

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman telah memberikan dampak yang besar bagi kemajuan teknologi komunikasi. Pada beberapa tahun yang lalu, penggunaan telepon genggam hanya sebatas SMS dan telepon, namun beberapa tahun terakhir, telepon genggam telah berevolusi menjadi perangkat komunikasi yang memiliki fungsi menyerupai komputer. Perangkat ini disebut *smartphone*.

Smartphone adalah perangkat teknologi komunikasi yang memiliki sistem operasi berbeda dengan telepon genggam biasa (*handphone*). Sistem operasi pada *smartphone* bermacam-macam seperti Windows Mobile, Blackberry, Android, dan iOS. *Smartphone* memiliki akses yang lebih cepat untuk layanan *browser* selama 24 jam, *push email*, dan mengunduh berbagai aplikasi serta *games*. Desain dari *smartphone* identik dengan *keyboard qwerty* yang ditampilkan secara fisik ataupun *virtual*.

Smartphone memiliki berbagai keuntungan bagi penggunanya. Aplikasi *smartphone* cukup lengkap dibandingkan telepon genggam biasa. Sebagai contoh, pengguna *smartphone* dapat mengakses *file words* melalui aplikasi *docs to go* yang tidak dapat diakses melalui telepon genggam biasa. Pengguna *smartphone* juga dapat mengunduh bermacam-macam aplikasi dengan bebas dari *market* yang

telah disediakan. Selain itu, kemampuan untuk menambahkan atau mengurangi aplikasi dan *games* juga menjadi keunggulan bagi *smartphone*.

Keunggulan lain pada *smartphone* adalah kemampuan untuk terhubung secara langsung dengan berbagai teknologi komunikasi dan jejaring sosial. *Smartphone* memiliki teknologi komunikasi yang menghubungkan pengguna *smartphone* satu dan lainnya. Contoh teknologi komunikasi adalah *Blackberry Messenger* yang menghubungkan komunikasi sesama pengguna *Blackberry* atau *Whatsapp* yang menghubungkan komunikasi antar pengguna *Blackberry*, *Android* dan *IPhone*. Teknologi komunikasi ini tidak hanya memberikan peluang bagi kemudahan komunikasi sesama pengguna *smartphone* namun juga memungkinkan penggunanya mengirimkan video, gambar dan berbagai macam dokumen *digital* lainnya. Selain teknologi komunikasi, *Smartphone* juga memberikan kemudahan untuk mengakses secara langsung jejaring sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram* dan lainnya. Menurut Riset Ericsson Lab, 66%, penggunaan *smartphone* saat ini lebih banyak untuk kepentingan jejaring sosial dan sebanyak 34% untuk *chatting* (swa.co.id)..

Berbagai keunggulan tersebut menarik peminat yang tergolong banyak di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari penjualan *smartphone* yang terus meningkat. Pada tahun 2009 telah terjual sebanyak 1,2 juta *smartphone* di Indonesia dan diprediksi pada tahun 2015 total penjualan *smartphone* di Indonesia akan mencapai 18,7 juta (www.teknojurnal.com). Penjualan tersebut menunjukkan bahwa konsumen *smartphone* di Indonesia terus bertambah setiap tahun. Pengguna *smartphone* juga merambah ke segala kalangan, termasuk mahasiswa.

Berdasarkan survei pada 50 orang mahasiswa di Universitas “X” Bandung, sebanyak 48 orang menggunakan *smartphone* dan sisanya menggunakan telepon genggam biasa.

Berbagai keunggulan *smartphone* memang banyak menarik konsumen namun keunggulan yang ditawarkan juga tidak luput dari dampak negatif pada sisi psikologis penggunanya. Pada awalnya, *smartphone* dirancang untuk kemudahan konsumen, akan tetapi penggunaan secara berlebihan menimbulkan berbagai dampak negatif pada sisi psikologis pengguna. Dampak negatif yang ditimbulkan antara lain menimbulkan ketagihan dan mengurangi produktivitas (kesehatan.kompas.com). Ketagihan yang ditimbulkan *smartphone* juga membuat pengguna *smartphone* memiliki kebiasaan buruk.

