

Tingkat Penggunaan *Gadget* Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi

M. Ervan Zulkarnain

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang, Indonesia

ervan.2721@gmail.com

Imro'atul Hayyu Erfantinni

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang, Indonesia

hayyu.erfantini@uin-malang.ac.id

Abstrak

Sejak menyebarnya COVID-19 ke seluruh dunia lebih dari satu tahun lalu memiliki dampak yang besar pada aspek kehidupan manusia. Dalam urusan belajar dan bekerja, work from home telah menjadi mandate utama demi mencegah penyebaran virus ini. Gadget dating sebagai penopang kegiatan daring yang terjadi selama masa pandemic ini. Karenanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan gadget khususnya pada mahasiswa selama masa pandemi. Penelitian ini akan membahas bagaimana mahasiswa menggunakan gadget mereka dan apa dampak yang mereka rasakan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dimana data yang diperoleh melalui survei daring akan dianalisis menggunakan skala Likert. Penelitian ini menghasilkan data bahwa mahasiswa cenderung menggunakan gadget mereka secara intensif baik untuk keperluan perkuliahan daring ataupun sebagai sarana hiburan.

Kata kunci: Gadget, Tingkat Penggunaan, Perkuliahan Daring

Abstract

Student's Gadget Usage Level During The Pandemic

Since the spread of COVID-19 around the world more than a year ago, it has had a huge impact on aspects of human life. In matters of study and work, work from home has become the main mandate to prevent the spread of this virus. Gadgets come as a support for online activities that

occur during this pandemic. Therefore, this study aims to determine the level of gadget use, especially among students during the pandemic. This study will discuss how students use their gadgets and what impact they feel. This study uses a quantitative descriptive method where data obtained through online surveys will be analyzed using a Likert scale. This study produces data that students tend to use their gadgets intensively, either for online lectures or as a means of entertainment.

Keywords: *Gadget, usage, online learning*

A. Pendahuluan

Sudah lebih dari satu tahun wabah menular *severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* (SARSCoV-2) atau yang lebih dikenal dengan COVID-19 melanda dunia. Per Juni 2021, sudah sebanyak 1.850.206 penduduk Indonesia yang terjangkit COVID-19 dan 51.499 diantaranya meninggal. Sedangkan menurut WHO sudah 172.242.495 warga dunia yang terjangkit COVID-19 (Peta Sebaran Covid19, 2021). Sungguh jumlah yang fantastis sejak *black death virus* yang menyerang Eropa di abad pertengahan silam. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia telah menetapkan langkah-langkah penerapan pencegahan COVID-19, diantaranya: 1) pemeriksaan, 2) pelacakan, dan 3) karantina dan isolasi bagi yang terjangkit COVID-19. Pemerintah juga selalu mengkapmanyekan *work from home*, menjaga jarak dan menjauhi kerumunan, memakai masker ketika keluar, dan cuci tangan dengan sabun kepada masyarakat agar terhindar dari bahaya virus menular ini. Pemerintah juga melarang agenda tahunan warha Indonesia yaitu mudik lebaran tahun 2021 melalui SE Kepala Satuan Tugas Nomor 13 Tahun 2021 (covid19.go.id, 2021). Tentu saja hal ini memiliki tujuan yang satu yaitu menekan angka penularan COVID-19.

Dampak dari pandemic COVID-19 ini sangatlah besar. Sudah lebih dari satu tahun ini juga fasilitas publik seperti sekolah, universitas, dan tempat-tempat yang menimbulkan kerumunan ditutup. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia sejak awal sudah menertibkan keputusan untuk melakukan pembelajaran daring mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Aspek kemasyarakatan lain seperti pengurusan SIM, passport, berbelanja kebutuhan pun

juga memberlakukan hal serupa, yaitu melalui media daring guna menghindari keluar rumah dan kerumunan. Hal-hal diatas mengakibatkan meningkatnya penggunaan *gadgets* seperti telepon pintar atau *smartphone*, *laptop*, serta *gadgets* lain yang memudahkan kehidupan manusia selama pandemi. Penjualan gawai-gawai tersebut pun melonjak naik bahkan hal ini sampai mengakibatkan krisis *microcomputer chip* yang sangat besar karena permintaan jauh melebihi kapasitas produksi yang tersedia. Tidak bisa dipungkiri, *smartphone* dan *gadgets* lain telah menjadi kebutuhan untuk manusia di era pandemi seperti ini. Mereka banyak digunakan untuk menunjang aktivitas seperti bekerja, belajar, berkomunikasi, atau sekedar untuk hiburan semata. Gawai-gawai ini telah digunakan oleh berbagai kalangan, mulai dari kalangan muda hingga orang tua dan tentu saja para generasi *millennial* dan yang tumbuh di abad keduapuluh satu ini lah yang menjadi persentase terbanyak pengguna gawai ini. Karena itu, studi ini akan berfokus memaparkan data tentang tingkat penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa. Penulis memilih untuk meneliti pada tingkatan mahasiswa perguruan tinggi karena merasa mereka sudah masuk dalam usia produktif dan tentunya banyak dari mereka tergolong dalam generasi yang lahir dan tumbuh di abad keduapuluh satu. Selain itu, mereka jugalah yang menjadi salah satu persentase pengguna *smartphone* terbesar saat ini dan sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka.

