

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini begitu cepat, melebihi apa yang dipikirkan banyak orang, salah satunya adalah teknologi informasi khususnya internet. Internet telah mengubah cara organisasi meningkatkan akses dan distribusi informasi serta telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan kerja seseorang. Teknologi dan internet dapat membantu keefektifan dan keefisienan operasional perusahaan seperti penyampaian informasi lebih cepat dan penerimaan informasi yang lebih *up to date* (Oktaviansyah, 2018). Pesatnya perkembangan teknologi informasi mengharuskan para pekerja beradaptasi dengan perkembangan tersebut guna memperlancar pekerjaan sehari-hari. Penggolongan batas usia kerja atau usia produktif bekerja yang berlaku di Indonesia tercantum dalam peraturan pemerintah UU No.13 tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 2 dengan rentang usia 15-64 tahun yang mana pasar ketenagakerjaan di Indonesia sekarang diisi oleh rentang usia tersebut.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) sebagai sebuah Lembaga riset pada tahun 2020 menunjukkan data pengguna internet di Indonesia 2019-2020 telah mencapai 196,71 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia berjumlah 266,91 juta jiwa. Hal ini berarti bahwa 73,7% masyarakat di Indonesia telah menggunakan internet dari berbagai usia. Namun, pengguna terbesar adalah rentang usia dari 15-64 tahun dengan jumlah 155,83 juta jiwa dari total populasi 196,71 juta jiwa. Berdasarkan rentang usia tersebut dapat

diartikan bahwa pengguna internet terbesar adalah usia yang produktif bekerja. Kemudian survey tersebut juga melaporkan 5 alasan tertinggi seseorang menggunakan internet yaitu pertama untuk sosial media, kedua untuk komunikasi, ketiga untuk hiburan, keempat untuk bekerja dan kelima untuk kebutuhan lainnya (APJII, 2020).

Yuhefizar (dalam Oktapiansyah, 2018) meyakini adanya internet akan membawa perubahan yang signifikan terutama dari sisi kebebasan untuk memperoleh dan menyebarkan informasi tanpa mengenal batasan geografis. Fungsi awal mengakses internet di perusahaan adalah untuk mempermudah pekerjaan karyawan dan dapat mempersingkat waktu karyawan dalam mengerjakan tugas (Metin & ÖĞÜT, 2012). Penggunaan internet sangat menunjang kecepatan kerja, tetapi di sisi lain internet juga memiliki dampak negatif dalam dunia kerja salah satunya adalah banyak dari karyawan menghabiskan waktu kerjanya menggunakan jaringan internet yang tidak ada kaitannya dengan pekerjaan. Hal ini merupakan perhatian utama bagi perusahaan. Ketersediaan fasilitas yang disediakan perusahaan untuk mengakses internet dengan tujuan memudahkan dan mempercepat kinerja karyawan terkadang mengakibatkan karyawan cenderung tidak bijaksana dalam menggunakan jaringan internet tersebut (Blanchard & Henle, 2008). Berdasarkan penelitian Zatalina., et al (2018) menyatakan karyawan sering menggunakan jaringan internet kantor untuk menelusuri sosial media seperti *twitter*, *facebook* dan lain-lain, ada juga yang hanya *browsing google* dan bermain *game online*.

Henle dan Kedharnarth (dalam Ali & Eylem, 2019) mengemukakan adanya fasilitas jaringan internet terkadang membuat karyawan lalai pada jam kerja atau melupakan pekerjaan karena mengakses internet. Berdasarkan studi yang dilakukan Paulsen (2015) menyatakan bahwasanya karyawan menghabiskan waktu rata-rata 1,5 - 3 jam untuk melakukan kegiatan pribadi selama jam kerja yang tidak ada kaitannya dengan pekerjaan. Hal ini mencerminkan bahwasanya pegawai bukan kekurangan waktu melainkan tidak dapat memanfaatkan waktu secara efisien. Tidak dapat memanfaatkan waktu secara efisien bisa terlihat dari perilaku menunda-nunda dalam mengerjakan sesuatu yang disebut dengan prokrastinasi (*procrastination*) (Filasulfiah, 2020).

