Akses jalan menuju kampung ini tidak sulit untuk dijangkau dari pusat kota Bandung Timur. Begitupun dengan akses jaringan internet, signal *handphone* mudah ditangkap kecuali waktu-waktu tertentu seperti dalam kondisi hujan. Hanya saja sebelum pandemi covid-19 menimpa, perangkat teknologi digital belum terlalu banyak dimanfaatkan oleh masyarakat atau pun pemerintah setempat, mereka masih menggunakan sistem manual, hingga pasca pandemi dirasa belum terbiasa berhadapan dengan budaya digital.

Tahapan Gejala Culture Shock pada Masyarakat Kampung Babakan Salam

Pada penelitian ini dilakukan wawancara dengan ketua RW 09 Kampung Bababakan Salam, Ketua RT 01 - RT 03 Kampung Babakan, dan beberapa perwakilan warga disetiap RT nya yang menjadi informan. Hasil dari wawancara mendalam, diklasifikasikan menjadi dua kelompok yang mengalami empat tahapan gejala *Culture Shock*, yaitu kelompok Pelajar dan kelompok Orang Tua atau generasi senior (Baby boomers). Adapun tahapan-tahapan yang mereka lewati sebagai berikut:

1. Fase *honeymoon*

Tabel 1

Kondisi Informan pada tahap *Honeymoon*

Informan	Tahap *Honeymoon* / Fase Kegembiraan
Kelompok Pelajar	1. Merasa senang karna difasilitasi HP oleh orang tua 2. Merasa senang karna lebih banyak belajar menggunakan gedget dibanding manual. 3. Merasa lebih semangat belajar karna menggunakan metode pembelajaran baru (metode pembelajaran berbasis digital)
Kelompok Orang Tua	1. Merasa terbantu dengan adanya kebijakan pelayanan pemerintah berbasis *online*, karena berfikir bisa mempermudah pelayanan masyarakat. 2. Antusias belajar menggunakan perangkat teknologi digital.

Sumber: Data Pribadi, 2022

Perubahan sosial budaya pasca pandemi, seperti teknologi digital membuat semua ranah kehidupan harus mengikuti perkembangannya, salah satunya ranah pendidikan. Para pendidik dituntut untuk mahir mengaplikasikan metode pembelajaran berbasis digital, begitu pun sebaliknya para pelajar juga harus menguasai penggunaan perangkat digital agar materi dapat tersampaiakan dengan efektif. Dengan demikian setiap pelajar sangat dianjurkan untuk memiliki perangkat tersebut, minimal *handphone.* Pelajar yang awalnya tidak memiliki HP akhirnya terpaksa dibelikan oleh orang tuanya, dan tak sedikit juga pelajar yang semula sudah memiliki HP diganti denga HP baru yang kualitasnya lebih tinggi, dengan alasan untuk proses pembelajaran. Pada fase *Honeymoon* inilah kebanyakan para pelajar merasa senang karna mereka diberikan fasilitas teknologi digital (HP) yang memiliki spek sesuai dengan standar pembelajaran dalam jaringan (daring). Selain itu para pelajar merasa senang karna intensitas penggunaan gedget dalam proses pembelajaran lebih mendominasi dari pada proses pembelajaran konvensional, sehingga mereka berfikir akan terhindar dari rasa bosan dan motivasi belajarpun terus meningkat.

Begitupun dengan sistem pelayanan publik, semua digiring menjadi pelayanan berbasis digital. Salah satu contohnya seperti pembuatan Akta Lahir atau Akta kematian, warga tidak harus mendatangi kantor tingkat kecamatan, kabupaten atau kota, tinggal menggunakan pelayanan online dengan aplikasi yang tersedia. Pada awalnya, kelompok Orang Tua merasa antusias atas pelayanan baru yang ditawarkan, mereka beranggapan mengurus surat-surat akan lebih mudah menggunkan sistem online dari pada sistem konvensional, mereka juga antusias mulai menggunakan perangkat *Handphone* yang lebih canggih agar bisa menyeimbangi kondisi zaman.

2. Fase Krisis (*Culture Shock*)

Tabel 2

Gejala *Culture Shock* yang dirasakan pada Fase Krisis

Informan	Gejala *Culture Shock*
Kelompok Pelajar	1. Merasa kesulitan dalam memahami pelajaran yang dilaksanakan secara daring. 2. Tidak bisa mengikuti pembelajaran daring karena perangkat pembelajarannya tidak memadai (spesifikasi HP dan kuota internet) 3. Motivasi belajar menurun karna lebih fokus dan lebih tertarik menggunakan gedget untuk main game atau bermedia sosial. 4. Kesulitan saat membuat tugas berbasis digital.
Kelompok Orang Tua	1. Kesulitan dalam menggunakan perangkat digital 2. Kesulitan dalam memahami alur pelayanan publik berbasis online 3. Menambah biaya pengeluaran (budget untuk kuota internet)