Gadget atau dalam Bahasa Indonesia yang disebut gawai merupakan alat yang pintar yang diciptakan untuk memudahkan aktivitas manusia. Secara spesifik, Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebut gadget sebagai perangkat elektronik yang memiliki tujuan tertentu. Posel pintar atau *smartphone* dan laptop merupakan dua gawai yang paling populer digunakan saat ini. Smartphone atau ponsel pintar merupakan perangkat komputasi yang merupakan perkembangan dari telepon seluler biasa. Perangkat ini sudah mampu untuk menjelajah internet, mengakses website, memiliki fungsi multimedia seperti musik, video, kamera, serta perangkat lunak lainnya di samping fitur-fitur dasar seperti panggilan suara atau perpesanan seluler (Mattela, Mittal, 2018). *Smartphone* saat ini juga telah didukung oleh kemampuan seluler tingkat tinggi seperti 4G LTE dan 5G yang

memungkinkan untuk mengakses dan bertukar data dengan kecepatan yang tinggi. Secara umum, perangkat ini terdiri atas *processor chip*, *memory*, *camera module*, *battery*, serta *touch screen* atau layer sentuh yang digunakan sebagai input utamanya. Smartphone telah menjadi sesuatu yang lumrah di era digital seperti sekarang. Harganya yang sudah semakin terjangkau dan tersedia dalam berbagai pilihan membuat semua kalangan bisa membeli dan menggunakan perangkat ini. Menurut data dari BankMyCell.com (2021) sudah ada sekitar 83,9 juta pengguna *smartphone* di Indonesia atau sekitar 31,1 % dari total penduduk Indonesia dan ada sebanyak 3,8 miliar pengguna *smartphone* di dunia. Hal ini berarti hampir setengah (48,33%) penduduk dunia menggunakan *smartphone*. Suatu hal yang sungguh fantastis dan diprediksi akan mengalami peningkatan seiring dengan perkembangan zaman. Laptop atau *notebook computer* adalah perangkat komputer personal yang *portable* memungkinkan untuk mudah dibawa ke mana-mana (Beal, 2021). Perangkat ini memiliki layar dan papan ketik alfanumerik serta perangkat keras seperti *processor*, memori, dan baterai yang memungkinkan perangkat ini untuk digunakan dimanapun dan kapanpun. Hal ini sesuai dengan penamaannya *laptop* yang berarti di atas pangkuan yang mengisyaratkan perangkat ini akan digunakan seseorang ketika di pangkuannya. Laptop telah menjadi salah satu kebutuhan masyarakat di era digital. Perangkat ini sudah mampu menunjang segala aktivitas seperti bekerja, belajar, atau bermain karena perangkat ini sudah menunjang multimedia, akses ke situs internet, dan perangkat lunak lain yang berguna diberbagai bidang pekerjaan. *Smartphone* dan laptop telah menjadi perangkat utama penunjang kegiatan manusia, terutama mahasiswa. Selain digunakan untuk berkomunikasi dan bertukar informasi, perangkat ini juga dapat digunakan untuk menjalankan berbagai aplikasi seperti aplikasi pengolah kata (Microsoft Word), pengolah angka (SPSS), modelling tiga dimensi (AutoCAD), penyunting foto atau video (Adobe Photoshop dan Premiere) serta sebagainya yang membantu mahasiswa untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan bidangnya masing-masing.

B. Metode

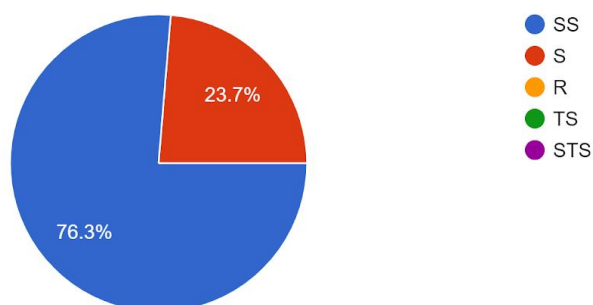
Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang akan menganalisis data utama. Data-data ini didapatkan melalui survei dalam jaringan yang disebarakan kepada para mahasiswa yang menempuh pembelajaran daring di masa pembelajaran pandemi semester genap 2021. Skala Likert akan digunakan untuk mengukur hasil survei ini untuk mengetahui persepsi seseorang terhadap suatu fenomena (Djaali dalam Suwandi, E.,2019).