Kebiasaan buruk tersebut dikenal dengan "kebiasaan memeriksa". Hal ini dinyatakan oleh Antti Oulasvirta, seorang peneliti dari Helsinki Institute for Information Technology. Para pengguna *smartphone* biasanya memeriksa *smartphone* yang mereka miliki selama 30 detik untuk mengecek *e-mail* atau membaca berita ketika jenuh. Akan tetapi, kebiasaan memeriksa ini berkembang seiring perkembangan informasi yang terus bertambah pada *smartphone* (tekno.kompas.com). Ketagihan akan *Smartphone* juga dapat membuat pengguna perangkat ini menjadi tidak produktif. Hal ini disebabkan terpecahnya konsentrasi antara pekerjaan dan *smartphone* (kesehatan.kompas.com).

Segala jenis dampak negatif yang ditimbulkan oleh *smartphone* memasuki berbagai situasi di kehidupan, termasuk ke dalam situasi akademis mahasiswa.

Menurut survei singkat yang dilakukan kepada 24 orang mahasiswa dari 8 fakultas pada Universitas “X” di Bandung yaitu Fakultas Kedokteran, Psikologi, Teknik, Seni rupa dan Desain, Teknologi Informasi, Ekonomi, Hukum dan Sastra. Sebanyak 21 dari 24 orang terbiasa memeriksa dan memainkan *smartphone* mereka di kelas. Hal ini dilakukan untuk mengatasi rasa jenuh pada perkuliahan atau mengecek notifikasi yang masuk. Penggunaan *smartphone* di kelas ini biasa dilakukan untuk bermain *games* dan mengakses jejaring sosial seperti *twitter*, *Facebook*, *YM*, dan *BBM*. Kebiasaan ini juga membuat mereka merasa kesulitan saat diharuskan untuk berkonsentrasi pada perkuliahan. Sebanyak 3 dari 24 orang tidak merasakan dampak apapun dari *smartphone* yang mereka miliki.

Pengaruh negatif dari *smartphone* yang telah disebutkan sebelumnya dapat dikategorikan ke dalam *Technostress*. *Technostress* adalah dampak negatif pada sikap, pikiran, dan tingkah laku yang disebabkan baik secara langsung maupun tidak langsung oleh teknologi (Weil & Rosen, 1997). *Technostress* terdiri atas 6 Tipe yaitu *Learning technostress*, *Boundary technostress*, *Communication technostress*, *Time technostress*, *Family technostress* dan *Societal technostress*.

Tipe yang pertama adalah *Learning technostress*, yang merupakan dampak negatif pada sikap, pikiran, dan tingkah laku yang disebabkan baik secara langsung maupun tidak langsung oleh teknologi terkait dengan kemampuannya saat mempelajari *smartphone* yang mereka miliki. Tipe yang kedua adalah *Boundary technostress*, yang merupakan dampak negatif pada sikap, pikiran, dan tingkah laku yang disebabkan baik secara langsung maupun tidak langsung oleh teknologi dikarenakan tidak lagi memiliki batasan dengan teknologi yang mereka

miliki. Tipe yang ketiga adalah *Communication technostress*, yang merupakan dampak negatif pada sikap, pikiran, dan tingkah laku yang disebabkan baik secara langsung maupun tidak langsung oleh teknologi terkait dengan komunikasi online yang dilakukan. *Time technostress* merupakan dampak negatif pada sikap, pikiran, dan tingkah laku yang disebabkan baik secara langsung maupun tidak langsung oleh teknologi terkait dengan kontrol waktu yang dimiliki. Sedangkan, *Family technostress* adalah dampak negatif pada sikap, pikiran, dan tingkah laku yang disebabkan baik secara langsung maupun tidak langsung oleh teknologi terkait dengan kurangnya kualitas interaksi dalam keluarga. Tipe yang terakhir adalah *Society technostress*, *Society technostress* adalah dampak negatif pada sikap, pikiran, dan tingkah laku yang disebabkan baik secara langsung maupun tidak langsung terkait dengan cepatnya peningkatan teknologi.

