

# Pandemi Covid-19 Menggerus Budaya Bangsa

**Damiasih Damiasih**

Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo (STIPRAM)  
Jl. Ringroad Timur No. 52, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55198

*\*Corresponding Email:* damiash@stipram.ac.id

\*Corresponding Author

Received: 4 September 2021, Revised: 24 September 2021, Accepted: 24 September 2021

Published online: 24 September 2021

---

**Abstrak:** Pandemi Covid-19 yang telah menyebar ke seluruh penjuru dunia, termasuk Indonesia, secara nyata membawa berbagai dampak yang sangat besar. Budaya Indonesia yang lebih dominan *collectivism* terwujud dalam berbagai aspek budaya bernuansa keagamaan, kegotongroyongan masyarakat, adat istiadat dan sebagainya. Namun pandemi Covid-19 mengharuskan dilaksanakan berbagai kebiasaan baru oleh karena adanya keharusan PSBB, PPKM, PPKM Mikro, dan PPKM Darurat dan sebagainya. Dampak dari keharusan melaksanakan secara disiplin dari protokol kesehatan ini telah sangat nyata bukan hanya di ranah budaya, tetapi juga sosial, politik, ekonomi, dan pendidikan. Khususnya dalam bidang pendidikan, pandemi Covid-19 mengharuskan para pengelola di berbagai satuan pendidikan pada berbagai jenjang menata ulang sistem pendidikan yang semula luring, menjadi daring. Tantangan sesungguhnya adalah bagaimana dalam setiap pertemuan daring, peserta-didik digugah kekagumannya atas isi pengetahuan yang ditawarkan oleh guru dan dosen. Selain itu para pengelola pendidikan, pendidik, dan peserta-didik harus juga mengantisipasi dan bersiap diri untuk melanjutkan proses pendidikan yang semakin bermutu dalam era kebiasaan baru, apalagi ketika badai dahsyat pandemi-Covid-19 berlalu.

**Kata kunci:** Pandemi; Covid-19; Menggerus; Budaya Bangsa.

---

## 1. Pendahuluan

Saat buku ini dipersiapkan, pandemi Covid-19 masih berlangsung. Lebih dari dua tahun masyarakat dunia masih berjibaku mencari penangkal Virus Covid-19 yang sangat menular. Dampak dari penyebaran Virus Covid-19 ini sangat dirasakan oleh seluruh umat manusia di dunia, baik dari nilai-nilai sosial dan budaya. Berbicara tentang budaya, hampir semua negara di belahan dunia ini tidak memungkiri bahwa bangsa Indonesia dikenal ramah dan memiliki kebudayaan yang adiluhung. Namun seiring dengan menjulangnya korban di seluruh negara, maka fakta-fakta berikut perlu dibaca.

Bangsa Indonesia dari dahulu kala terkenal dengan keagungan budaya masyarakatnya. Apa itu budaya? Tentu saja ada banyak definisi budaya. Salah satu definisi yang digunakan dalam artikel ini antara lain: budaya menunjuk pada praktik-praktik dari sebuah masyarakat, keyakinan-keyakinannya, peran-peran sosial dan obyek-obyek material yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya “(Cook, Hsu, dan Taylor, 2018: 335). Definisi lain oleh Schiffman, Kanuk, dan Wisenblit (2010: 366) menyatakan “*culture as the sum total of learned beliefs, values, and customs that serves to direct the consumer behavior of members of a particular group.*”