Instrumen survei berisi dua puluh satu pertanyaan tentang tingkat penggunaan gadget di kalangan mahasiswa dengan skala sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Penyebaran instrumen survei menggunakan aplikasi *Google Form* yang disebarakan ke group-group belajar daring mahasiswa. Data kemudian akan disajikan dalam bentuk tabel untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat penggunaan *gadget* mahasiswa selama masa pandemi,

C. Pembahasan

Dari hasil survei dalam jaringan yang disebarakan mulai tanggal 25 Mei 2021 hingga 6 Juni 2021, diperoleh data sebanyak 38 responden mahasiswa. Berikut hasil persentase dari data yang telah diterima.

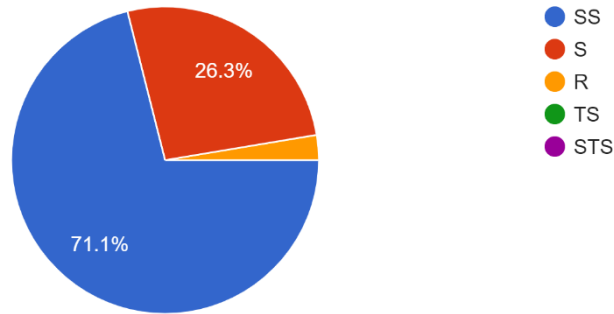
Tingkat penggunaan gadget saya meningkat selama masa pandemi
38 responses



Grafik 1.0

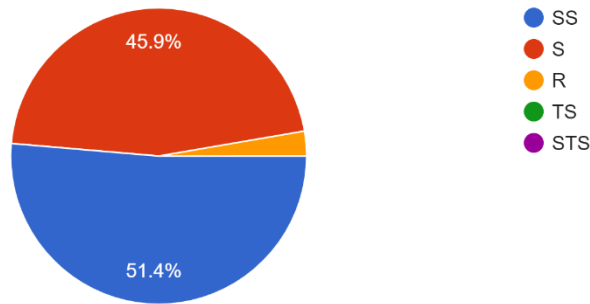
Grafik di atas menunjukkan hasil peresentase dari pertanyaan pertama yang ada di dalam survei yang disebarakan. Hasil ini memberikan gambaran bahwa tingkat penggunaan gadget mahasiswa meningkat drastis selama pandemic dengan hasil 76.3 % responden merasa Sangat Setuju dan 23.7 % responden Setuju.

Saya merasa terbantu dengan gadget selama perkuliahan daring
38 responses



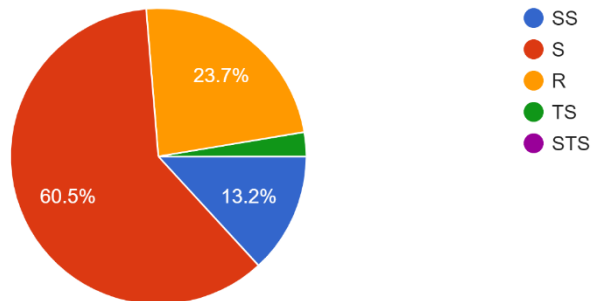
Grafik 2.0

Saya selalu aktif menggunakan gadget ketika perkuliahan daring
37 responses



Grafik 2.1

Saya sering membuka aplikasi lain ketika sedang melakukan perkuliahan online
38 responses

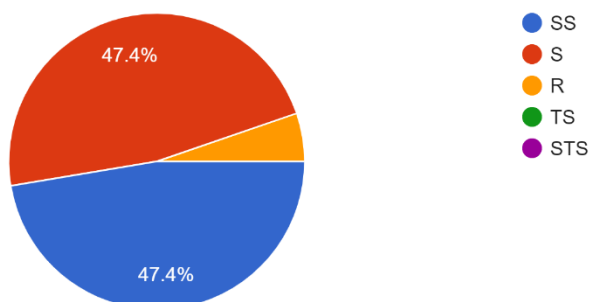


Grafik 2.2

Ketiga grafik di atas menunjukkan hubungan *gadget* dengan perkuliahan daring mahasiswa. Pada grafik 2.0, sebanyak 71.1% mahasiswa mengatakan Sangat Setuju dan 26.3% mahasiswa Setuju bahwa *gadget* sangat membantu aktivitas mereka dalam perkuliahan daring. Kemudian, grafik 2.1 menunjukkan sisi keaktifan mahasiswa dalam menggunakan *gadget* ketika perkuliahan daring. Sebanyak 51.9% Sangat Setuju dan 45.9% Setuju bahwa mereka aktif menggunakan gadget selama aktivitas perkuliahan daring berlangsung. Hal ini menimbulkan apa yang tergambar pada Grafik 2.1, dimana 60.5 % mahasiswa Setuju dan 13.2% Sangat Setuju bahwa mereka juga membuka aplikasi lain ketika perkuliahan daring. Sisanya yaitu 23.7% merasa ragu-ragu jika mereka juga melakukan hal serupa.