Berdasarkan survei yang dilakukan pada mahasiswa Universitas “X” di Bandung. Perilaku mahasiswa yang terbiasa mengecek dan memainkan *smartphone* di dalam kelas mengindikasikan ciri *Boundary Technostress*. Ciri tersebut memperlihatkan bahwa mahasiswa telah kehilangan batas antara diri dengan *smartphone*. Perilaku ini dapat dilihat pada berbagai situasi termasuk situasi akademis. Situasi akademis umumnya tidak memperbolehkan mahasiswa untuk mengoperasikan telepon genggam di dalam kelas. Akan tetapi, ciri perilaku ini telah menunjukkan bahwa mahasiswa telah melanggar batas aturan tersebut.

Perilaku ini muncul karena perasaan positif mahasiswa pada saat menerima notifikasi dan saat memainkan *games* pada *smartphone*. Perasaan positif ini terus berkembang dan menggiring mahasiswa pada kebiasaan

mengecek atau memainkan *smartphone* mereka yang disebut dengan *technodependency*. Hal ini berlaku terutama saat mereka berada dalam situasi yang tidak menyenangkan. Mahasiswa dengan sendirinya mencari kesenangan melalui *smartphone* yang mereka miliki. Situasi ini terbawa setiap saat bahkan pada saat memasuki kehidupan akademis yaitu di kelas. Selain itu, bentuk peringatan notifikasi pada *smartphone* tidak mengenal waktu. Peringatan notifikasi yang masuk saat berada di kelas seringkali dapat memecah perhatian Mahasiswa dan sehingga berakibat pada kurang optimalnya Mahasiswa saat menangkap materi perkuliahan. Ketidakmampuan Mahasiswa dalam mengontrol penggunaan *smartphone* ini dapat berkembang ke arah yang semakin negatif.

Berdasarkan hasil survei tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti gambaran derajat *technostress* yang terdapat pada diri mahasiswa Universitas “X” di Bandung yang menggunakan *smartphone*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti ingin mengetahui "Bagaimana derajat *technostress* pada Mahasiswa Universitas “X” di Bandung yang menggunakan *Smartphone* "

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Berdasarkan ulasan pada latar belakang di atas, maksud dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai *technostress* pada Mahasiswa Universitas “X” di Bandung yang menggunakan *Smartphone*.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah memperoleh gambaran mengenai derajat *technostress* pada Mahasiswa Universitas “X” di Bandung yang menggunakan *Smartphone*.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Teoretis

1. Dapat memberikan kontribusi ilmu terutama pada bidang Psikologi Klinis terutama mengenai Derajat *Technostress* pada pengguna *Smartphone* di kalangan mahasiswa.
2. Memberikan informasi pada peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian lanjutan ataupun mengembangkan penelitian *Technostress* baru

1.4.2. Kegunaan Praktis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi pada Universitas “X” Bandung mengenai derajat *technostress* pada Mahasiswa yang menggunakan *Smartphone*.
2. Informasi yang diperoleh mengenai derajat *Technostress* diharapkan dapat bermanfaat untuk mengoptimalkan aktivitas belajar di Universitas “X” Bandung.

1.5. Kerangka Pemikiran

Kemunculan Teknologi semakin berkembang seiring berkembangnya jaman. Salah satu jenis teknologi yang saat ini telah menjadi kebutuhan primer adalah Telepon genggam. Saat ini, telepon genggam telah berevolusi menjadi suatu benda yang memiliki beragam aplikasi yang menyerupai *software* pada komputer seperti kemampuan terhubung dengan internet selama 24 jam, *browser*, aplikasi yang terhubung langsung pada jejaring sosial, aplikasi *chat* dan juga *email*. Telepon genggam yang memiliki segala fasilitas ini disebut dengan *Smartphone*. *Smartphone* telah merambah ke segala kalangan termasuk kalangan mahasiswa.