Dua definisi ini menunjukkan bahwa budaya mencakup hal-hal yang tampak dan tidak tampak. Hal-hal yang tampak adalah perilaku, praktik-praktik dari sebuah masyarakat, kebiasaan-kebiasaan, peran-peran sosial, obyek-obyek material dan sebagainya. Hal-hal yang tidak kasat mata adalah keyakinan-keyakinan terpelajari, dan nilai-nilai. Hal-hal yang tidak kasat mata itu menuntun perilaku-perilaku dari anggota-anggota dari sebuah kelompok tertentu atau masyarakat. Akhirnya budaya itu langgeng karena diturunkan dari satu generasi ke generasi-generasi penerus, walaupun dalam perjalannya akan mengalami perubahan-perubahan. Bahagian dari budaya bangsa Indonesia seperti keramah tamahan masyarakat Indonesia sangat diakui oleh dunia internasional, mulai dari adat istiadat hingga keragaman budayanya. Bangsa Indonesia juga sangat dikenal karena kekayaan alam yang melimpah dan beraneka ragam bahasa, dan suku bangsa. Keragaman budaya dan bahasa serta suku bangsa yang dimiliki bangsa Indonesia telah mencipta keberagaman budaya di setiap suku bangsa, baik budaya kemasyarakatan maupun bahasa.

Budaya-budaya yang menyatu dengan masyarakat Indonesia adalah:

- Budaya bernuansa keagamaan seperti halnya pada budaya bersih desa pada hari-hari menjelang puasa Ramadhan. Semua masyarakat Indonesia berduyun-duyun ke makam untuk membersihkan pusara, dan memanjatkan doa untuk keluarga yang sudah menghadap Sang Pencipta.
- Budaya gotong-royong masyarakat dalam membangun rumah, membersihkan lingkungan, menjaga keamanan bersama, serta bahu-membahu bilamana ada sanak- saudara dan tetangga yang sedang membutuhkan bantuan. Masyarakat secara sukarela datang membantu tanpa pamrih. Tujuan utama adalah meringankan beban kerabat atau tetangga yang membutuhkan, dan hal tersebut bisa bergantian antar warga sekitar.
- Budaya adat istiadat masyarakat sejak nenek moyang seperti halnya adat persembahan doa untuk Sang Pencipta memohon keselamatan dan keberkahan hidup, adat memohon doa untuk kesuburan dalam bercocok tanam, adat memohon doa untuk keselamatan dalam pernikahan, atau adat doa memohon ampunan untuk keluarga yang meninggal.

Ragam budaya tersebut telah melekat dan menyatu dalam sendi kehidupan masyarakat secara turun-temurun, baik yang ada di perdesaan maupun di wilayah perkotaan. Budaya-budaya yang unik seperti yang dideskripsikan di atas telah memicu Hofstede untuk meneliti secara mendalam.

Karya penelitian dari Hofstede dikenal sebagai dimensi-dimensi budayawi (*cultural dimensions*). Hofstede menyimpulkan bahwa ada perbedaan-perbedaan yang menonjol dalam nilai-nilai budayawi. Di banyak negara, tantangan-tantangan dan masalah-masalah yang terjadi di seputar nilai-nilai

budayawi tersebut adalah sama atau mirip, namun interpretasi dan pemecahan yang dicari sangat berbeda-beda antar negeri-negeri. Model yang ditawarkan oleh Hofstede akan sangat efektif jika bersalingtindak dengan orang-orang yang berasal dari negara-negara dan budaya-budaya yang berbeda, seperti halnya ketika berjumpa dengan para wisatawan nusantara (wisnus) dengan budaya yang berbeda, dan begitu pula dengan para wisatawan mancanegara (wisman).

Pada awalnya Hofstede (1991) memilah nilai-nilai yang berbeda-beda itu ke dalam empat dimensi atau matra budaya, yaitu:

- *Power distance*
- *Individualism/ collectivism*
- *Masculinity/ femininity*
- *Uncertainty/ avoidance.*

Beralaskan perbedaan-perbedaan antara dunia Timur dan Barat, Hofstede (2001), kemudian menambahkan matra ke lima, yaitu: *Long-term orientation*. Menggunakan dimensi-dimensi yang dikemukakan oleh Hofstede, maka sejatinya budaya di Indonesia lebih tergolong pada *collectivism*. *Collectivism* menunjukkan bahwa para insan terintegrasi ke dalam “*strong, cohesive in-group. Those in-groups continue to protect these people throughout their lifetime in exchange for unquestioning loyalty.*” (van Assen, van den Berg, dan Pietersma, 2009:127).