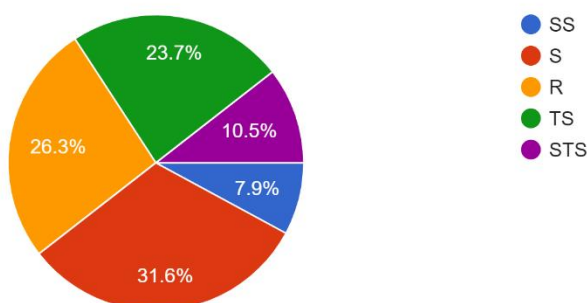
Dari ketiga hasil grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa terbantu dengan adanya *gadget* ketika menjalani perkuliahan daring. Mereka juga aktif dalam menggunakan *gadget* baik untuk keperluan perkuliahan daring atau untuk membuka aplikasi lain yang bisa jadi berhubungan atau tidak dengan aktivitas mereka.

Saya sering menggunakan gadget untuk mencari hiburan
38 responses



Grafik 3.0

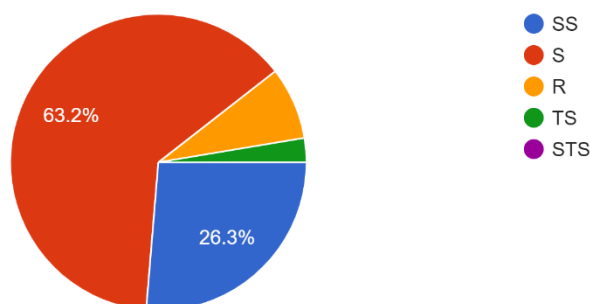
Saya sering menggunakan gadget untuk bermain dari pada untuk perkuliahan daring
38 responses



Grafik 3.1

Saya menggunakan gadget untuk kegiatan yang positif

38 responses



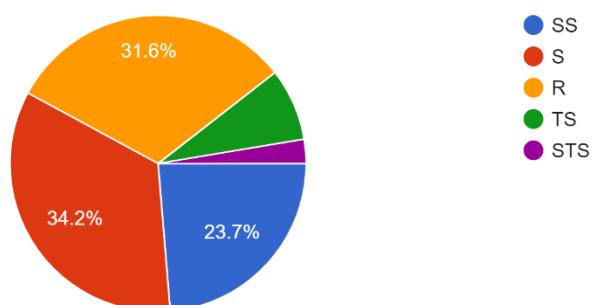
Grafik 3.2

Pada data selanjutnya, terlihat bahwa ada kecenderungan pada mahasiswa untuk menggunakan *gadget* guna mencari hiburan. Hal ini tergambar pada Grafik 3.0 dimana sebagian besar dari mereka mengatakan Sangat Setuju (47.4%) dan Setuju (47.4%) bahwa mereka mencari hiburan dengan *gadget*. Pada Grafik 3.1, ditunjukkan bahwa ada 31.6% Setuju dan 7.9% Sangat Setuju bahwa mahasiswa lebih banyak menggunakan *gadget* mereka untuk mencari hiburan dari pada untuk keperluan perkuliahan daring. Untuk sisanya, sebanyak 26.3% Ragu-Ragu, 23.7% Tidak Setuju dan 10.5% Sangat Tidak Setuju dengan pernyataan ini. Selanjutnya, Grafik 3.2 menunjukkan data dimana mahasiswa merasa menggunakan *gadget* mereka untuk kegiatan yang positif dengan 63.2% mengatakan Setuju dan 26.3% Sangat Setuju.

Dapat disimpulkan bahwa data di atas menunjukkan mahasiswa cenderung menggunakan *gadget* mereka sebagai sarana hiburan. Ada sebagian dari mereka menggunakan *gadget* untuk hiburan lebih banyak dari pada untuk perkuliahan daring. Meski begitu, mahasiswa tetap berusaha untuk menggunakan *gadget* mereka untuk kegiatan yang positif.

Hal yang pertama saya lihat ketika bangun tidur adalah gadget saya.