Kehadiran *smartphone* memiliki berbagai keuntungan bagi mahasiswa dalam menunjang kegiatan akademis. Akan tetapi, perangkat ini tidak luput dari dampak negatif bagi mahasiswa yang menggunakannya. Dampak negatif tersebut mempengaruhi sikap, pikiran, tingkah laku dan fisiologi tubuh penggunanya.

Dampak negatif tersebut disebut dengan *Technostress*. *Technostress* merupakan dampak negatif yang berdampak pada sikap, pikiran, tingkah laku atau fisiologis tubuh yang disebabkan baik secara langsung maupun tidak langsung oleh teknologi (Weil & Rosen, 1997). *Technostress* terdiri dari 6 Tipe yaitu *Learning technostress*, *Boundary technostress*, *Communication technostress*, *Time technostress*, *Family technostress* dan *Societal technostress*.

Tipe *technostress* yang pertama adalah *Learning technostress*. *Learning technostress* merupakan dampak negatif pada sikap, pikiran dan tingkah laku yang yang dirasakan oleh mahasiswa pengguna *smartphone* terkait dengan kemampuannya saat mempelajari *smartphone* yang mereka miliki.

Pada Mahasiswa yang berada di *Learning Technostress* yang Tinggi. Mereka cenderung mengalami perasaan yang negatif ketika mempelajari *smartphone*. Mahasiswa pada kategori ini merasa khawatir dan takut ketika mempelajari perangkat tersebut karena adanya perasaan cemas akan rusaknya atau anggapan bahwa mempelajari *smartphone* merupakan hal yang sulit. Hal ini seringkali membuat mereka tidak dapat memahami perangkat tersebut sehingga ketika mereka menemukan permasalahan pada *smartphone*, mereka akan cenderung mencari orang yang lebih kompeten untuk memperbaikinya. Sedangkan pada Mahasiswa yang berada di kategori *Learning Technostress* yang Rendah, mereka cenderung memiliki perasaan yang positif pada *smartphone*, hal ini dapat diperlihatkan dengan antusiasme mereka saat mempelajari *smartphone*. Mahasiswa pada kategori ini berusaha mencari tahu dan memperdalam pengetahuan mereka mengenai *smartphone*. Pengetahuan yang mereka peroleh

tersebut juga mereka gunakan untuk membantu memecahkan permasalahan yang mereka temukan pada perangkat tersebut.

Tipe *technostress* yang kedua adalah *boundary technostress*. *Boundary technostress* merupakan dampak negatif pada sikap, pikiran dan tingkah laku yang dialami oleh mahasiswa pengguna *smartphone* karena dirinya tidak lagi memiliki batasan dengan *smartphone* yang mereka miliki.

Smartphone memiliki segala fasilitas dunia maya yang memberikan kemudahan bagi penggunanya seperti *email*, *chat* via jejaring sosial, mengunduh aplikasi dan akses ke internet selama 24 jam. Notifikasi dari berbagai fasilitas seringkali muncul setiap saat tanpa kenal waktu seperti *email* dan *chat* yang masuk serta permintaan dari *smartphone* untuk *update* aplikasi. Pada Mahasiswa yang memiliki *Boundary Technostress* yang tinggi, hal ini seringkali membuat mereka selalu berkeinginan untuk memeriksa notifikasi pada *smartphone* yang mereka miliki walaupun terkadang tidak muncul notifikasi apapun. Kebiasaan memeriksa notifikasi pada *smartphone* ini terbawa hingga mahasiswa berada di dalam lingkup pendidikan seperti di kelas. Saat materi diberikan oleh dosen pun mereka terbiasa memeriksa notifikasi pada *smartphone* mereka sehingga konsentrasi pada penjelasan materi perkuliahan mudah terpecah.