Sumber: Data Pribadi, 2022

Pada tahap ini mulai muncul perasaan tidak nyaman dan kesulitan beradaptasi dengan kebiasaan baru, baik kelompok pelajar atau pun orang tua. Apa yang mereka fikirkan sebelumnya di fase *Honney Moon* ternyata tidak sesuai dengan kenyataannya, pada saat ini lah mereka mengalami apa yang dinamakan dengan *Culture Shock*. Gejala yang timbul akan menjadi penghambat aktifitas sehari-hari, apabila tidak diatasi dengan cepat maka masyarakat Kampung Babakan Salam tidak akan berhasil dalam beradaptasi dengan budaya Digital.

Dilihat dari tabel di atas, generasi pelajar merasa kesulitan untuk memahami beberapa pelajaran yang menggunakan sistem daring, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya kurang konsentrasi saat menerima pembelajaran karna lingkungan tempat belajar tidak kondusif. Kemudian perangkat yang kurang memadai, seperti kualitas Handphone seadanya dan gangguan signal menjadi penghambat dalam proses belajar mengajar. Tak sedikit juga para pelajar yang lebih terfokus memanfaatkan gedgednya untuk hiburan semata (game dan media sosial) hingga lupa waktu belajar.

Sedangkan dari kelompok orang tua mengaku kebingungan dan kesulitan ketika ingin mengurusi surat-surat kependudukan menggunakan sistem online, mereka merasa lebih rumit dari pada sistem konvensional yang bisa langsung datang ke kantor pmerintahan setempat. Selain dari penggunaan perangkat digital, mereka juga merasa anggaran pengeluaran menjadi bertambah karena harus membeli pulsa kuota internet untuk keperluan sehari hari, terutama untuk kegiatan belajar anak-anaknya.

3. Fase Pemulihan (*adjustment)*

Tabel 3. Bentuk Penyesuaian diri/ Upaya Adaptasi pada Fase* Pemulihan (*adjustment)

Informan	Bentuk Penyesuaian Diri
Kelompok Pelajar	1. Pendampingan literasi digital dari sekolah 2. Mulai belajar menggunakan aplikasi pembelajaran 3. Mulai mengerjakan tugas sesuai arahan guru 4. Mulai menyesuaikan waktu penggunaan media digital atas pengawasan orang tua
Kelompok Orang Tua	1. Memasang jaringan wifi pribadi dengan biaya bulanan yang murah 2. Mengikuti pelatihan-pelatihan literasi digital yang diselenggarakan pihak pemerintah Desa 3. Mulai menginstal aplikasi-aplikasi yang dibutuhkan 4. Mulai belajar menggunakan perangkat digital 5. Mulai mengawasi anaknya dalam menggunaka perangkat digital 6. Mulai memanfaatkan perangkat digital untuk kesejahteraan hidup, misalnya berjualan online.

Sumber: Data Pribadi, 2022

Masyarakat Babakan salam mulai melepaskan diri dari masa krisis, sedikit demi sedikit berusaha membuka pikiran untuk bisa bertahan dan beradaptasi dengan kebiasaan baru. Beberapa usaha mereka lakukan dalam mengatasi kesulitan-kesulitan yang sebelumnya dirasakan. Begitupun dari pihak pemerintah setempat, kegiatan literasi digital mulai dikenalkan kepada msyarakat, seperti pelatihan-pelatihan digital yang bekerja sama dengan beberapa lembaga. Para pelajar berusaha untuk terbiasa mengerjakan tugas-tugas menggunakan perangkat digital, mempelajari aplikasi apa saja yang biasa digunakan dalam proses belajar secara berkelompok. Mereka mulai menggunakan media sosial untuk sarana belajar, mengenal lingkungan sekitar dan memanfaatkannya untuk hal-hal positif. Begitupun kelompok orang tua mulai memasang wifi pribadi agar pengeluaran untuk kuota internet lebih irit, mereka lebih gencar mencari informasi tentang pelayanan masyarakat berbasis online, mengunduh aplikasi-aplikasi pelayanan yang dibutuhkan dan belajar untuk menggunakannya.

4. Fase *Adaptasi Penuh (Mastery)*

Tabel 4. Kondisi Informan pada Fase Adaptasi Penuh (*Mastery*)

Informan	Kondisi Informan	Kurun waktu
Kelompok Pelajar	Mulai merasa nyaman dengan budaya digital	Lebih cepat
Kelompok Orang Tua	Mulai merasa nyaman dengan budaya digital	Lebih lambat

Sumber: Data Pribadi, 2022

Pada tahap ini sebagian msyarakat mulai menikmati kebiasaan-kebiasaan baru yang timbul pasca pandemi covid-19, mereka memanfaatkan kebiasaan baru tersebut untuk kehidupan mereka agar lebih baik, misalnya dari kelompok orang tua ada yang mulai berjualan online. Jangka waktu untuk dapat beradaptasi dengan budaya digital lebih cepat pada kelompok pelajar dibandingkan

kelompok orang tua, namun meski demikian lambat laun kelompok baby boomers pun turut menikmati perubahan budaya yang ada.