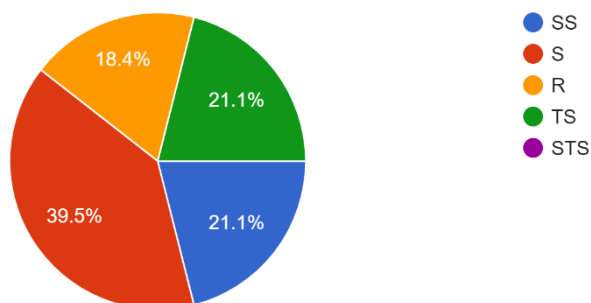
38 responses



Grafik 4.0

Saya selalu membawa gadget kemana pun saya akan pergi

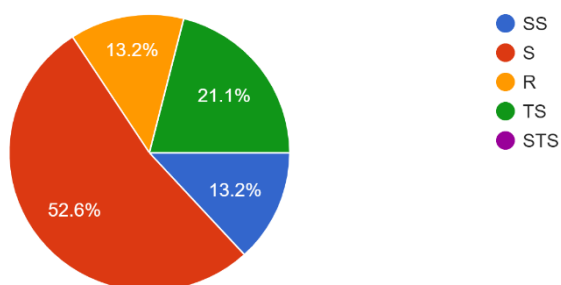
38 responses



Grafik 4.1

Saya merasa bingung ketika tidak membawa gadget saat ke luar rumah

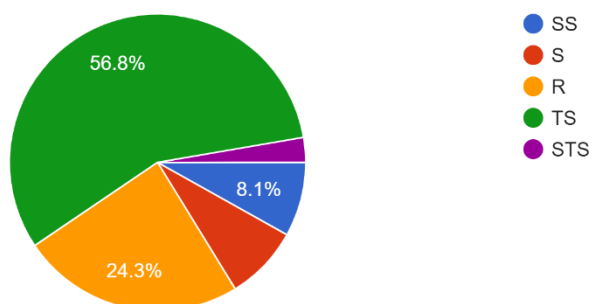
38 responses



Grafik 4.2

Saya merasa tidak bisa terlepas dari gadget walaupun hanya sesaat

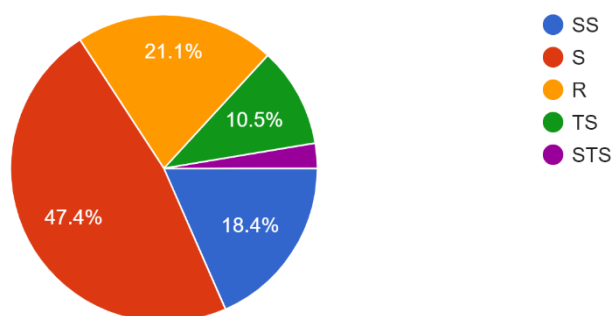
37 responses



Grafik 4.3

Bermain gadget membuat saya sering bermalasa-malasan

38 responses



Grafik 4.4

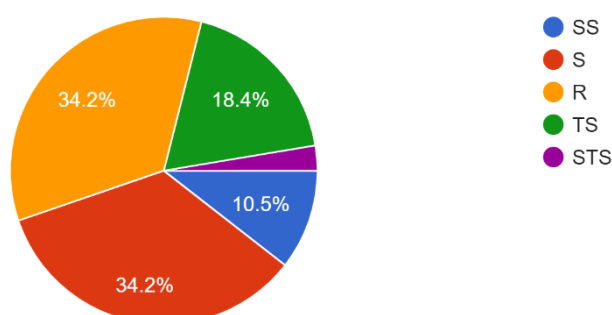
Data-data di atas menunjukkan bagaimana mahasiswa menggunakan *gadget* mereka dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dilihat pada Grafik 4.0, 4.1, dan 4.2, mahasiswa memiliki kecenderungan untuk selalu berinteraksi dengan *gadget* mereka bahkan ketika baru bangun tidur. Hal ini dibuktikan dengan 34.2% Setuju dan 23.7% Sangat setuju dengan pernyataan ini. Kemudian pada Grafik 4.1 terlihat ada 39.5% mahasiswa Setuju dan 21.1% Sangat Setuju bahwa mereka selalu membawa *gadget* kemana pun mereka akan pergi. Data ini juga didukung oleh grafik 4.2 yang memperlihatkan ada 52.6% mahasiswa Setuju dan 13.2% Sangat Setuju jika mereka akan merasa kebingungan ketika tidak membawa *gadget* saat ke luar rumah.

Kemudian pada Grafik 4.3 diperlihatkan ada 56.8% mahasiswa Tidak Setuju dengan pernyataan bahwa mereka tidak bisa terlepas dari *gadget* mereka walaupun hanya sesaat. Sisanya sebanyak 24.3% merasa Ragu-ragu akan hal ini dan ada sebagian kecil (8.1%) yang merasa Sangat Setuju dengan pernyataan ini. Hal ini kontras dengan data yang ada pada Grafik 4.4 yang mengatakan ada sebagian besar mahasiswa (18.4% Sangat Setuju dan 47.4% Setuju) menyetujui bahwa bermain *gadget* membuat mereka suka bermalas-malasan. Sebagian dari mereka (21.1%) Ragu-ragu dan 10.5% Tidak Setuju mengenai hal ini.

