



## **Pandemi dan Inovasi Digital:**

**Bagaimana Pandemi Covid-19 Merubah Kebiasaan Masyarakat dan Mempercepat Lahirnya Inovasi Digital di Masyarakat**

**Penulis**

**Muhammad Vicky Afris Suryono**



---

## *Executive Summary*

**Keputusan Presiden Nomor 12 Tahun 2020 tentang Penetapan Bencana Non alam Penyebaran Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) Sebagai Bencana Nasional** memulai babak baru penanganan pandemi di Indonesia. Hal ini tentu menandakan pandemi memiliki dampak yang signifikan bagi Indonesia khususnya sektor Kesehatan. Pandemi bahkan mampu merubah karakter atau kebiasaan masyarakat **akibat pembatasan aktivitas ruang fisik**.

Salah satu dampak dari hal ini adalah **naiknya angka konsumsi internet selama pandemi dan hal ini tidak dipungkiri kemudian mendorong lahirnya banyak inovasi digital**. Faktor apakah yang kemudian mendorong pandemi berdampak pada muncul inovasi-inovasi digital?. Artikel berjudul ***Pandemi dan Inovasi Digital: Bagaimana Pandemi Covid-19 Merubah Kebiasaan Masyarakat dan Mempercepat Lahirnya Inovasi Digital di Masyarakat*** akan mencoba membedah hal tersebut.

## Cerita Inspirasi Artikel

Pandemi mau tidak mau mengakibatkan perubahan pola belajar mengajar. Hal ini tentu menjadi kendala yang harus dicari jalan keluarnya sehingga kegiatan belajar mengajar bisa tetap efektif selayaknya sebelum pandemi. **SIDIGS** menjadi salah inovasi digit yang menawarkan **One Stop IT Solution**. SIDIGS sendiri merupakan salah satu contoh inovasi digital yang berasal dari **Malang, Jawa Timur** dan digawangi oleh **Transbara Wahyu Firmansyah selaku founder dan juga CEO**.



**Sumber:** <https://www.linkedin.com/company/sidigs/?originalSubdomain=id>



**Learning Management System**



**School Management System**



**E-Canteen**



**E-Library**

## Pandemi dan Perubahan Kebiasaan Masyarakat

Keputusan Presiden Nomor 12 Tahun 2020 tentang Penetapan Bencana Nonalam Penyebaran Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) Sebagai Bencana Nasional menjadi penanda dimulainya babak baru Indonesia dalam menghadapi pandemi Covid-19. Pandemi kemudian tidak hanya berdampak pada bagi sektor kesehatan, beberapa sektor kemudian juga terdampak eksek dari pandemi Covid-19.

Salah satu yang kemudian menarik adalah **bagaimana pandemi Covid-19 memicu lahirnya inovasi digital** (Forbil, 2022). Hal ini didasarkan pada temuan bahwa sektor inovasi digital di daerah seperti **Jawa Tengah dan Jawa Timur** tidak terlalu terdampak bahkan cenderung mengalami peningkatan jumlah inovasi.