## 2. Pandemi Virus Covid-19

Kehidupan manusia yang tenang dan tertata di muka bumi ini terhenyak dan terhempas oleh adanya wabah Virus Covid-19 yang pada awalnya muncul di China pada akhir 2019. Virus Corona merupakan jenis virus yang diidentifikasi sebagai penyebab penyakit pada saluran pernapasan, dimana untuk pertama kali terdeteksi muncul di Kota Wuhan, Tiongkok. Virus Corona jenis baru yang tengah menyerang masyarakat dunia saat ini dalam istilah kedokteran disebut sebagai 2019 *Novel Coronavirus* (2019-*nCov*), dan diketahui pertama kali muncul di pasar hewan dan makanan laut di Kota Wuhan Tiongkok. Banyak pasien yang menderita virus ini dan ternyata terkait dengan pasar hewan dan makanan laut tersebut. Orang pertama yang jatuh sakit akibat virus ini juga diketahui merupakan pedagang di pasar itu.

Secara umum, seorang yang terinfeksi Virus Corona memiliki gejala seperti demam, gangguan pernapasan, batuk-pilek, sakit tenggorokan, dan letih. Pada masyarakat, kondisi paling kritis seseorang yang terkena Virus Corona adalah suhu tubuhnya bisa naik drastis hingga mencapai lebih dari 38 derajat Celcius. Dalam waktu tiga bulan, virus tersebut menyebar ke seluruh bumi Indonesia. Dunia sempat berada dalam masa ketidakpastian, karena virus ini cepat menular dan banyak memakan korban jiwa manusia, termasuk warga masyarakat Indonesia.

Oleh karena semakin banyak jumlah negara yang terjangkiti oleh penyebaran Virus Corona-19, maka pada tanggal 30 Januari 2020, WHO menyatakan darurat global terhadap wabah virus Covid-19. Virus ini tanwujud, akan tetapi hanya melalui gejala awal seperti halnya batuk-pilek, demam tinggi, dan

manusia sangat mudah tertular. Penularan yang cepat mengakibatkan risiko kematian yang sangat tinggi, terlebih-lebih lagi bila manusia memiliki riwayat penyakit yang serius, seperti halnya sesak napas, jantung, sakit paru-paru, diabetes, dan penyakit--dalam lainnya.

Seiring dengan semakin mengganasnya penyebaran Virus Covid-19, para ahli dari berbagai belahan dunia bekerja keras untuk menciptakan vaksin penangkal Virus Covid-19. Setelah Virus Covid-19 ini memakan puluhan juta umat manusia, maka pada Agustus 2020, WHO menyatakan bahwa Rusia adalah negara pertama yang menemukan Vaksin Covid-19, sedangkan di Indonesia vaksin pertama diawali tanggal 13 Januari 2021. Vaksin ini disuntikkan ke tubuh manusia untuk dua periode dengan rentang waktu masing-masing satu bulan. Wabah ini telah lebih dari dua tahun, dan bangsa Indonesia masih berketat dengan pemerataan vaksin kepada masyarakat demi mengurangi risiko penularan Virus Covid-19.

Uraian tentang Virus Corona-19 tentu saja telah menimbulkan berbagai ketidaknyamanan, yang dapat dibedakan ke dalam tiga golongan, yaitu risiko, krisis, dan bencana (Bong, *et al.*, 2019:26-28). Mereka menyatakan bahwa risiko menunjuk pada kondisi saat hasil yang sesungguhnya diperoleh berbeda dari hasil yang diharapkan. Risiko menyatakan terjadinya penyimpangan dari target, sasaran, atau harapan yang mungkin berdampak pada kerugian (*loss*) akibat kemungkinan terjadinya hasil yang tidak diinginkan. Dampak dari risiko beragam, yang pada intinya mengarah pada munculnya kekacauan.