Menurut Tuckman (1991) prokrastinasi adalah kecenderungan untuk meninggalkan, menunda atau menghindari menyelesaikan aktivitas yang seharusnya diselesaikan yang terdiri dari tiga aspek yaitu : *Tendency to delay or put off doing things* (membuang waktu), *Tendency to have difficulty doing unpleasant things and when possible to avoid or circumvent the unpleasantness* (menghindari mengerjakan hal-hal yang tidak disukai dan menyerah melakukan tugas yang sulit) dan *Tendency to blame others for one's own plight* (menyalahkan orang lain atas tanggung jawab diri sendiri). Mengacu pada hasil *literature review* Dobriyal (2018) yang berjudul "*Procrastination affecting the Work at Workplace*" ditemukan hasil beberapa dampak buruk dari perilaku prokrastinasi kerja karyawan bagi organisasi atau perusahaan dampak tersebut seperti turunnya produktivitas perusahaan karena turunnya kinerja karyawan, terhambatnya perkembangan perusahaan, serta rendahnya komunikasi dan

hubungan antarkaryawan. Menurut Kurniawati dan Astuti (2008) jika seseorang pegawai melakukan prokrastinasi atau penundaan dalam pekerjaannya, maka akan timbul masalah dalam pekerjaan yang mereka tunda. Pekerjaan pegawai tersebut akan terus menumpuk sehingga semakin terbebani dengan pekerjaan tersebut. Karyawan akan dikejar batas waktu penyelesaian pekerjaan dengan target yang harus dipenuhi, padahal pekerjaan tersebut tertunda.

Menurut Bernard (1991) ada berbagai faktor penyebab seseorang disebut prokrastinator, salah satunya adalah *pleasure-seeking* yaitu pencari kesenangan. Individu yang hanya melakukan kegiatan yang menyenangkan seperti pada pengguna internet yang selalu merasa nyaman dengan situasi *online*, sehingga lebih mengutamakan untuk *online* daripada melakukan hal lain yang bahkan jauh lebih penting (Zatalina et al., 2018). Penyalahgunaan jaringan internet yang tidak ada kaitannya dengan pekerjaan juga disebut dengan *cyberloafing*. (Lavoie & Pychyl, 2001), seperti penggunaan jaringan internet yang digunakan untuk belanja *online*, bermain *game*, penggunaan media sosial dan *surfing* internet (Dobiral, 2018).

Cyberloafing didefinisikan sebagai penggunaan internet dan teknologi selama jam kerja untuk keperluan pribadi yang tidak ada kaitannya dengan pekerjaan, menggunakan akses internet dengan jenis komputer (seperti *desktop*, *phone-cell*, *tablet*) saat bekerja untuk aktivitas non-destruktif di mana atasan karyawan tidak menganggap perilaku itu berhubungan dengan pekerjaan (Vitek et al., 2011;(Askew, 2013);Blanchard & Henle, 2008). Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Greenfield (dalam Noratika & Ari, 2012) menjelaskan bahwa

terbaginya konsentrasi para karyawan saat melakukan *cyberloafing* dapat mengganggu dan menurunkan produktivitas karyawan secara drastis yang akan memengaruhi kinerja karyawan dan akan merugikan perusahaan. Hal ini juga didukung oleh suatu penelitian yang menunjukkan bahwa perilaku *cyberloafing* dapat mengakibatkan turunnya produktivitas kerja berkisar pada angka 30% - 40% dan akan menimbulkan kerugian biaya organisasi setiap tahun (Herdiati et al., 2015).

