

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Prokrastinasi

1. Definisi Prokrastinasi

Ferrari (1995) yang menerangkan bahwa prokrastinasi adalah bentuk perilaku menunda yang dilakukan oleh individu dalam melaksanakan suatu pekerjaan atau tugas yang menyebabkan perasaan yang tidak nyaman. Istilah prokrastinasi berasal dari bahasa latin *procrastination* dengan awalan “*pro*” yang berarti mendorong atau bergerak maju dan akhiran “*crastinus*” yang berarti keputusan hari esok jika digabungkan menjadi “*suspend*” atau yang berarti menunda sampai hari berikutnya (Junita et al., 2014).

Solomon dan Rothblum (1984) menjelaskan bahwa prokrastinasi adalah kecenderungan untuk menunda memulai atau menyelesaikan tugas secara keseluruhan untuk melakukan kegiatan lain yang tidak penting yang menghambat kinerja, tidak pernah menyelesaikan pekerjaan tepat waktu, dan sering datang terlambat ke rapat. Kemudian Ghufon dan Risnawati (2012) menjelaskan definisi prokrastinasi sebagai perilaku penundaan yang disengaja dan berulang dalam melakukan aktivitas lain yang tidak diperlukan saat melakukan tugas atau pekerjaan. Baik itu memiliki alasan atau tidak setiap penundaan pada suatu tugas disebut dengan prokrastinasi. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Knaus (2010) dalam bukunya yang berjudul “*End Procrastination Now*” yang mendefinisikan prokrastinasi sebagai suatu masalah

kebiasaan (bersifat otomatis) dalam menunda suatu hal atau kegiatan yang penting dan berjangka waktu sampai waktu yang telah ditentukan habis.

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prokrastinasi kerja adalah perilaku menunda menyelesaikan pekerjaan yang dilakukan oleh individu (*procrastinator*), dengan melakukan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan pekerjaan tersebut.

2. Aspek-aspek Prokrastinasi

Menurut Tuckman (1990) terdapat 3 aspek prokrastinasi, yaitu:

a. Tendency to delay or put off doing things

Perilaku yang cenderung membuang waktu secara sia-sia dalam menyelesaikan tugas yang diprioritaskan dengan melakukan aktivitas yang kurang penting.

b. Tendency to have difficulty doing unpleasant things and when possible to avoid or circumvent the unpleasantness

Perilaku yang cenderung untuk menghindari mengerjakan hal-hal yang tidak disukai dalam tugas yang harus dikerjakan. Menyerah melakukan tugas yang sulit dan menghindari tugas yang dirasa tidak disukai.

c. Tendency to blame others for one's own plight

Suatu perilaku yang cenderung untuk menyalahkan orang lain atas tanggung jawab diri sendiri dalam mengerjakan sesuatu yang ditundanya.

Sedangkan menurut Ferrari (1995) aspek-aspek prokrastinasi terbagi menjadi 4, yaitu :

a. Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan tugas

Seorang prokrastinator tahu bahwa tugas atau pekerjaannya harus segera diselesaikan ketika mereka diperintahkan. Namun mereka memutuskan untuk menunda untuk memulai maupun menyelesaikan tugas tersebut secara sadar.

b. Keterlambatan atau kelambanan dalam mengerjakan tugas

Deadline yang lama merupakan hal penting bagi seorang prokrastinator karena ia lebih mengutamakan untuk mempersiapkan diri dalam mengerjakan tugas. sehingga waktunya terbuang hanya untuk persiapan. Selain itu mereka melakukan aktivitas yang tidak ada hubungannya dengan tugas atau pekerjaan tersebut.

c. Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual

Sebuah tugas pasti telah ditetapkan timeline, seorang procrastinator akan merasa sulit memenuhi deadline yang telah direncanakan. Seseorang telah merancang jadwal untuk mengerjakan tugas atau pekerjaannya, namun ketika waktunya tiba mereka memilih untuk tidak mengerjakannya sehingga mengakibatkan keterlambatan dalam penyelesaiannya.

d. Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada mengerjakan tugas yang ada

Orang yang suka menunda-nunda cenderung memprioritaskan kegiatan yang membuat mereka merasa nyaman daripada melakukan tugas dan sengaja memperlambat tugas. Waktu yang mereka miliki digunakan untuk melakukan sesuatu yang menyenangkan, seperti surfing internet, bermain game *online*, bermain sosial media, jalan-jalan, mendengarkan musik, mengobrol,

menonton, dan sebagainya, sehingga waktu yang mereka miliki untuk menyelesaikan tugas tersita.