Notifikasi pada *smartphone* juga dirasakan melalui penglihatan seperti lampu *LED*, pendengaran melalui dering, dan indra perasa melalui getaran. Segala bentuk peringatan tersebut seringkali mengganggu mahasiswa tidak hanya pada situasi kelas namun juga saat mengerjakan tugas. Bentuk peringatan ini

seringkali memecah konsentrasi mahasiswa saat mengerjakan tugas dan pada akhirnya akan merasa tertarik untuk memeriksa *smartphone* mereka.

Selain hal itu, kemudahan yang *smartphone* berikan seperti dapat mengakses *file* secara instan, mengirim *email* dengan cepat, dan memperoleh berbagai hiburan dari perangkat tersebut seringkali membuat Mahasiswa terbuai akan kelebihan-kelebihan *smartphone*. Mereka mulai mengembangkan pandangan bahwa *Smartphone* dapat memudahkan kehidupannya sehari-hari sehingga berdampak pada ketidakmampuan diri mereka untuk beraktivitas secara mandiri tanpa bantuan *smartphone* bahkan berujung pada ketergantungan yang dapat dilihat dengan membawa *smartphone* kemanapun mereka pergi.

Sedangkan pada Mahasiswa yang berada di *Boundary Technostress* yang rendah, mereka memiliki kontrol yang cukup untuk membatasi dirinya dalam penggunaan *smartphone*. Mereka tahu akan kelebihan *smartphone* namun hal tersebut tidak membuat mereka terbuai untuk menggunakannya secara berlebihan. Mahasiswa pada kategori ini mampu memberikan batasan yang jelas mengenai kapan harus menggunakan *smartphone* dan tidak sehingga dirinya tidak tergiring pada ketergantungan perangkat ini. Mereka masih mampu beraktivitas secara mandiri tanpa adanya perangkat ini.

Tipe *technostress* yang ketiga adalah *communication technostress*. *Communication technostress* adalah dampak negatif pada sikap, pikiran dan tingkah laku yang muncul pada mahasiswa pengguna *smartphone* karena komunikasi *online* yang mereka lakukan. Pada Mahasiswa yang berada di

kategori *Communication Technostress* yang tinggi, hal ini biasanya disebabkan oleh perilaku mereka yang terbiasa untuk menghubungi satu sama lain melalui komunikasi elektronik seperti *BBM*, *YM*, dan *MSN* yang menyebabkan mereka kehilangan kontak secara langsung.

Komunikasi elektronik memang memberikan kemudahan bagi penggunanya karena kecepatan dari penyampaian pesan. Akan tetapi, komunikasi bentuk ini tidak dapat menyampaikan pesan secara utuh seperti komunikasi secara *face to face*, karena hanya menyediakan komunikasi secara tertulis. Mahasiswa yang terlalu sering menggunakan komunikasi via *online* akan kehilangan pesan *non verbal* dari pengirim pesan seperti *gesture* tubuh, intonasi, dan ekspresi wajah. Hilangnya pesan *non verbal* pada komunikasi elektronik ini menggiring pada perbedaan persepsi atau kesalah pahaman dalam komunikasi diantara mahasiswa yang mengirim dan menerima pesan. Sebagai contoh, saat mengirimkan pesan melalui *chat* jejaring sosial. Mahasiswa pengirim pesan mengirimkan beberapa pertanyaan pada mahasiswa penerima pesan. Mahasiswa yang menerima pesan tidak menjawab seluruh pertanyaan dan menjawab pesan tersebut dengan beberapa kata. Hal ini seringkali menimbulkan asumsi negatif dari salah satu pihak serta menduga-duga secara subjektif mengapa pesan tidak dijawab secara keseluruhan.