Terdapat beberapa faktor yang melatarbelakangi terjadinya perilaku *cyberloafing* menurut Özler dan Polat (2012), yaitu faktor individual, organisasi situasional. Faktor individu berkaitan dengan karakteristik individu yang berbeda meliputi persepsi dan sikap, karakteristik pribadi seperti rasa malu, kesepian, isolasi, kontrol diri, harga diri dan kontrol diri untuk bertindak, kebiasaan dan kecanduan internet, faktor demografi, keinginan untuk berpartisipasi, norma dan norma sosial dan etika pribadi. Faktor organisasi yaitu pembatasan penggunaan internet, hasil yang diharapkan, dukungan dari manajemen, pendapat rekan kerja tentang aturan *cyberloafing*, sikap kerja karyawan dan karakteristik pekerjaan yang dilakukan oleh karyawan. Faktor situasional yang memediasi perilaku menyimpang internet biasanya terjadi ketika pegawai memiliki akses terhadap internet di tempat kerja (Weatherbee, 2010). Kedekatan jarak (misalnya jarak dari ruang staf) dengan atasan. Kedekatan dengan pimpinan di tempat kerja secara tidak langsung berpengaruh terhadap *cyberloafing*. Hal itu tergantung pada bagaimana karyawan melakukan kontrol atas perilaku mereka melalui peraturan yang ada di perusahaan atau

organisasi berlaku. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zatalina., et al (2018) yang menyatakan bahwa semakin tinggi *cyberloafing* maka semakin tinggi prokrastinasi kerja, sebaliknya jika semakin rendah *cyberloafing* maka akan semakin rendah prokrastinasi kerja.

Peneliti melakukan studi pendahuluan di perusahaan bersama dengan dua HRD dan 3 karyawan PT. GIJ dan PT. GAL. HRD PT.GIJ, (M) menyatakan bahwa (1) karyawan mengalami *tendency to delay or put off doing things* (membuang waktu), berdasarkan hasil wawancara sering mendapati karyawan yang sedang asik bermain internet di jam kerja dari hasil CCTV. Hal tersebut tidak hanya terjadi pada satu karyawan akan tetapi terjadi juga dengan beberapa karyawan lainnya yang mana mereka sudah beberapa kali mendapatkan teguran tetapi tetap melakukan hal yang sama. (2) *karyawan mengalami tendency to blame others for one's own plight* (menyalahkan orang lain atas tanggung jawab diri sendiri), berdasarkan hasil wawancara karyawan tersebut beralasan perilaku tersebut berhubungan dengan pekerjaan atau padahal menurut M aktivitas yang mereka lakukan tidak ada hubungannya dengan pekerjaan. Menurut M karyawan yang ada di kantor diberikan fasilitas mengakses internet dengan tujuan mempermudah dan mempercepat kerja agar kinerja karyawan meningkat, tapi terkadang hal tersebut justru membuat karyawan lalai dalam menyelesaikan pekerjaannya dan asik dengan dunia *onlinenya* sehingga berdampak pada penundaan menyelesaikan pekerjaan yang ada. Kompensasi yang diberikan berupa fasilitas kemudahan mengakses internet, seperti akses wifi dan penguat jaringan internet, serta tower jaringan mini untuk karyawan sekitar. Tidak hanya

itu karyawan di area kantor juga diberikan kompensasi kuota internet tiap bulannya.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil kuesioner dan wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu karyawan yang ada di kantor tersebut. Saudari E menyatakan lebih dari 10 kali saat jam bekerja mengecek email pribadi dan lebih dari 10 kali *chatting* secara *online*, ia juga menyatakan bahwa lebih lama mengambil waktu istirahat dengan rekan kerja yang menunjukkan suatu penundaan dan juga menggunakan media sosial di selang waktu kerja, sementara ketika bekerja membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan pekerjaan dan menunda pekerjaan pada besok hari karena waktu deadline masih lama (3) karyawan tersebut mengalami *tendency to have difficulty doing unpleasant things and when possible to avoid or circumvent the unpleasantness* (menghindari mengerjakan hal-hal yang tidak disukai dan menyerah melakukan tugas yang sulit). Peneliti juga melakukan observasi pada salah satu admin kantor, U, yang terlihat sedang asik mengakses *TikTok* pada saat jam kerja sedangkan pekerjaan yang harus ia selesaikan masih banyak.