Dari kedua penjelasan ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa aspek-aspek prokrastinasi yaitu membuang waktu karna melakukan sesuatu yang tidak ada hubungannya dengan pekerjaan, menghindari dan menyerah melakukan tugas yang dirasa sulit dan tidak disukai, menunda untuk memulai dan menyelesaikan pekerjaan yang terlihat dari kesenjangan waktu antara kinerja actual. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan aspek dari Tuckman (1990), karna peneliti menganggap aspek tersebut dapat lebih mudah dipahami dan memiliki peluang untuk mengungkap apa yang hendak diteliti.

3. Jenis-jenis Prokrastinasi

Seseorang melakukan prokrastinasi dengan berbagai alasan yang berbeda-beda. Perbedaan penyebab dan tujuan dari prokrastinator membuat para ahli mengklasifikasikan prokrastinasi ke dalam beberapa jenis. Ferrari (1995) membagi prokrastinasi menjadi :

- a. *Functional procrastinate*, yaitu penundaan tugas yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap dan akurat. Sebagai contoh digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dan referensi yang berkaitan dengan tugas-tugas penting atau pekerjaan seperti yang berhubungan dengan penelitian atau mengunjungi situs ahli. Sehingga untuk mengumpulkan data dan informasi tersebut bisa membutuhkan waktu

sebentar maupun waktu lama, tergantung dengan jenis data informasi yang dicari.

- b. *Dysfunctional procrastinate*, yaitu merupakan penundaan yang tidak berguna, memiliki hasil yang buruk, dan menyebabkan masalah. Bentuk perilaku ini tidak memiliki alasan yang bermanfaat bagi pelaku dan orang lain.

Rizvi et al., (1997) Membagi dua bentuk penundaan disfungsional berdasarkan tujuan, yaitu :

- 1) *Decisional procrastination*, suatu penundaan dalam pengambilan keputusan. Bentuk penundaan berhubungan dengan kegagalan proses kognitif dan kelupaan tetapi tidak berkaitan dengan tingkat kecerdasan seseorang. Jenis penundaan ini terjadi karena tidak dapat mengidentifikasi tugas, yang menimbulkan konflik dalam diri individu, sehingga menyebabkan seseorang menunda keputusan.
- 2) *Avoidance procrastination*, suatu penundaan dalam perilaku yang terlihat. Penundaan dilakukan biasanya untuk menghindari tugas yang dianggap tidak nyaman dan sulit untuk dilakukan yang akan berdampak negatif pada penilaian dirinya. Bentuk penundaan ini berhubungan dengan keinginan untuk menjauhkan diri dari tugas yang menantang dan *impulsiveness*

Menurut Bruno (1998) mengemukakan bahwa ada empat jenis penundaan, yaitu:

- a. Penundaan fungsional adalah penundaan yang terjadi pada waktu yang tepat dan memiliki tujuan, atau ada kegiatan lain yang lebih di prioritaskan, misalnya seseorang yang menunda pekerjaannya karena sakit.
- b. Penundaan disfungsional adalah penundaan tanpa tujuan dan tidak berguna, akibatnya tugas tidak selesai, peluang hilang, dan tujuan tidak tercapai. Misalnya, penundaan karena takut gagal.
- c. Keterlambatan jangka pendek, adalah penundaan pada target waktu yang pendek. Misalnya, jam atau harian. Misalnya jam atau harian.
- d. Penundaan kronis adalah penundaan yang sudah menjadi kebiasaan, sulit dihentikan, menjadi masalah, dan sangat merugikan.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis prokrastinasi seperti *functional procrastinate*, yaitu penundaan tugas yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap dan akurat, *dysfunctional procrastinate*, yaitu merupakan penundaan yang tidak berguna, memiliki hasil yang buruk, dan menyebabkan masalah. Kemudian juga ada keterlambatan jangka pendek yaitu keterlambatan dalam menyelesaikan tugas atau pekerjaan pada waktu yang singkat dan penundaan kronis yaitu penundaan yang sudah menjadi kebiasaan dan sulit dihentikan juga menjadi masalah yang sangat merugikan entah itu pelaku prokrastinasi ataupun orang lain dan perusahaan tempat ia bekerja.