Bentuk literasi digital sebagai upaya penanganan Culture Shock

Masuknya budaya digital ke penjuru desa pasca pandemi covid-19 secara tidak langsung memaksa setiap warga untuk bersahabat dengan dunia digital, salah satu cara agar masyarakat tidak gagap digital dan bisa beradaptasi adalah dengan mengenalkan literasi digital. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa ada beberapa bentuk literasi digital yang dilakukan oleh masyarakat Kampung Babakan Salam, baik secara mandiri ataupun kegiatan yang dibuat pemerintah setempat, diantaranya:

1. Pendampingan pembelajaran berbasis online oleh beberapa sekolah
2. Pendampingan penggunaan aplikasi layanan masyarakat oleh pemerintah tingkat Desa
3. Pelatihan mengembangkan bisnis berbasis digital oleh pemerintah tingkat Desa bekerja sama dengan kampus Universitas Muhammadiyah Bandung
4. Mempelajari secara mandiri cara penggunaan media digital
5. Pemenuhan perangkat digital sesuai dengan penggunaan
6. Pemasangan wifi jaringan signal internet secara mandiri
7. Penyediaan wifi gratis di Masjid Babakan Salam untuk warga yang membutuhkan

Dari beberapa kegiatan literasi digital tersebut, warga merasa dapat terbantu dalam beradaptasi dengan kebiasaan baru yang sebelumnya dirasa sulit. Terutama bagi kalangan orang tua, mereka teredukasi bagaimana cara memanfaatkan perangkat digital dan bagaimana cara bertahan serta mengembangkan diri di era yang serba digital. Begitupun pada kelompok pelajar, pihak sekolah tidak henti-hentinya memberikan pendampingan mengenai literasi digital, bagaimana etika para pelajar menggunakan media sosial, berbicara di media sosial dan belajar menggunakan media digital. Sebetulnya pengenalan literasi digital di kampung Babakan Salam belum maksimal, diharapkan pemerintah setempat atau pun warganya dapat meningkatkan pemahaman literasi digital lebih dalam lagi, sehingga warga Babakan Salam akan lebih tangguh dalam menghadapi tantangan zaman di era digital.

SIMPULAN

Setiap orang yang berada di kebiasaan baru atau budaya baru akan mengalami apa yang dinamkan dengan gejala *Culture Shock,* dengan tahapan gejala dan kurun waktu yang berbeda-beda. Setiap orang pula akan menemukan upaya penyesuaiannya masing-masing, tergantung pada faktor-faktor yang mempengaruhinya, seperti faktor psikologis dan faktor sosial lingkungan. Gejala *culture Shock* merupakan gejala yang wajar, jika para penderitanya mampu beradaptasi dengan kondisi yang ada maka dia berhasil menaklukan perubahan zaman. Pada dasarnya, perubahan merupakan sesuatu yang akan selalu terjadi, kita sebagai manusia harus siap menerima perubahan demi perubahan untuk menjadi seseorang yang lebih baik lagi.