Dapat disimpulkan bahwa mahasiswa cenderung untuk selalu membawa dan menggunakan *gadget* mereka dalam keadaan apapun. Bahkan *gadget* juga memiliki efek untuk membuat mereka bermalasan-malasan.

Kesehatan saya terganggu karena penggunaan gadget

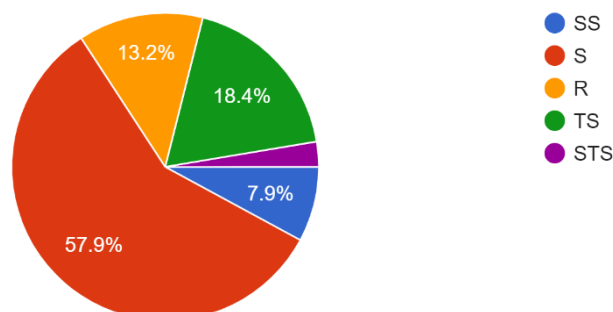
38 responses



Grafik 5.0

Waktu istirahat saya terganggu karena sering menggunakan gadget

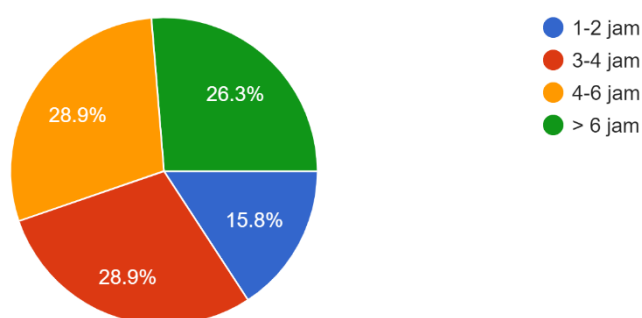
38 responses

**Grafik 5.1**

Dua grafik data di atas menunjukkan pengaruh *gadget* pada kesehatan mahasiswa. Pada Grafik 5.0 terlihat ada 34.2 % Setuju dan 10.5% Sangat setuju bahwa menggunakan *gadget* memperngaruhi kesehatan mereka. Meski begitu, ada 34.2% merasa Ragu-ragu akan hal ini dan 18.4% Tidak setuju jika *gadget* berpengaruh pada kesehatan mereka. Kemudian pada Grafik 5.1 terlihat ada 57.9% mahasiswa setuju dan 7.9% Sangat Setuju bahwa penggunaan *gadget* dapat mengganggu waktu istirahat mereka. Sisanya sebanyak 18.4% Tidak setuju dengan pernyataan ini dan 13.2% merasa Ragu-ragu. Dari kedua data ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebih dapat mengganggu kesehatan pada mahasiswa.

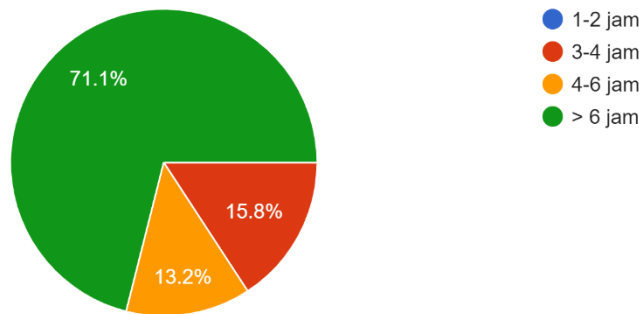
Berapa banyak waktu yang anda habiskan untuk menggunakan gadget dalam perkuliahan daring

38 responses

**Grafik 6.0**

Tuliskan Nama Anda di Sini

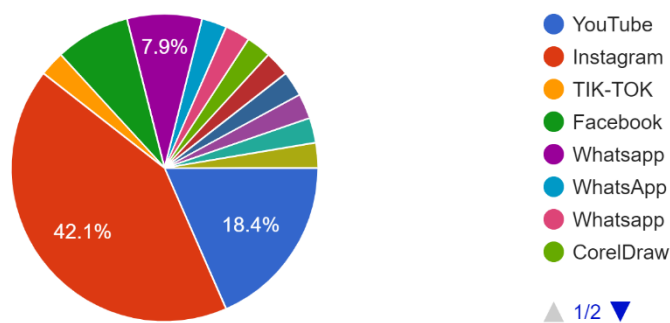
Berapa banyak waktu yang anda habiskan untuk menggunakan gadget dalam satu hari
38 responses



Grafik 6.1

Selanjutnya pada dua grafik ditunjukkan berapa banyak waktu yang dihabiskan mahasiswa bersama *gadget* mereka. Grafik 6.0 menunjukkan ada berbagai variasi jawaban tentang berapa banyak waktu yang mahasiswa gunakan dengan *gadget* untuk perkuliahan daring. Di rentan waktu 1-2 jam, ada sebanyak 15.8%, 3-4 jam sebanyak 28.9%, 4-6 jam sebanyak 28.9%, serta lebih dari 6 jam sebanyak 26.3%. Sementara itu, untuk berapa banyak waktu yang mahasiswa habiskan untuk menggunakan *gadget* dalam satu hari pemakaian terlihat pada Grafik 6.1. Pada rentan waktu 3-4 jam ada 15.8%, 4-6 jam sebanyak 13.2%, dan lebih dari 6 jam sebanyak 71.1%. Dari sini dapat disimpulkan bahwa mahasiswa rata-rata menghabiskan waktu 4 hingga lebih dari 6 jam sehari dalam penggunaan *gadget* baik untuk aktivitas perkuliahan daring ataupun aktivitas di luar itu.