4. Faktor-faktor Prokrastinasi

Bernard (1991) mengungkapkan tentang sepuluh wilayah ruang lingkup yang menjadi faktor-faktor dilakukannya prokrastinasi, yaitu :

a. Pleasure-seeking

Dapat diartikan sebagai pencari kesenangan. Seseorang yang mencari kenyamanan cenderung tidak mau melepaskan situasi yang membuat nyaman tersebut. Jika seseorang memiliki kecenderungan tinggi dalam mencari situasi yang nyaman, maka orang tersebut akan memiliki hasrat kuat untuk bersenang-senang dan memiliki kontrol impuls yang rendah.

b. Anxiety

Anxiety dapat diartikan sebagai kecemasan. Kecemasan pada akhirnya menjadi kekuatan magnetik yang berlawanan di mana tugas- tugas yang diharapkan dapat diselesaikan berinteraksi dengan kecemasan yang tinggi, sehingga seseorang cenderung menunda tugas tersebut.

c. Self-Depreciation

Dapat diartikan sebagai pencelaan terhadap diri sendiri. Seseorang memiliki penghargaan yang rendah atas dirinya sendiri dan selalu siap untuk menyalahkan diri sendiri ketika terjadi kesalahan dan juga merasa tidak percaya diri untuk mendapat masa depan yang cerah.

d. Low Discomfort Tolerance

Dapat diartikan sebagai rendahnya toleransi terhadap ketidaknyamanan. Adanya kesulitan pada tugas yang dikerjakan membuat seseorang mengalami kesulitan untuk mentoleransi rasa frustrasi dan kecemasan,

sehingga mereka mengalihkan diri sendiri kepada tugas-tugas yang mengurangi ketidaknyamanan dalam diri mereka.

e. Time Disorganization

Dapat diartikan sebagai tidak teraturnya waktu. Mengatur waktu berarti bisa memperkirakan dengan baik berapa lama seseorang membutuhkan waktu untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut. Aspek lain dari lemahnya pengaturan waktu adalah sulitnya seseorang memutuskan pekerjaan apa yang penting dan kurang penting untuk dikerjakan hari ini. Semua pekerjaan terlihat sangat penting sehingga muncul kesulitan untuk menentukan apa yang harus dikerjakan terlebih dahulu.

f. Environmental Disorganisation

Dapat diartikan sebagai berantakan atau tidak teraturnya lingkungan. Salah satu faktor prokrastinasi adalah kenyataan bahwa lingkungan di sekitarnya berantakan atau tidak teratur dengan baik, hal itu terjadi kemungkinan karena kesalahan individu tersebut. Tidak teraturnya lingkungan bisa dalam bentuk interupsi dari orang lain, kurangnya privasi, kertas yang bertebaran di mana-mana, dan alat-alat yang dibutuhkan dalam pekerjaan tersebut tidak tersedia. Adanya begitu banyak gangguan pada area wilayah pekerjaan menyulitkan seseorang untuk berkonsentrasi sehingga pekerjaan tersebut tidak bisa selesai tepat pada waktunya.

g. Poor Task Approach

Dapat diartikan sebagai pendekatan yang lemah terhadap tugas. Jika akhirnya seseorang merasa siap untuk bekerja, kemungkinan dia akan

meletakkan kembali pekerjaan tersebut karena tidak tahu dari mana harus memulai sehingga cenderung menjadi tertahan oleh ketidaktahuan tentang bagaimana harus memulai dan menyelesaikan pekerjaan tersebut.

h. Lack of Assertion

Dapat diartikan sebagai kurangnya memberikan pernyataan yang tegas. Contohnya adalah seseorang yang mengalami kesulitan untuk berkata tidak terhadap permintaan yang ditujukan kepadanya sedangkan banyak hal yang harus dikerjakan karena telah dijadwalkan terlebih dulu. Hal ini bisa terjadi karena mereka kurang memberikan kehormatan atas semua komitmen dan tanggung jawab yang dimiliki.

i. Hostility with others

Dapat diartikan sebagai permusuhan terhadap orang lain. Kemarahan yang terus menerus bisa menimbulkan dendam dan sikap bermusuhan sehingga bisa menuju sikap menolak atau menentang apapun yang dikatakan oleh orang tersebut.

j. Stress and fatigue

Dapat diartikan sebagai perasaan tertekan dan kelelahan. Stres adalah hasil dari sejumlah intensitas tuntutan negatif dalam hidup yang digabung dengan gaya hidup dan kemampuan mengatasi masalah pada diri individu. Semakin banyak tuntutan maka semakin lemah sikap seseorang dalam memecahkan masalah, dan gaya hidup yang kurang baik, semakin tinggi stres seseorang.