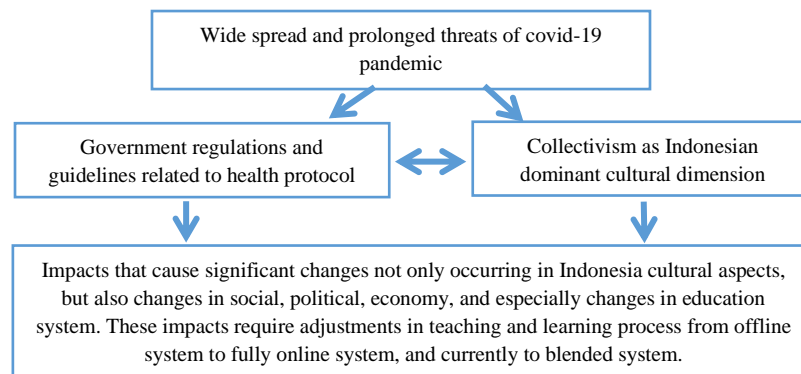
Krisis adalah keadaan yang parah, keadaan suram, keadaan genting yang sangat tidak nyaman, atau dengan perkataan lain krisis adalah kekacauan yang tidak berhasil dikendalikan sepenuhnya oleh manajemen risiko, sehingga menimbulkan ketidakpastian yang semakin mendalam (*chaos*). Ketidaknyamanan yang tergolong bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang menyebabkan kesusahan, kerugian, atau penderitaan, kecelakaan, bahaya yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat sehingga mengakibatkan timbulnya korban manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak sosial lain pada tingkat yang parah. Apakah akibat dari Virus Covid-19 tergolong risiko, atau krisis, atau bahkan bencana tidak bisa digeneralisasi. Keadaan tiap-tiap provinsi, kabupaten/ kota, kecamatan dan desa berbeda-beda aras (*level*) keparahan dari akibat yang ditimbulkan, karena ada keparahan pada aras 4, 3, atau aras 2.

### **3. Dampak Virus Covid- 19**

#### **a. Dampak Sosial**

Kehidupan normal bermasyarakat adalah menjalin komunikasi dan interaksi antar sesama manusia. Hubungan bisnis, pertemanan, maupun keluarga dapat terjalin dengan baik. Akan tetapi semenjak adanya wabah pandemi Covid-19, nilai-nilai sosial bermasyarakat menjadi berkurang dikarenakan ada ketentuan formal dari pemerintah yang mengharuskan dilakukan suatu perjarakan sosial (*social distancing*) dan pembatasan-pembatasan lain demi mengurangi dampak penularan Virus Covid-19. Kegiatan bermasyarakat selama masa pandemi Covid-19 berubah drastis. Kehidupan sosial masyarakat Indonesia yang terbiasa dengan saling berkomunikasi dan berinteraksi antar sesama manusia menjadi

dibatasi, kegiatan berkerumun dibatasi, waktu berkegiatan juga dibatasi, perjalanan-perjalanan sosial juga dibatasi. Perubahan-perubahan tersebut memicu masyarakat untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang ada, seiring dengan masih maraknya pandemi Covid-19. Fanisa A. Rahmawati (2021:8) mengemukakan bahwa “penyesuaian yang dilakukan masyarakat tidak semudah yang dibayangkan, karena budaya masyarakat Indonesia tergolong “budaya-kontak atau *contact culture*” yang ditandai oleh lebih banyak kontak mata yang terjadi, sentuhan, dan jarak pribadi yang lebih dekat dalam berkomunikasi.” Gambar 1 di bawah ini menjelaskan abstraksi tulisan ini.



**Gambar 1.** Abstraksi

#### **b. Dampak Politis**

Kehidupan politis sangat bergantung pada dinamika kehidupan masyarakat. Wabah Virus Covid-19 membawa pengaruh yang signifikan terhadap peta politis masyarakat. Segala bentuk kegiatan bermasyarakat dibatasi untuk memperkecil tingkat penularan Virus Covid-19. Sebagian besar kegiatan dilakukan dari rumah (sempurnya daring), dan semua kegiatan bergantung pada komunikasi dengan menggunakan IT. Dampak dari hal-hal tersebut adalah semua umat manusia dalam bersosialisasi, berkomunikasi, dan bekerja lebih didominasi oleh dan bergantung pada penggunaan teknologi informasi.