ENDNOTES

[1] Warwick McKibbin dan Roshen Fernando. (2020). The Global Macroeconomic Impact of Covid-19: Seven Scenarios Australian Nasional University. ISSN 2206-0332
[2] Djalante R, Lassa J, Setiamarga D, Sudjatma A, Indrawan M, Haryanto B, Mahfud G., et al. (2020). Review and Analysis of Current Responses to Covid-19 in Indonesia: Period of January to March 2020. Progress in Disaster Science. ISSN 100091, 1-9.
[3] Pribadil, Joni Dwi dan Nikmah, Farika. 2021. GEGAR BUDAYA (CULTURE SHOCK) AKIBAT PANDEMI COVID-19. SENABISMA. E-ISSN: 2807-9043 Volume 6, 9.
[4] Mulyana, Deddy. (2006). Komunikasi Antar Budaya: Panduan Berkomunikasi dengan Orang- Orang Berbeda Budaya. Bandung : Remaja Rosdakarya.
[5] Simanjuntak, D., & Fitriana, R. (2020). Gegar Budaya, Adaptasi, dan Konsep Diri Sumber Daya Manusia Pariwisata dalam Menyongsong Era New Normal. Society, 403-418.
[6] Liliweri, Alo. (2001). Gatra-Gatra Komunikasi Antarbudaya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar McKibbin, W., & Fernando, R. (2020). The Economic Impact of COVID-19. In R.Baldwin & B. Weder di Mauro. Economics in the Time of COVID-19, 45-52.
[7] Gunawan, Imam. (2013). Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik. Jakarta: PT Bumi Aksara.
[8] Prihatsanti, U., Suryanto, S., & Hendriani, W. (2018). Menggunakan studi kasus sebagai metode ilmiah dalam Psikologi. Buletin Psikologi, 26(2), 126-136. http://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38895
[9] Mubarok, H. (2019). Family Digital Literacy for Character Building in Primary Education. In Proceeding of International Conference on Islamic Education: Challenges in Technology and Literacy Faculty of Education and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 4(1), 419-425
[10] UNICEF. (2019). Digital Literacy For Children: Exploring Definitions and rameworks. https://www.unicef.org/globalinsight/media/1271/file/%20UNICEF-Global-Insightdigital iteracy-scoping-paper-2020.pdf. Diakses 2 April 2022.
[11] Gilster, P. (1997) Digital literacy, New York: Wiley.
[12] Nasrullah, dkk. (2017). MATERI PENDUKUNG LITERASI DIGITAL. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
[13] Brown, S. M., Doom, J. R., Lechuga-Pena, S., Watamura, S. E., & Koppels, T. (2020). Stress and Parenting during the Global COVID-19 Pandemic. Child Abuse & Neglect, July.
[14] Mayes, T., & Fowler, C. (2006). Peserta didik, belajar literasi dan paedagogi e-learning. Literasi digital untuk pembelajaran, 2006, 26: 33.
[15] Ridwan, Aang. (2016). Komunikasi Antarbudaya: Mengubah Persepsi dan Sikap dalam Meningkatkan Kreativitas Manusia. Bandung: CV Pustaka Setia.
[16] Ridwan, Aang. (2016). Komunikasi Antarbudaya: Mengubah Persepsi dan Sikap dalam Meningkatkan Kreativitas Manusia. Bandung: CV Pustaka Setia.

REFERENSI

Brown, S. M., Doom, J. R., Lechuga-Pena, S., Watamura, S. E., & Koppels, T. 2020. *Stress and Parenting during the Global COVID-19 Pandemic*. Child Abuse & Neglect, July.

Djalante R, Lassa J, Setiamarga D, Sudjatma A, Indrawan M, Haryanto B, Mahfud G., et al. 2020. *Review and Analysis of Current Responses to Covid-19 in Indonesia: Period of January to March 2020*. Progress in Disaster Science, 100091, 1-9.

Gilster, P. 1997 *Digital literacy*, New York: Wiley.

Gunawan, Imam. 2013. Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Liliweri, Alo. 2001. *Gatra-Gatra Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar McKibbin, W., & Fernando, R. 2020. The *Economic Impact of COVID-19. In R.Baldwin & B. Weder di Mauro*. Economics in the Time of COVID-19, 45-52.

Mayes, T., & Fowler, C. 2006. *Peserta didik, belajar literasi dan paedagogi e-learning. Literasi digital untuk pembelajaran, 2006, 26: 33.*

Mubarok, H. 2019. *Family Digital Literacy for Character Building in Primary Education*. In Proceeding of International Conference on Islamic Education: Challenges in Technology and Literacy Faculty of Education and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 4(1), 419-425

Mulyana, Deddy. 2006. *Komunikasi Antar Budaya: Panduan Berkomunikasi dengan Orang- Orang Berbeda Budaya*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Nasrullah, dkk. 2017. *MATERI PENDUKUNG LITERASI DIGITAL.* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Pribadil, Joni Dwi dan Nikmah, Farika. 2021. *GEGAR BUDAYA (CULTURE SHOCK) AKIBAT PANDEMI COVID-19. SENABISMA.* E-ISSN: 2807-9043 Volume 6, 9.

Prihatsanti, U., Suryanto, S., & Hendriani, W. (2018). *Menggunakan studi kasus sebagai metode ilmiah dalam Psikologi*. Buletin Psikologi, 26(2), 126-136. http://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38895

Ridwan, Aang. 2016. *Komunikasi Antarbudaya: Mengubah Persepsi dan Sikap dalam Meningkatkan Kreativitas Manusia*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Simanjuntak, D., & Fitriana, R. 2020. *Gegar Budaya, Adaptasi, dan Konsep Diri Sumber Daya Manusia Pariwisata dalam Menyongsong Era New Normal*. Society, 403-418.

UNICEF. 2019. *Digital Literacy For Children: Exploring Definitions and rameworks.* https://www.unicef.org/globalinsight/media/1271/file/%20UNICEF-Global-Insightdigital iteracy-scoping-paper-2020.pdf. Diakses 2 April 2022.

Warwick McKibbin dan Roshen Fernando. 2020. The Global Macroeconomic Impact of Covid-19: Seven Scenarios Australian Nasional University. ISSN 2206-0332