Ferrari (1995), mengungkapkan bahwa faktor yang memengaruhi prokrastinasi dapat dikategorikan menjadi dua macam, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu yang memengaruhi prokrastinasi. Faktor-faktor itu meliputi kondisi fisik dan kondisi psikologis dari individu.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang terdapat di luar diri individu yang mempengaruhi prokrastinasi. Faktor-faktor itu berupa pengasuhan orang tua dan lingkungan.

Menurut Patrzek et al., (2012) beberapa faktor yang melatarbelakangi prokrastinasi antara lain :

- a. Faktor yang berkaitan dengan kepribadian yang meliputi *negative self-image*, *avoidance*, *perfectionism*
- b. Faktor yang berkaitan dengan kompetensi individu, meliputi rendahnya *self regulation*, kurangnya keterampilan manajemen waktu, rendahnya keterampilan belajar, dan kurangnya pengetahuan
- c. Faktor afeksi meliputi kecemasan, frustrasi, perasaan tertekan
- d. Faktor kognitif meliputi kekhawatiran, *fear of failure*, *irrational beliefs*
- e. Faktor *learning history* meliputi perilaku belajar, pengalaman belajar yang negatif.
- f. Faktor kesehatan fisik dan mental, meliputi *illness* dan *impairment*

g. Faktor persepsi terhadap karakteristik tugas, meliputi tingkat kesulitan tugas, beban tugas, tugas yang tidak menarik dan tidak menyenangkan

Menurut Lavoie dan Pychyl (2001) salah satu faktor yang mempengaruhi prokrastinasi adalah penyalahgunaan jaringan internet yang tidak ada kaitannya dengan pekerjaan yang disebut dengan *cyberloafing*. Akses ke sejumlah besar informasi melalui internet secara intrinsik akan berdampak pada menghalangi pengaturan diri sendiri sehingga menyebabkan penundaan.

Dari berbagai faktor yang telah dipaparkan diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa faktor terjadinya prokrastinasi yaitu pertama, faktor individu yang meliputi kondisi kesehatan fisik dan psikologis seperti *anxiety*, *self-depreciation*, *low discomfort tolerance*, *pleasure-seeking*, *time disorganization*, *poor task approach*, *lack of assertion*, *stress and fatigue*, *negative self-image*, *avoidance*, *perfectionism*, *self regulation*, *illness*, *impairment*, afeksi, kognitif dan persepsi. Kemudian faktor eksternal meliputi pengasuhan dan lingkungan seperti *environmental disorganisation*, *hostility with others* dan juga adanya fasilitas jaringan internet. Adapun alasan peneliti memilih *cyberloafing* sebagai faktor karena adanya fasilitas jaringan internet yang disediakan sering disalah gunakan oleh karyawan seperti mengakses internet yang tidak ada kaitannya dengan pekerjaan atau yang disebut dengan *cyberloafing*, karyawan terkadang lalai dengan pekerjaannya karna asik dengan dunia *onlinenya* karna mencari kesenangan yang juga disebut dengan *pleasure-seeking* daripada melakukan pekerjaan yang lebih penting (Bernard,1991; Zatalina et al., 2018; Lavoie & Pychyl, 2001).

B. Cyberloafing

1. Definisi Cyberloafing

Blanchard dan Henle (2008) yang menjelaskan *cyberloafing* sebagai perilaku karyawan yang menggunakan akses internet dengan berbagai media (seperti komputer, cell- phone, laptop) saat bekerja untuk aktivitas non-destruktif di mana atasan karyawan menganggap perilaku itu tidak ada hubungannya dengan pekerjaan seperti hiburan, *online shopping*, internet messaging, memposting newsgroup dan mengunduh file (berkas). Hal tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Lim, Teo, dan Loo (2002) yang menyatakan bahwa *cyberloafing* didefinisikan sebagai tindakan sengaja karyawan menggunakan akses internet perusahaan selama jam kerja untuk mengakses situs serta menerima dan mengirimkan surat elektronik dengan tujuan yang tidak berhubungan dengan pekerjaan. Hal ini kemudian dikembangkan kembali oleh Lim dan Chen (2012) yang menyatakan perilaku *cyberloafing* adalah kegiatan yang dilakukan para pekerja di dunia maya untuk aktivitas yang tidak berhubungan dengan pekerjaan seperti browsing dan emailing yang dilakukan di tempat kerja selama jam kerja berlangsung di mana aktivitas tersebut adalah aktivitas yang dapat mengurangi produktivitas pegawai yang akan memengaruhi pegawai menyelesaikan pekerjaannya.