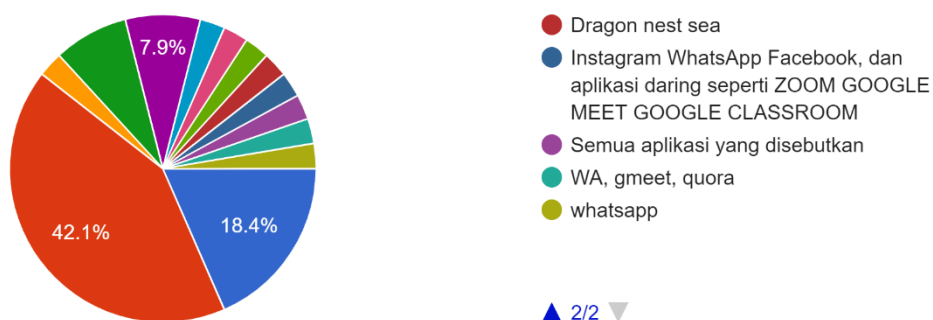
Aplikasi berikut yang paling sering anda gunakan ketika membuka gadget
38 responses



Grafik 7.0

Aplikasi berikut yang paling sering anda gunakan ketika membuka gadget

38 responses

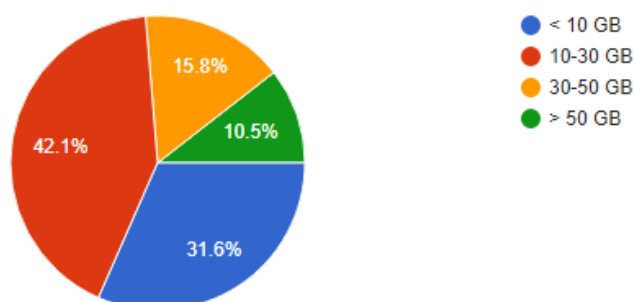


Grafik 7.1

Grafik 7.0 dan 7.1 menunjukkan aplikasi apa yang paling sering dibuka mahasiswa ketika menggunakan *gadget* mereka. Terlihat bahwa Instagram adalah aplikasi yang paling sering digunakan mahasiswa dengan hasil 42.1%, disusul dengan YouTube sebanyak 18.4%. Untuk sisanya memiliki jawaban yang bervariasi mulai dari WhatsApp, Gmeet dan zoom meeting, serta aplikasi lainnya.

Berapa banyak paket internet yang anda gunakan selama satu bulan (rata-rata)

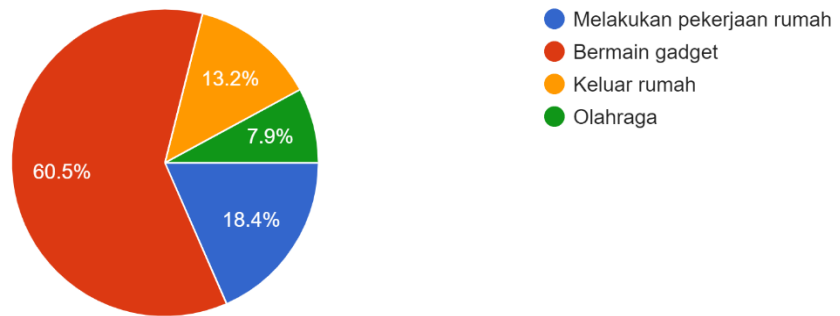
38 responses



Grafik 8.0

Kemudian pada Grafik 8.0, ditunjukkan rata-rata banyak paket data internet yang dihabiskan oleh mahasiswa dalam setiap bulannya. Dalam rentan kurang dari 10 GB ada sebanyak 31.6%, 10-30 GB sebanyak 42.1%, 30-50 GB sebanyak 15.8%, dan lebih dari 50 GB sebanyak 10.5%.