#### **c. Dampak Ekonomi**

Pandemi Covid-19 telah banyak memakan korban yang mencapai puluhan juta manusia, sehingga dapat dikatakan sesuatu yang mengerikan karena tidak ada hari tanpa adanya laporan korban meninggal karena terpapar Virus Covid-19. Jumlah korban manusia yang selalu meningkat mengakibatkan adanya pembatasan-pembatasan dalam segala hal, dan sangat jelas hal tersebut berdampak pada sektor ekonomi bangsa dan dunia. Dengan adanya Virus Covid-19 yang dapat terbilang cepat dalam penularannya mengakibatkan pemerintah harus membatasi kegiatan masyarakat dalam berbagai sektor. Hal ini mengakibatkan perekonomian masyarakat mengalami penurunan karena banyaknya karyawan yang dirumahkan dan tidak adanya lowongan pekerjaan baru. Selain itu, daya beli masyarakat juga sangat menurun, sehingga perekonomian masyarakat semakin melesu.

#### **d. Dampak Pendidikan**

Semenjak Virus Covid-19 muncul dan menyebar ke seluruh dunia, maka dunia pendidikanpun harus menyesuaikan dengan keadaan dan kondisi masyarakat. Jauh sebelum adanya pandemi Covid-19, sistim perkuliahan di negara ini berjalan dengan tatap muka layaknya orang bersekolah. Namun seiring dengan adanya penyebaran Virus Covid-19 ke masyarakat, sistim pendidikan diubah dari sistim tatap muka (luring) ke sistim tidak bertatap muka (daring).

Perubahan sistim pendidikan yang mendadak berimbas pada ketidaksiapan masyarakat untuk menerima pembelajaran secara daring. Selain masyarakat, para pendidik, dan sekolah belum siap secara maksimal untuk melakukan pembelajaran jarak-jauh. Penguasaan ketrampilan pendidik belum maksimal, jaringan dan sinyal yang tidak merata dan stabil, paket data yang cenderung boros karena semua pembelajaran, mulai dari usia Taman Kanak-Kanak hingga Perguruan Tinggi bergantung dari paket kuota Internet. Banyak keprihatinan pada penerapan sistim pembelajaran jarak jauh karena merupakan sesuatu yang baru dan harus diterapkan sesegera mungkin. Akibatnya, muncul juga beberapa kendala dalam proses perjalanannya. Banyak kesangsian terhadap kualitas pembelajaran di era pandemi Covid-19 ini, karena pembelajaran daring akan lebih sulit diterima oleh peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran luring. Sekolah dengan daring; ujian dengan daring. Pengerjaan tugas-tugas seperti praktikum, KKN, dan penelitian pun harus dilakukan secara daring. Sampai saat ini tidak seorangpun dapat mengetahui kapan pandemi Virus Covid-19 ini akan berakhir.

Bilamana pembelajaran terlalu lama dengan menggunakan sistim daring, maka dikhawatirkan akan terjadi "*learning-lost*". Pelajar akan mengalami rasa kebosanan yang sangat panjang, sehingga semangat belajar akan hilang. Pembelajaran dengan sistim tatap-muka (luring) masih menjadi sistim yang dipandang terbaik saat ini, karena para pelajar dapat berinteraksi langsung dengan kawan-kawan, maupun guru-gurunya.

Pada tataran pendidikan tinggi tidak kalah menarik, sebagaimana tampak dalam cuplikan yang membahas tentang "Interaksi Dosen dan Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring" yang disajikan oleh Supra Wimbari. Mengenai pembelajaran dalam jaringan (daring) Supra Wimbari menulis: "Pertanyaannya adalah, apakah kuliah daring dapat memberikan pengalaman yang dibutuhkan mahasiswa untuk menumbuhkan berpikir kritis, keingintahuan, dan kreativitas? Atau, sebetulnya pembelajaran daringpun bila dikelola dengan benar akan dapat memantik emosi yang mendorong munculnya inspirasi jangka panjang yang dapat menghasilkan kreasi ilmu pengetahuan sebagaimana yang banyak muncul dari pembelajaran tradisional".