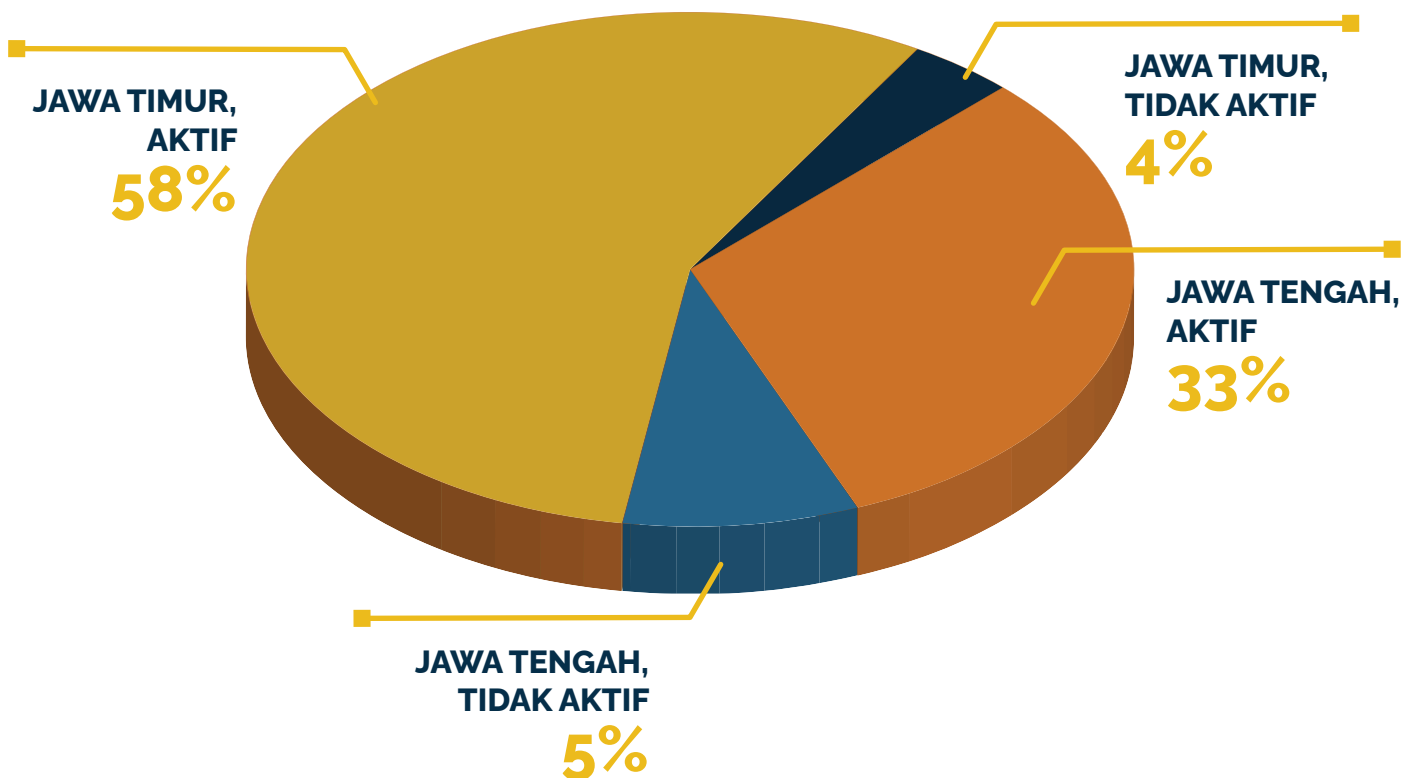


Diagram 1.0 Persentase Eksistensi Inovasi Digital Selama Pandemi (Forbil, 2022)

Hal ini tentu sangat menarik untuk diketahui bagaimana pandemi justru mendorong peristiwa tersebut terjadi. Namun, untuk mengetahui hal tersebut pertama harus diketahui terlebih **bagaimana pandemi merubah kebiasaan masyarakat** hingga akhirnya bermuara pada inovasi digital.

**Pertama**, pandemi pada dasarnya merubah beberapa kebiasaan manusia hal ini disebabkan adanya fenomena seperti (Shah Anuradha et al, 2020):



Kedua fenomena ini kemudian berperan besar merubah kebiasaan manusia. Pendekatan **ecological research** bisa dijadikan pendekatan yang menggambarkan situasi ini.



*“Thus, changing an environmental condition for health purposes also involves changing the behavior of the environmental agent. On the one hand, environmental agents are individuals and may targeted with individual-level behavior change methods.”*