Wawancara berikutnya juga peneliti lakukan dengan HRD PT. GAL, F, yang menyatakan bahwa perilaku mengakses internet saat jam kerja sering terjadi pada karyawan kantor, mengingat bahwa di zaman sekarang memang tidak bisa terlepas dari internet dan teknologi, fasilitas jaringan internet seperti wifi kantor dan penguat jaringan data sering disalahgunakan oleh karyawan. (1) karyawan mengalami *tendency to delay or put off doing things* (membuang waktu), menurut F, karyawan memang sering lalai dan sering kedapatan asik dengan

dunia internetnya saat jam kerja dan berdampak pada penundaan penyelesaian tugas serta jenjang waktu penyelesaian kerja antara rencana kerja yang tidak efisien atau perilaku karyawan tersebut disebut juga dengan (2) *tendency to have difficulty doing unpleasant things and when possible to avoid or circumvent the unpleasantness* (menghindari mengerjakan hal-hal yang tidak disukai dan menyerah melakukan tugas yang sulit). Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi dan wawancara serta kuesioner dengan DBA, karyawan di PT.GAL. Berdasarkan observasi terlihat DBA sedang asik mengakses internet di ruang kerja yaitu bermain facebook pada saat jam kerja. Pada saat jam kerja ia membuka situs media sosial seperti *Whatsapp, Facebook, Tiktok* dan *Youtube* lebih dari 10 kali, membuka situs jual beli *online* Lazada lebih dari 10 kali, *streaming video* lebih dari 10 kali, *chatting online* lebih dari 10 kali dan bermain *game online PUBG*. DBA juga menyatakan pada saat jam kerja ia berbincang dengan rekan kerja bahkan pernah bermain *game online* bersama yang menunjukkan suatu kelalaian bekerja yang disenghaja sehingga menunda pekerjaan hingga esok hari karena beranggapan waktu deadline masih lama. Berdasarkan data yang didapat bahwa perilaku DBA yang mengakses internet di luar aktivitas kerja menunjukkan bahwa ia tidak kekurangan waktu untuk menyelesaikan tugasnya, tapi ia memang sengaja menunda menyelesaikan pekerjaan karena melakukan aktivitas yang ia anggap lebih menyenangkan yaitu mengakses internet untuk kepentingan pribadi yang tidak ada kaitannya dengan pekerjaan.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa *cyberloafing* sering terjadi pada dunia kerja, khususnya dalam sebuah organisasi perusahaan dan menjadi salah satu faktor terjadinya prokrastinasi kerja pada karyawan yang berujung pada penurunan kinerja karyawan yang akan merugikan perusahaan. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh *cyberloafing* terhadap prokrastinasi kerja pada karyawan”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah, apakah terdapat pengaruh *cyberloafing* terhadap prokrastinasi kerja pada karyawan ?

C. Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini, adalah mengetahui pengaruh *cyberloafing* terhadap prokrastinasi kerja pada karyawan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan, memperkaya keilmuan khususnya dalam bidang psikologi industri dan organisasi mengenai perilaku *cyberloafing* dan prokrastinasi kerja pada karyawan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Karyawan dan Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi karyawan dan perusahaan mengenai pengaruh *cyberloafing* terhadap prokrastinasi kerja, agar dapat menjadi perhatian utama dalam dunia kerja sehingga bisa menjadi bahan evaluasi bagi perusahaan memberikan kebijakan dalam menggunakan jaringan internet saat jam kerja.

b. Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menjadi acuan variabel untuk memperkaya penelitian selanjutnya mengenai pengaruh antara *cyberloafing* dengan prokrastinasi kerja.