Mencontohi peneliti emosi dari Universitas North Carolina, Paul Silva, selanjutnya Supra Wimbari menulis: "empat emosi ilmu pengetahuan dalam pembelajaran, yakni: kaget, tertarik, bingung, dan perasaan kagum. Emosi sebenarnya adalah perasaan--perasaan yang menunjang pembelajaran, yaitu keinginan untuk mengeksplorasi dan merefleksikan kembali apa yang didapatnya dalam pembelajaran. Sebetulnya, kaget, tertarik, dan bingung mirip satu sama lain dalam hal, tiga perasaan ini muncul karena ada sesuatu yang baru dalam pembelajaran. Sehingga perasaan kagum mungkin adalah emosi pengetahuan yang terpenting, karena emosi ini melibatkan respons terhadap fenomena baru yang ditawarkan dosen". Akhirnya Supra Wimbari menulis: "Di sinilah tantangan bagi dosen, terutama

dalam pembelajaran daring, bagaimana setiap pertemuan, mahasiswa dapat tergugah kekagumannya atas isi pengetahuan yang ditawarkan dosen” (Supra Wimbari. 2020:173-174).

#### **e. Dampak Budaya**

Bangsa Indonesia telah lama dikenal sebagai bangsa yang ramah. Kekayaan alam dan warisan budaya telah diakui oleh bangsa-bangsa lain di dunia ini. Gaya hidup sederhana dan saling bantu- membantu serta gotong--royong menjadi ciri khas bangsa Indonesia. Budaya kerja bakti membersihkan lingkungan, budaya ronda malam untuk menjaga keamanan lingkungan, budaya saling membantu tetangga, sanak dan saudara bila ada keperluan sudah mendarah daging dalam kehidupan masyarakat. Bilamana ada tetangga yang sedang dilanda musibah, tanpa diberi perintah oleh siapapun, para tetangga saling membantu meringankan beban. Bila ada hajatan, kematian, masyarakat dengan suka-rela membantu tanpa pamrih apapun.

Akan tetapi seiring dengan merebaknya wabah Virus Covid-19 yang melanda seluruh dunia dan memakan korban puluhan juta manusia, semua yang telah melekat pada kehidupan masyarakat menjadi redup atau bahkan hilang. Bila ada hajatan di masyarakat, maka hanya dapat dihadiri kurang dari lima puluh orang, bila ada kematian maka hanya kerabat dekat yang dibolehkan melayat, kerjabakti dan gotong royong hampir sirna, tidak dapat ditemukan lagi. Semua ini dikarenakan adanya Virus Covid-19 yang semakin mengerikan dalam menyerang umat manusia.

Selain sekolahan, pertokoan, perkantoran, pasar, dan mal yang ditutup, rumah ibadah dari umat beragama juga ditutup. Banyak masyarakat yang setuju, akan tetapi ada banyak juga dari masyarakat yang tidak sepatutnya bahkan menolak kebijakan pemerintah tersebut. Dan seiring dengan semakin tidak terbendungnya jumlah korban dari wabah Virus Covid-19 ini, maka destinasi wisata, perhotelan, rumah makan juga tidak diperkenankan untuk dibuka, atau walaupun diperkenankan untuk beroperasi, maka jam layanannya pun dibatasi disertai sanksi-sanksi tertentu. Langkah pemerintah dalam hal ini adalah menerapkan program pembatasan-pembatasan kegiatan bermasyarakat, antara lain penyekatan jalan, pemberlakuan jam malam yang kesemuanya itu bertujuan untuk membatasi interaksi masyarakat. Kebijakan-kebijakan tersebut termaktup dalam program pemerintah berupa Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), PPKM Mikro, dan PPKM Darurat. Tujuan diberlakukannya program-program tersebut adalah untuk mencegah penularan virus Covid-19 yang memiliki beberapa varian seperti *Delta* dan *Kappa*.