Sedangkan menurut Askew (2013) menjelaskan istilah *cyberloafing* tersebut sebagai perilaku pegawai yang secara sengaja melalaikan, menghindari, dan menelantarkan tugas, atau secara sengaja bekerja dalam kualitas yang rendah menggunakan berbagai jenis perangkat komputer (seperti *desktop*, *cell-phone*,

tablet dll) saat bekerja untuk aktivitas non-destruktif yang mana atasan dari karyawan tersebut tidak menganggap perilaku itu berhubungan dengan pekerjaan. Hal ini kemudian dijelaskan oleh Oktapiansyah (2018), yaitu *cyberloafing* merupakan salah satu produk atau hasil dari deviant organizational behavior. Arti dari *cyberloafing* adalah kegiatan menggunakan internet untuk mengirim email atau pun aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pekerjaannya, dilakukan pada saat bekerja individual, orang yang melakukannya disebut *cyber loafer*, aktivitas *cyberloafing* sama dengan *cyberslacking*.

Sejalan dengan pendapat di atas Utami (2019) menjelaskan perilaku *cyberloafing* adalah perilaku menyimpang karyawan yang menggunakan akses internet di tempat bekerja selama jam kerja untuk tujuan pribadi yang tidak berhubungan dengan pekerjaan, seperti hiburan, *game online*, *internet messaging*, memperbaharui media sosial, *online shopping*, dan mengunduh file yang tidak berhubungan dengan pekerjaan. Filasulfiah (2020) memperjelas pernyataan bahwa perilaku *cyberloafing* adalah aktivitas pegawai menggunakan akses internet perusahaan menggunakan komputer jenis apa saja untuk keperluan pribadi yang berbagai macam dan tidak ada keterkaitan dengan pekerjaan.

Dari berbagai definisi yang telah dipaparkan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku *cyberloafing* adalah suatu perilaku yang dilakukan oleh karyawan dengan sadar dan sengaja menggunakan jaringan internet selama jam kerja untuk kepentingan pribadi yang dianggap lebih menyenangkan dengan media elektronik apapun itu alatnya yang bisa mengakses internet dan tidak ada kaitannya dengan pekerjaan.

2. Aspek-aspek *Cyberloafing*

Lim dan Chen (2012) mengemukakan bahwa *cyberloafing* dapat diketahui dan diukur melalui aspek-aspek sebagai berikut :

- a. Aktivitas *browsing* yakni seberapa sering seseorang menggunakan internet selama jam kerja untuk membuka situs yang tidak berkaitan dengan pekerjaan. Aktivitas ini meliputi mengakses website atau investasi saham, *website entertainment* atau dunia hiburan, website tentang berita yang sedang terjadi, download tentang informasi yang tidak berkaitan dengan pekerjaan. Melakukan *shopping online* dan website untuk orang dewasa (website pornografi), membuka jejaringan sosial seperti *facebook*, *twitter*, atau mengunduh file atau musik, dan bermain *game online* serta kegiatan lainnya dimana situs tersebut tidak ada kaitannya dengan tugas dan pekerjaan karyawan (Lim, 2002).
- b. Aktivitas berkaitan dengan *e-mail*, aktivitas *e-mail* yang dimaksud seperti pada jam kerja karyawan membaca, mengirim, dan menerima *e-mail* pribadinya sehingga tugas dan pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya pun menjadi teralihkan. Seberapa sering seseorang mengirim *e-mail* pada karyawan sekitar satu jam dan menerima *e-mail* pribadi selama jam kerja (Lim, 2002).

3. Jenis-jenis *Cyberloafing*

Blanchard dan Henle (2008) membagi perilaku *cyberloafing* menjadi dua, yaitu minor *cyberloafing* dan serious *cyberloafing*.