Kesalahan persepsi oleh kedua belak pihak yang melakukan komunikasi biasanya juga disebabkan oleh kurang matangnya pihak pengirim pesan dalam berpikir. Hal ini dikarenakan oleh komunikasi *online* yang dapat mengirim pesan dengan instan dan cepat sehingga pihak penerima tertekan untuk membalas

dengan segera. Perasaan tertekan untuk membalas pesan dengan cepat ini terkadang membuat seseorang tidak mampu berpikir dengan matang dan seringkali pesan yang dikirim tidak sesuai dengan harapan pihak penerima sehingga kerap kali menimbulkan kesalahan persepsi.

Sedangkan pada Mahasiswa yang berada di kategori *Communication technostress* rendah, mereka dapat mengendalikan penggunaan komunikasi *online* pada *smartphone* yang mereka miliki. Sehingga mereka masih mampu menyeimbangkan penggunaan komunikasi *online* dengan komunikasi *face to face* dan terhindar dari munculnya berbagai kesalahan pemahaman tersebut.

Tipe *technostress* yang keempat adalah *time technostress*. *Time technostress* merupakan dampak negatif pada sikap, pikiran dan tingkah laku yang dialami oleh mahasiswa pengguna *smartphone* terkait dengan waktu yang dimiliki. *Smartphone* merupakan suatu bentuk teknologi yang memiliki kecepatan akses baik untuk perangkat itu sendiri maupun dalam mengakses informasi.

Sistem operasi dari *smartphone* didesain berbeda dengan telepon genggam sehingga kemampuan akses pada perangkat ini tergolong cepat. Pada Mahasiswa yang berada di kategori *Time Technostress* yang tinggi, kecepatan akses pada *smartphone* seringkali berpengaruh pada pribadi diri mereka. Mereka terbiasa dan beranggapan bahwa segala sesuatunya harus dilakukan dengan cepat. Hal ini berdampak pada diri mereka yang menjadi tidak sabar pada perangkat *smartphone*. Selain ketidaksabaran pada perangkat itu sendiri, dampak negatif tersebut juga turut terbawa pada kehidupan mahasiswa. Mahasiswa menginginkan segala hal di

sekitarnya bergerak dengan cepat sehingga menjadi tidak sabar pada diri dan orang lain. Ketidaksabaran pada diri seringkali ditunjukkan dengan keinginan untuk menyelesaikan segala aktivitas dengan cepat. Sedangkan ketidaksabaran pada orang lain umumnya ditunjukkan dengan ketidaknyamanan mahasiswa ketika menunggu orang lain beraktivitas.

Ketika Mahasiswa terbiasa untuk mengakses segala sesuatu dengan cepat maka diri mereka pun turut beranggapan bahwa aktivitas yang mereka lakukan harus dilakukan dengan sesegera mungkin. Hal ini juga berdampak pada pemikiran mereka yang mudah terpecah ketika mengerjakan satu hal. Mereka ingin semua bergerak dengan cepat bahkan seringkali berdampak pada perilaku *multitasking* atau mengerjakan beberapa pekerjaan dalam satu waktu.

Sedangkan pada Mahasiswa yang berada di kategori *Time Technostress* rendah, mereka justru dapat memanfaatkan perangkat *smartphone* untuk menghemat waktu. Sebagai contoh yaitu, mengirim data perkuliahan melalui *email* sehingga tidak perlu *mcopy* banyak kertas dalam waktu yang lama. Hal tersebut dapat menghemat banyak waktu mereka, sehingga dapat memiliki banyak waktu luang untuk fokus ke dalam pekerjaan yang lebih penting.

Tipe *technostress* yang kelima adalah *family technostress*. *Family technostress* adalah dampak negatif pada sikap, pikiran dan tingkah laku yang dialami oleh mahasiswa pengguna *smartphone* karena kurangnya kualitas interaksi dalam keluarga. Hal ini disebabkan karena kehadiran *smartphone* yang ada dalam lingkup keluarga akan membentuk *techno cocoon*, yaitu individu

pengguna *smartphone* akan menghabiskan waktunya dengan perangkat tersebut sehingga terisolasi dan tidak dapat berkomunikasi secara intens dengan orang lain.