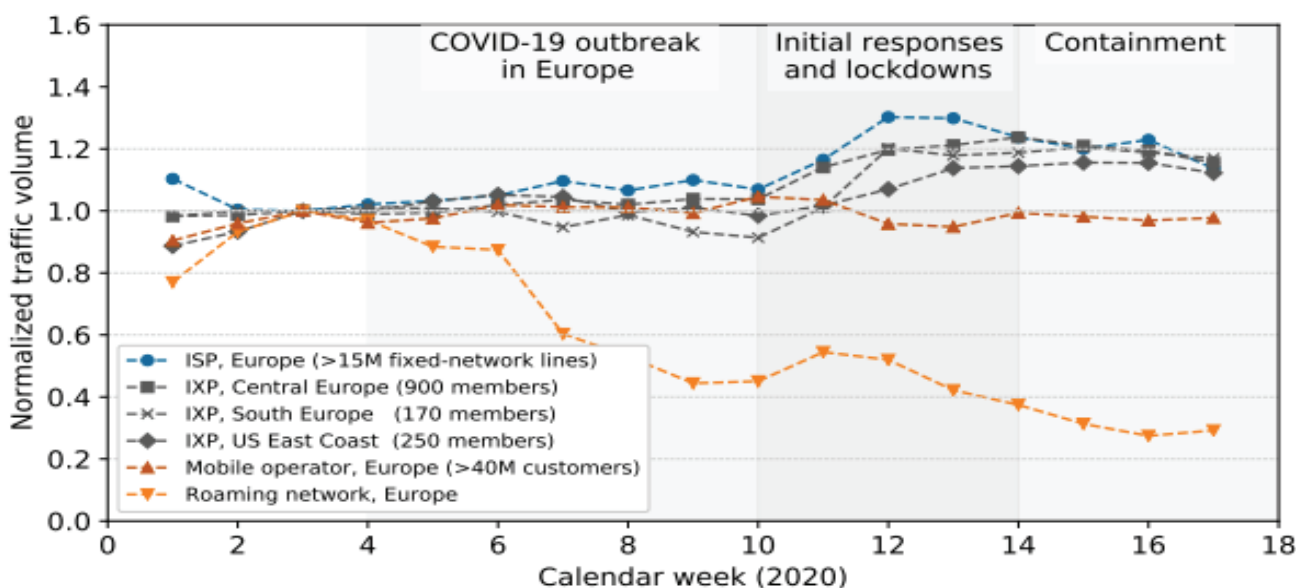
— Kok Gerjo, 2014.

Akibat timbulnya sikap di mana masyarakat lebih berhati-hati dalam aktivitas guna melindungi diri selama pandemi. Ditambah dengan kebijakan pembatasan sosial yang mengakibatkan masyarakat kemudian lebih memilih menghindari diri dari keramaian dan tinggal di dalam ruangan. Hal-hal ini berakibat berubahnya kebiasaan masyarakat dikarenakan adanya perubahan kondisi lingkungan.



Perubahan lingkungan tersebut kemudian menghasilkan sebuah fenomena yang disebut dengan **Indoor-stay behavior** (Zhang Nan et al, 2021). Perubahan kebiasaan yang digambarkan melalui fenomena **Indoor-stay behavior** sedikit banyak berpengaruh ke beberapa hal lainnya.

Salah satunya adalah **angka konsumsi internet yang diakibatkan kecenderungan masyarakat untuk tinggal di dalam ruangan**. Angka ini bisa terlihat jelas berdasarkan laporan lalu lintas internet baik secara umum dengan lokus di Eropa di bawah ini:

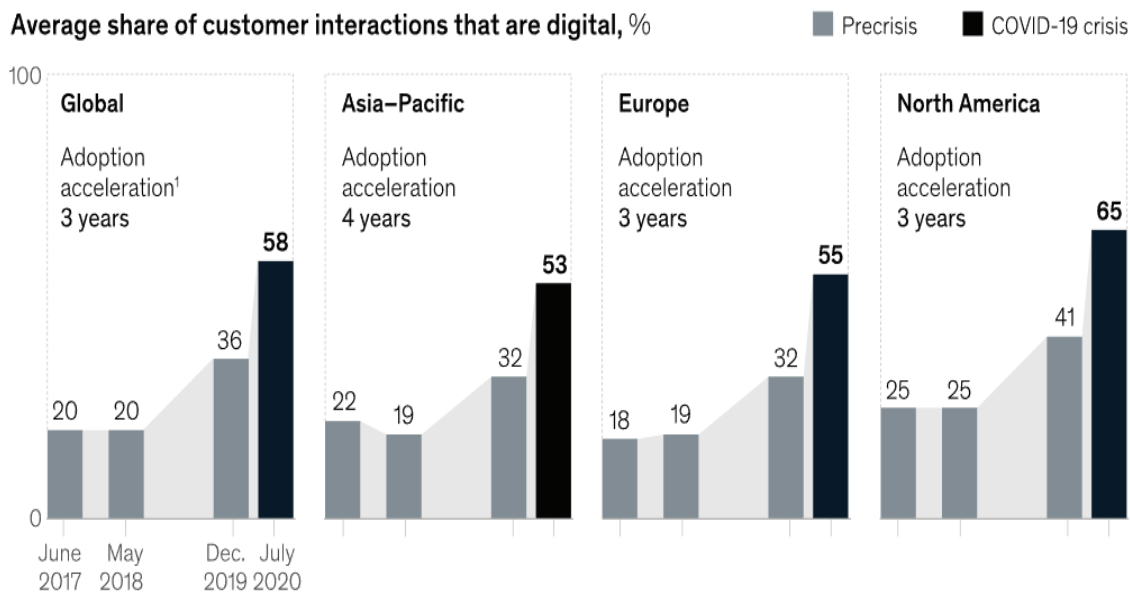


**Grafik 1.0** Lalu Lintas Internet di Eropa Sebelum dan Selama Pandemi Covid-19 (Feldman Anja, 2020)

Berdasarkan grafik di atas, terlihat jelas bahwa selama fase *lockdown* terjadi peningkatan cukup signifikan lalu lintas internet. Hal ini sebagian besar disebabkan adanya fenomena **pembatasan aktivitas masyarakat** sehingga ketergantungan internet untuk **tujuan bekerja, belajar, komunikasi, hingga bisnis memiliki ketergantungan yang cukup besar**.



Lebih detail, tidak hanya berhenti di situ. Sektor interaksi konsumen memanfaatkan platform digital kemudian **mengalami akselerasi yang signifikan di Asia-Pasifik dan Amerika Utara ketika pandemi dibandingkan sebelum pandemi** (McKinsey, 2020).



**Grafik 2.0** Angka Interaksi Konsumen Menggunakan Platform Digital (McKinsey, 2020)

Hal ini menjadi indikator bahwa pandemi **merubah kebiasaan manusia yang salah satunya berdampak pada naiknya konsumsi internet**. Lalu bagaimana hal-hal ini bisa menjadi faktor penting dalam lahirnya inovasi digital?

## Bagaimana Pandemi Mendorong Inovasi Digital

Inovasi digital membutuhkan prasyarat berupa **transformasi digital**. Pandemi yang kemudian membatasi ruang gerak aktivitas masyarakat namun di saat yang sama masyarakat tetap harus melakukan aktivitas selayaknya sebelum pandemi kemudian mendorong **cepatnya migrasi dari ruang fisik ke ruang-ruang digital**.