- a. *Minor cyberloafing*, adalah perilaku *cyberloafing* yang tidak terlalu merugikan, khususnya karena penggunaan waktu yang tidak lama. Bentuk perilakunya antara lain mengirim atau menerima pesan elektronik pribadi, melihat berita di media sosial, mengunjungi situs *online* dan berbelanja *online*.
 - b. *Serious cyberloafing*, adalah perilaku *cyberloafing* yang menimbulkan masalah karena penggunaan waktu yang lama, mengurangi produktivitas, dan dapat membuat organisasi terkena persoalan hukum. Bentuk perilakunya antara lain belanja *online*, bermain *game online*, menonton dan mengunduh musik atau video, judi *online* dan membuka situs-situs dewasa.
- Sementara itu, Li dan Chung (dalam Elayati, 2015) membagi *cyberloafing*

kedalam empat jenis yakni :

- a. Aktivitas sosial, yaitu penggunaan internet untuk berkomunikasi dengan teman. Aktivitas sosial yang melibatkan pengekspresian diri (*Facebook*, *Twitter*, dll) atau berbagi informasi via blog.
- b. Aktivitas informasi, yaitu menggunakan internet untuk mendapatkan informasi. Aktivitas ini terdiri dari pencarian informasi seperti situs berita.
- c. Aktivitas kenikmatan, yaitu internet untuk menghibur. Aktivitas kesenangan ini terdiri dari aktivitas *game online* atau mengunduh musik (youtube) atau *software* untuk tujuan kesenangan.
- d. Aktivitas emosi virtual, yaitu sisa dari aktivitas internet lainnya seperti berjudi atau berkencan. Aktivitas emosi virtual mendeskripsikan aktivitas

online yang tidak dapat dikategorisasikan dengan aktivitas lainnya seperti berbelanja *online* atau mencari pacar secara *online*.

Anandarajan, Devine, dan Simmers (dalam Handoyo, 2016) membagi perilaku *cyberloafing* menjadi tiga kelompok, yaitu *cyberloafing* lain diajukan mengganggu, seperti melihat situs dewasa dan melakukan permainan daring; *cyberloafing* recreational, seperti belanja *online* dan surfing tanpa tujuan; serta *cyberloafing* pembelajaran pribadi seperti mengunjungi situs para kelompok ahli dan mencari berita atau pengetahuan baru.

Berdasarkan berbagai penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan jenis-jenis *cyberloafing* yaitu minor *cyberloafing* (ringan), serious *cyberloafing* (berat). Aktivitas sosial, informasi, kenikmatan, emosi virtual, *cyberloafing* lain diajukan mengganggu, *cyberloafing* recreational dan *cyberloafing* pembelajaran pribadi

4. Faktor-faktor *Cyberloafing*

Ozler dan Polat (2012)mengemukakan beberapa penyebab individu melakukan *cyberloafing* yaitu faktor individual, faktor situasional dan faktor organisasi.

- a. Faktor individual. Berbagai atribut dalam diri individu tersebut antara lain persepsi dan sikap, sifat pribadi yang meliputi *shyness*, *loneliness*, *isolation*, *selfcontrol*, harga diri dan *locus of control*, kebiasaan dan adiksi internet, faktor demografis, keinginan untuk terlibat, norma sosial dan kode etik personal.

- b. Faktor situasional, perilaku menyimpang internet biasanya terjadi ketika pegawai memiliki akses terhadap internet di tempat kerja sehingga hal ini sangat dipengaruhi oleh faktor situasional yang memediasi perilaku ini. (Weatherbee, 2010). Salah satu faktor situasional adalah kedekatan jarak (seperti jarak ruangan pegawai) dengan atasan. Kedekatan jarak dengan atasan di kantor secara tidak langsung akan mempengaruhi *cyberloafing*. Hal ini tergantung pada persepsi pegawai mengenai kontrol instansi terhadap perilakunya, termasuk ada atau tidaknya sanksi dan peraturan instansi.
- c. Faktor organisasi, juga dapat menentukan kecenderungan pegawai untuk melakukan *cyberloafing* yaitu pembatasan penggunaan internet, hasil yang diharapkan, dukungan manajerial, pandangan rekan kerja tentang norma *cyberloafing*, sikap kerja pegawai dan karakteristik pekerjaan yang pegawai lakukan.