Keunggulan *smartphone* yang mampu dengan instan mengakses dunia maya terkadang menjadi perangkat tersendiri bagi mahasiswa pengguna *smartphone*. Pada mahasiswa yang berada di kategori *Family Technostress* tinggi, hal tersebut membuat mereka kurang mampu mengontrol penggunaan *smartphone* di lingkup keluarga. Mahasiswa pada kategori ini dapat menggunakan *smartphone* untuk mengakses dunia maya secara berlebihan atau bermain *smartphone* di berbagai situasi termasuk situasi keluarga.

Di saat keluarga berkumpul untuk menghabiskan waktu bersama, mahasiswa pengguna *smartphone* terus memandangi layar perangkatnya. Hal ini dapat membatasi komunikasi mereka dengan anggota keluarga dan menyebabkan dirinya menjadi terisolasi dari interaksi keluarga. Kualitas dari waktu bersama keluarga semakin berkurang karena kehadiran *smartphone* yang mengambil alih perhatian mahasiswa sehingga seringkali menghiraukan anggota keluarga saat sedang berkumpul dan berbincang satu sama lain. Sedangkan pada Mahasiswa yang berada di *Family Technostress* yang rendah, mereka mampu mengontrol penggunaan *smartphone* bahkan di dalam lingkup keluarga sehingga kehadiran *smartphone* tidak memberikan dampak yang negatif pada berkurangnya interaksi keluarga.

Tipe *technostress* yang terakhir adalah *society technostress*. *Society technostress* adalah dampak negatif pada sikap, pikiran dan tingkah laku yang

dirasakan oleh mahasiswa pengguna *smartphone* terkait dengan cepatnya perkembangan teknologi. *Smartphone* memberikan kemudahan pada mahasiswa untuk mengakses informasi dari berbagai sumber. Akan tetapi pertumbuhan dari informasi di dunia maya sangat pesat dan dapat ditemukan dari berbagai sumber.

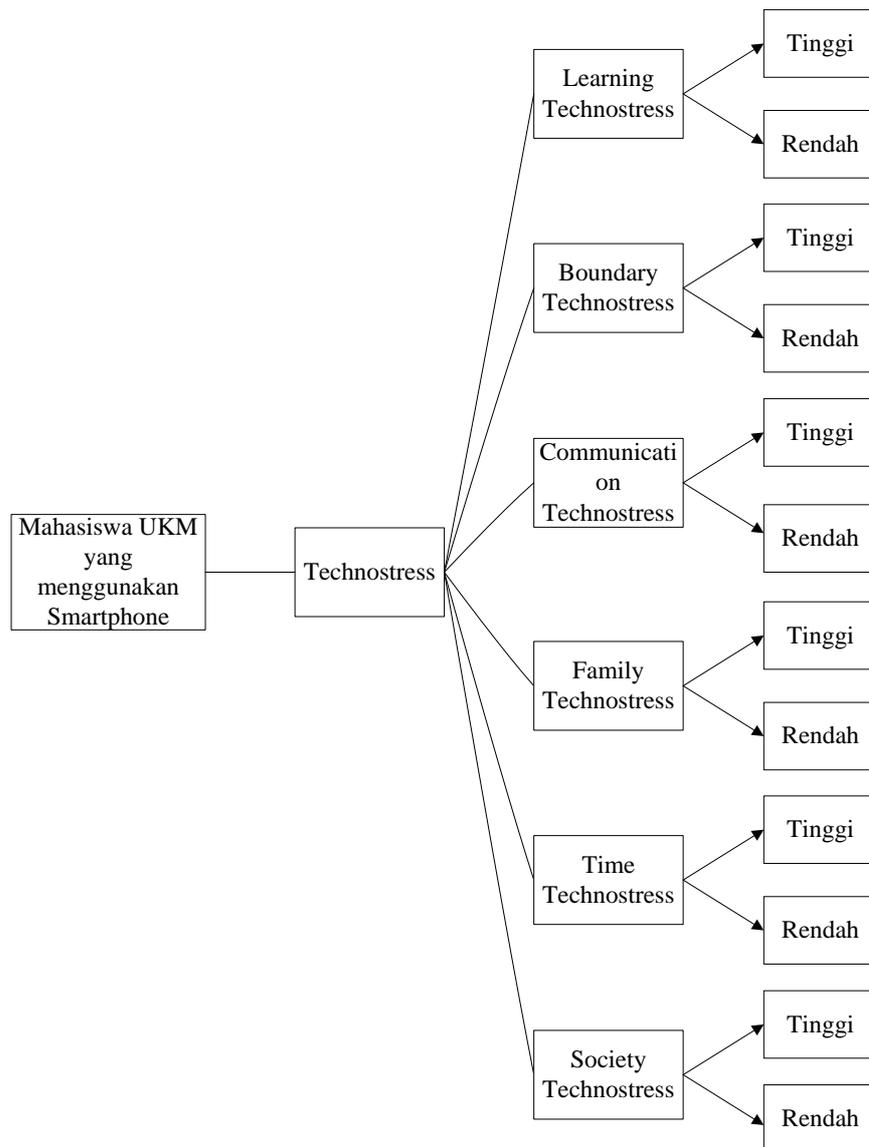
Saat mahasiswa ditugaskan untuk memilah data mengenai isu yang sedang berkembang di masyarakat saat ini, maka mahasiswa akan lebih memilih untuk memperoleh informasi melalui internet dibandingkan harus membaca buku. Hal ini dilakukan karena melalui internet dapat diperoleh berbagai sumber dengan mudah dan sesuai keinginan pengguna. Aplikasi pada *smartphone* pun telah banyak yang terhubung pada situs *google* atau berita aktual.