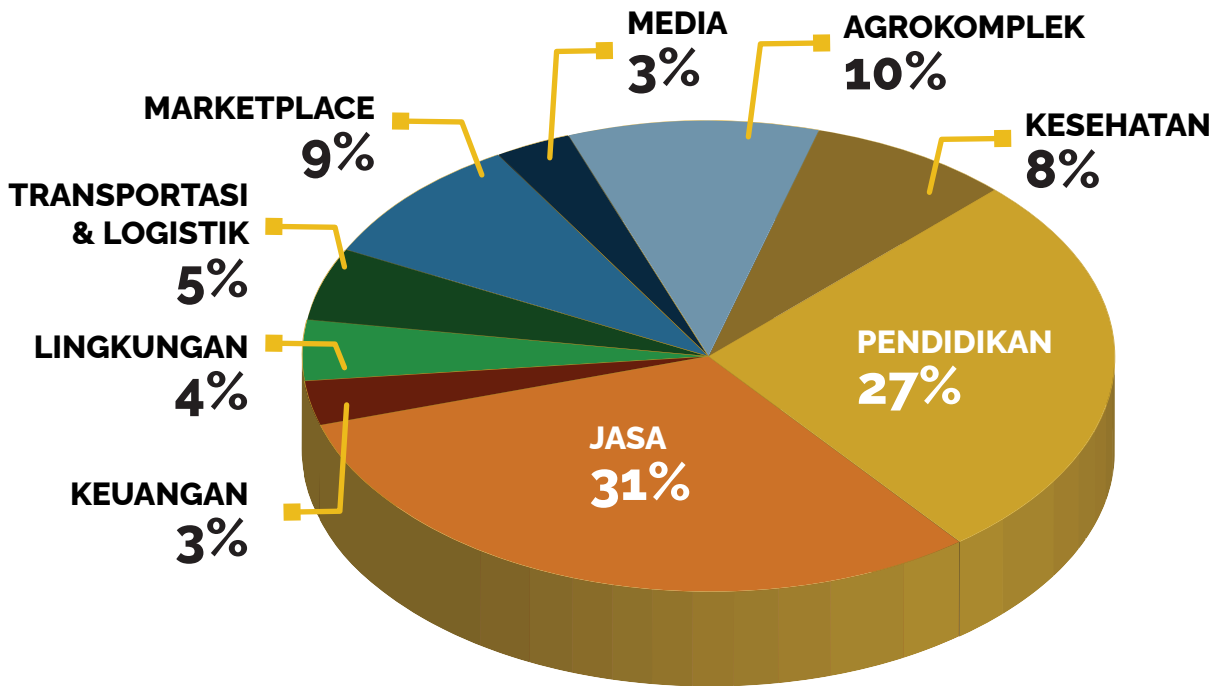


Diagram 2.0 Persebaran Inovasi Digital di Beberapa Sektor (Forbil, 2022)

Berdasarkan diagram di atas, terlihat bahwa sektor seperti jasa dan pendidikan kemudian mendominasi temuan inovasi digital. 2 sektor ini menjadi contoh bagaimana terdapat hubungan yang kuat antara pemenuhan kebutuhan di ruang digital akibat terbatasnya **aktivitas fisik**.

hal ini juga menguatkan fakta cepatnya migrasi masyarakat dari ruang fisik ke ruang digital membuat **kebutuhan masyarakat membutuhkan banyak produk-produk yang berupa inovasi digital** guna **"menormalkan"** keterbatasan aktivitas fisik yang akibat pandemi.



*"Pandemi Covid-19 telah meningkatkan ketergantungan pada gawai, sehingga banyak bermunculan inovasi pada bidang teknologi digital. Menurutnya, tidak semua hal berubah ke arah digitalisasi, namun banyak aspek penting yang mengalami migrasi ke dunia digital"* — Yudhistira Bima, 2022