Sebagai umat manusia, tidak ada seorangpun yang mengetahui kapan Virus Corona-19 ini akan berakhir. Bila wabah Virus ini masih akan berlangsung cukup lama, maka dikhawatirkan semua budaya bangsa akan luntur, dan bahkan hilang dari kehidupan bermasyarakat. Bila sudah hilang, maka generasi muda tentu tidak akan mengenal budaya-budaya luhung bangsa ini.

Selain itu diberlakukan juga suatu era adaptasi terhadap kebiasaan baru, seperti anjuran pemerintah berupa 3M (yaitu: mengenakan masker, mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir, menjaga jarak). Kemudian 3M ditambah lagi dengan menghindari kerumunan dan mengurangi mobilitas sehingga menjadi 5M. Pada era adaptasi kebiasaan baru ini masyarakat wajib mengenakan masker dalam

beraktivitas di luar rumah, dan bila dijalanan ada warga yang tidak mengenakan masker, maka akan selalu diperingatkan oleh petugas Covid-19, Polisi maupun prajurit TNI.

#### 4. Kesimpulan

Pandemi Covid-19 masih berlanjut dengan banyaknya korban berjatuhan. Bilamana wabah ini semakin lama membunuh manusia pelan-pelan, maka yang dikhawatirkan adalah semakin hilangnya nilai-nilai sosial bermasyarakat, akan semakin melemahnya kolektivisme. Budaya gotong-royong dan saling membantu akan tergerus oleh dahsyatnya dampak dari pandemi Covid-19 ini. Perekonomian, Pendidikan, dan sektor pariwisata pun akan tetap terdampak karena semua pihak tidak mengetahui kapan Virus Covid-19 dan penularannya ini akan berakhir.

Virus Covid-19 menjadi pelajaran berharga bagi kehidupan bermasyarakat bahwa manusia wajib menjaga kebersihan diri dan lingkungan, menjaga kesehatan, tetap harus menjunjung tinggi rasa sosial kepada keluarga, tetangga, dan kerabat. Bagaimanapun juga budaya bangsa Indonesia harus tetap dijaga dan dilestarikan, dan tidak boleh tergerus oleh Virus Covid-19. Selain itu warga masyarakatpun wajib bersiap-siap untuk menghadapi dan menjalani satu era baru pasca pandemi Covid-19. Pada saatnya, sedahsyat apapun, “badai pasti berlalu!”

#### Daftar Pustaka

- Bong, S., Sugiarto, Lemy, D. M., Nursina, A., dan Arianti, S. P. Manajemen Risiko, Krisis, & Bencana untuk Industri Pariwisata yang Berkelanjutan. 2019. Gramedia Pustaka Utama.
- Cook, R. A., Hsu, C.H.C. dan Lorraine L. T. *Tourism. The Business of Hospitality and Travel*. Sixth Edition. 2018: Pearson.
- Hofstede, G. *Cultures and Organizations. Software of the mind*. 1991. McGraw-Hill.
- Hofstede, G. *Culture's Consequences: Comparing Values, Behaviors, Institutions, and Organizations across Nations*. 2001. Sage.
- Rahmawati, F. A. *Perilaku Pembelian Generasi Langgas Dalam Melakukan Protokol Kesehatan Pada Masa Pandemi Covid-19*. Tesis. 2021: Program Pascasarjana Magister Manajemen. Fakultas Ekonomika dan Bisnis. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Schiffman, L.G., Kanuk, L. L., dan Wisenblit, J. *Consumer Behavior*. Tenth Edition. 2010. Pearson.
- Van Assen, M., van den Berg, Ge., dan Pietersma, P. *Key Management Models. The 60+ models every manager needs to know*, 2nd Edition. 2009. FT Prentice Hall.
- Wimbarti, S. “Perkuliah Daring di Era Covid-19: Perspektif Interaksi Dalam Pembelajaran”, dalam Tian Belawati dan Nizam. (Editor). *Potret Pendidikan Tinggi Di Masa Covid-19*. 2020:157-225. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.