Pada Mahasiswa yang berada di *society technostress* yang tinggi, seringkali mereka merasakan *information overload*. Hal ini dikarenakan Informasi yang diperoleh dari dunia maya seringkali berbeda-beda satu sama lain dan tidak jelas sumbernya maupun keakuratannya karena situs informasi tersebut dapat dibuat oleh banyak orang yang belum tentu memiliki kompetensi di bidangnya. Hal ini dapat menyebabkan kebingungan pada mahasiswa karena merasa informasi yang diperoleh tidak jelas sumber dan keakuratannya.

Selain hal tersebut, interaksi yang terlalu sering dengan *smartphone* dapat menyebabkan Mahasiswa terisolasi dari lingkup sosialnya. Mahasiswa yang berada di kategori ini kerap kali mengakses *smartphone* mereka bahkan di dalam lingkungan sosialnya sehingga tanpa sadar mengabaikan sekitarnya.

Sedangkan pada Mahasiswa yang berada pada kategori *Society Technostress* yang rendah. Mereka mampu membatasi penggunaan *smartphone* yang berdampak pada pembatasan akses informasi yang diterima dari internet dan juga mampu berinteraksi dengan baik di lingkup sosialnya tanpa pengaruh *smartphone*.

Semakin sering mahasiswa merasakan berbagai dampak dari keenam tipe *technostress*, maka derajat *technostress* pada mahasiswa akan semakin tinggi. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dilihat bagan kerangka pemikiran mengenai Derajat *Technostress* pada Mahasiswa Universitas “X” di Bandung yang menggunakan *Smartphone*, sebagai berikut :



Bagan 1.1. Bagan Kerangka Pemikiran

1.6. Asumsi Penelitian

1. Derajat *Technostress* pada Mahasiswa Universitas “X” di Bandung yang menggunakan *Smartphone* ditentukan oleh tipe *technostress* yaitu *Learning Technostress*, *Boundary Technostress*, *Time Technostress*,

Communication Technostress, Family Technostress dan Society Technostress

2. Semakin sering Mahasiswa Universitas “X” di Bandung yang menggunakan *Smartphone* merasakan dampak negatif yang tergolong ke dalam keenam tipe *technostress*, maka semakin tinggi derajat *technostress*