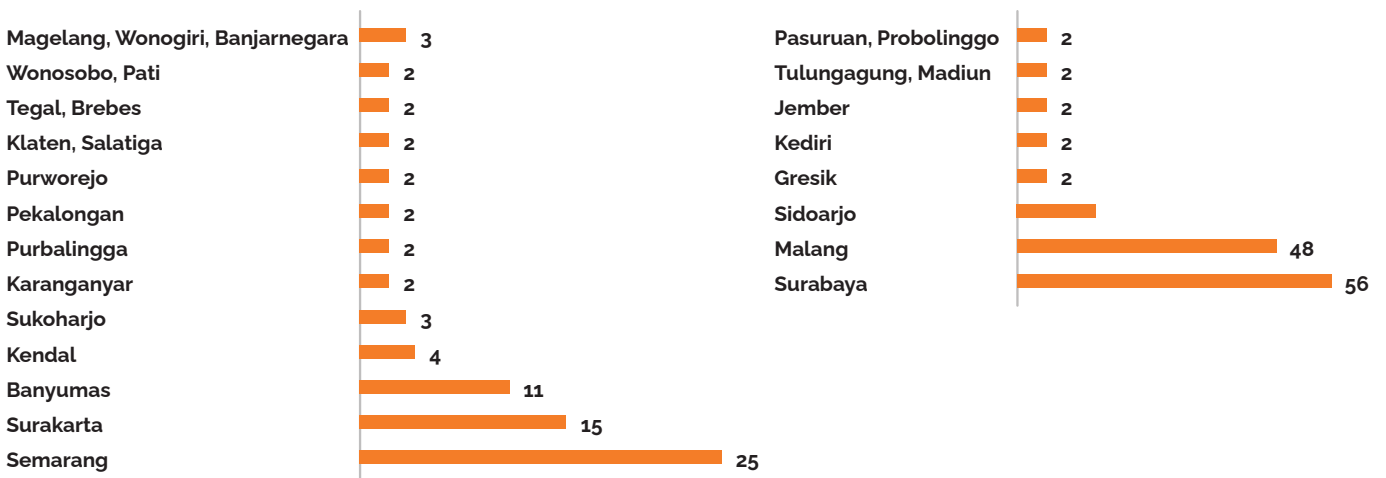


## Faktor-faktor Lain Yang Mendorong Inovasi Digital Selama Pandemi

Selain fakta perubahan kebiasaan masyarakat, terdapat juga faktor-faktor pendukung lain yang menyebabkan tumbuh suburnya inovasi digital selama pandemi antara lain:



Hal ini didukung dengan fakta bahwa inovasi digital masih terkonsentrasi di Jabodetabek yang sudah tersedia aspek-aspek diatas, dan juga temuan Forbil Institute bahwa inovasi digital masih berpusat di kota-kota besar yang mempunyai arus modal yang cukup besar, pasar yang potensial, ketersediaan sumber daya manusia, dan kemudahan akses infrastruktur fisik hingga terdapatnya institusi pendidikan tinggi seperti **Surabaya, Malang, dan Semarang.**



**Grafik 3.0** Persebaran Inovasi Digital di Jawa Tengah dan Jawa Timur (Forbil Institute, 2022)



*“Dalam membangun ekosistem digital pada era revolusi industri 4.0 kuncinya adalah connecting dot. Bagaimana menghubungkan simpul-simpul yang menimbulkan jaringan antara Akademisi, Bisnis, Komunitas, Finance, Pemerintah, dan Media (ABCFGM) dengan kolaborasi pentahelix sehingga menimbulkan jejaring yang kuat untuk membangun ekonomi yang kokoh” — Nizam, 2021*

## Daftar Pustaka

Anja Feldman *et al.* *The Lockdown Effect: Implication of the COVID-19 Pandemic on Internet Traffic*. IMC 20 October 27-29, 2020. Pittsburgh. 2020. <https://doi.org/TBA>.

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021, June 26). *Peluang dan Tantangan Inovasi Digital*. Retrieved September 12, 2022, from <https://diktiristek.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/peluang-dan-tantangan-inovasi-digital/>

Forbil Institute. *Pendataan 1000 Inovasi Sosial di Jawa Tengah dan Jawa Timur*. 2022.

McKinsey & Company. (2021, February 18). *How COVID-19 has pushed companies over the technology tipping point—and transformed business forever*. Retrieved September 12, 2022, from <https://www.mckinsey.com/business-functions/strategy-and-corporate-finance/our-insights/how-covid-19-has-pushed-companies-over-the-technology-tipping-point-and-transformed-business-forever>

Universitas Islam Indonesia. (2022, March 16). *Pandemi Mendorong Bisnis Semakin ke Arah Digital - UII*. Retrieved September 12, 2022, from <https://www.uii.ac.id/pandemi-mendorong-bisnis-semakin-ke-arah-digital/>

Kok, G. (2014). A practical guide to effective behavior change: How to apply theory and evidence-based behavior change methods in an intervention. *European Health Psychologist*, 16(5), 156-170. doi:10.31234/osf.io/r78wh.

Nan Zhang *et al.* *Effects of Human Behavior Changes During the Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) Pandemic on Influenza Spread in Hong Kong*. *Clinical Infectious Diseases* 2021:73. 2021.