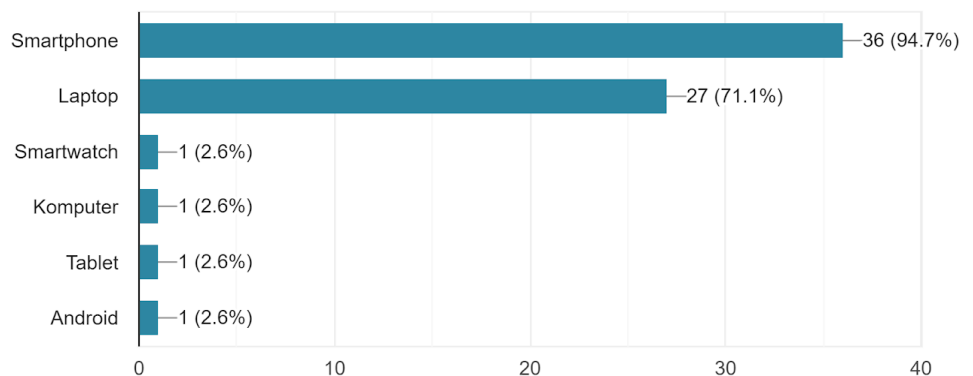
Ketika waktu seenggang, anda lebih memilih untuk
38 responses



Grafik 9.0

Grafik 9.0 memperlihatkan fenomena kecenderungan mahasiswa untuk lebih memilih bermain *gadget* ketika memiliki waktu luang (60.5%) dibandingkan untuk melakukan aktivitas lainnya seperti melakukan pekerjaan rumah (18.4%), Keluar rumah (13.2%), ataupun melakukan olahraga (7.9%).

Gadget yang anda miliki adalah (*pilih semua yang terkait)
38 responses



Grafik 10.0

Pada data di atas, kita bisa mengetahui bahwa *smartphone* merupakan *gadget* utama yang dimiliki oleh hampir semua mahasiswa dengan persentase 94.7%. Jikapun mereka tidak memilikinya, mereka akan menggunakan laptop (71.1%) untuk menunjang aktivitas mereka sehari-hari termasuk dalam menjalani perkuliahan daring.

D. Simpulan

Melalui hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan *gadget* pada mahasiswa meningkat 100 % selama masa pandemi. Hal ini dikarenakan *gadget* merupakan alat utama yang mereka gunakan dalam beraktivitas seperti mengikuti perkuliahan daring, berkomunikasi, atau sekedar mencari hiburan dengan membuka aplikasi seperti Instagram dan YouTube. Penelitian ini juga mengungkap adanya kecenderungan pada mahasiswa untuk selalu membawa *gadget* mereka di mana pun dan kapan pun mereka berada. *Smartphone* dan laptop merupakan *gadget* yang paling banyak dimiliki oleh mahasiswa. Para mahasiswa juga terbilang cukup intensif dalam menggunakan *gadget* mereka dengan waktu penggunaan 4 hingga lebih dari 6 jam sehari dan menghabiskan kurang lebih 10-50 GB paket internet setiap bulannya. Akibatnya, banyak dari mahasiswa yang merasakan gangguan kesehatan karena penggunaan *gadget* yang berlebih. Untuk menutup penelitian ini dan sebagai saran bagi peneliti selanjutnya, penulis berharap agar dilakukan penelitian serupa dengan variabel sampel yang lebih banyak dan juga ditambah variabel lain yang lebih mendukung keakuratan data.

DAFTAR PUSTAKA

- Bankmycell. 2021. How Many People Have Smartphones Worldwide (Jun 2021) (bankmycell.com). diakses pada 4 Juni 2021
- Beal, Vangie. "What is Laptop Computer? Webopedia Definition". www.webopedia.com diakses pada 2 Juni 2021
- Covid19. 2021. Peta Sebaran Covid19 dikutip dari Peta Sebaran | Covid19.go.id pada 2 Juni 2021
- Keputusan Menteri Kesehatan No. HK.01.07-MENKES-4641-2021 Tentang Panduan Pelaksanaan Pemeriksaan, Pelacakan, Karantina, Isolasi Dalam Pencegahan COVID-19
- Mittal, Sparsh; Mattela, Venkat (2018-12-08). "A Survey of Techniques for Improving Efficiency of Mobile Web Browsing". *Concurrency and Computation Practice and Experience*. doi:10.1002/cpe.5126.
- Satuan Tugas Penanganan COVID-19. Data Sebaran COVID-19. Beranda | Covid19.go.id. Diakses pada 3 Juni 2021.
- Surat Edaran Kepala Satuan Tugas Nomor 13 Tahun 2021 Larangan Mudik Hari Raya Idul Fitri dan Pengendalian COVID-19 selama Bulan Suci Ramadhan 1442H. dikutip dari https://covid19.go.id/p/regulasi/se-kepala-satuan-tugas-nomor-13-tahun-2021 pada 3 Juni 2021
- Suwandi, E, dkk. (2019). Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert Pada Layanan Speedy Yang Bermigrasi Ke Indihome. Jurnal Teknik Elektro Universitas Tanjungpura. Vol 1, No 1