Sulistyan dan Ermawati (2020) dalam bukunya merangkum faktor-faktor yang memengaruhi perilaku *cyberloafing* yang telah dilakukan penelitian beberapa tahun terakhir, yaitu :

- a. Faktor demografi seperti jenis kelamin, usia, dan tingkat pendidikan, serta penggunaan teknologi informasi dan komunikasi
- b. Adanya pengawasan yang kejam
- c. Minimnya keterlibatan kerja karyawan
- d. Karyawan merasa bosan dengan pekerjaannya sehingga mencari hiburan melalui internet
- e. Adanya stres yang tinggi

- f. Kelelahan dalam bekerja
- g. Terjadi karena tidak sengaja ketika sering memeriksa ponsel
- h. Adanya norma sosial yang menyatakan bahwa perilaku penggunaan internet di tempat kerja sudah biasa dilakukan
- i. Adanya ketidakadilan di tempat kerja
- j. Adanya pengasingan di tempat kerja dan kelelahan emosional
- k. Kurangnya pengendalian diri

C. Dinamika Pengaruh *Cyberloafing* Terhadap Prokrastinasi Kerja Pada Karyawan

Keberhasilan suatu organisasi atau perusahaan tergantung dengan tinggi rendahnya kualitas sumber daya karyawan, seorang karyawan yang memiliki kualitas sumber daya manusia tinggi akan menunjukkan perilaku yang mencerminkan adanya kedisiplinan, kesungguhan, motivasi maupun etos kerja yang tinggi dalam menghadapi dan mengerjakan tugas-tugasnya, terutama dalam penggunaan waktu yang ada pada saat bekerja (Hendrayanti, 2006).

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 tersebut membuktikan bahwa karyawan memiliki banyak waktu luang untuk kegiatan pribadi. Namun banyak ditemukan kasus bahwa karyawan sering menunda dalam memulai maupun menyelesaikan pekerjaannya secara keseluruhan untuk melakukan aktivitas lain yang tidak ada kaitannya dengan pekerjaan mencerminkan bahwa karyawan tidak efisien dalam memanfaatkan

waktunya sehingga kinerja menjadi terhambat dan tidak pernah menyelesaikan tugas tepat waktu. Berdasarkan hasil kajian yang dilakukan oleh Munandar (dalam Hendrayanti, 2006) pada 5000 karyawan dari berbagai perusahaan, menunjukkan hasil bahwa dari 37,5 jam kerja per minggu, tidak lebih dari 20 jam yang digunakan untuk benar-benar bekerja yang mana hal tersebut menerangkan bahwa hampir setengah dari minggu kerja hilang bagi suatu organisasi atau perusahaan.

Perilaku menunda-nunda dalam mengerjakan sesuatu secara ilmiah disebut dengan prokrastinasi (*procrastination*) (Filasulfiah, 2020). Menurut Lavoie (dalam Filasulfiah, 2020) faktor yang memengaruhi prokrastinasi adalah penyalahgunaan jaringan internet yang tidak ada kaitannya dengan pekerjaan yang disebut dengan *cyberloafing*. Akses ke sejumlah besar informasi melalui internet secara intrinsik akan berdampak pada menghalangi pengaturan diri sendiri sehingga menyebabkan penundaan. Individu yang hanya melakukan kegiatan yang menyenangkan atau menurut Bernard (1991) disebut dengan istilah *pleasure-seeking* atau mencari kesenangan, 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). Hal tersebut sejalan dengan kajian yang dilakukan oleh Dobriyal (2018) yang mengungkapkan dampak buruk dari perilaku prokrastinasi kerja karyawan bagi suatu perusahaan yaitu turunnya produktivitas perusahaan karena turunnya kinerja karyawan, terhambatnya perkembangan perusahaan, rendahnya komunikasi, dan hubungan antar karyawan juga

ditemukan penyebab terjadinya prokrastinasi kerja pada karyawan karena melakukan aktivitas yang dianggap lebih menyenangkan di luar tugas pekerjaan seperti penggunaan jaringan internet yang digunakan untuk belanja *online*, bermain game, penggunaan media sosial dan *surfing internet*. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zatalina., et al (2018) mengungkapkan 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*.

Penggunaan internet untuk kepentingan pribadi juga disebut dengan perilaku *cyberloafing*. Askew (2013) menjelaskan istilah *cyberloafing* adalah perilaku pegawai yang secara sengaja melalaikan, menghindari, dan menelantarkan tugas, atau secara sengaja bekerja dalam kualitas yang rendah menggunakan berbagai jenis perangkat komputer (seperti *desktop*, *cell-phone*, *tablet* dll) saat bekerja untuk aktivitas non-destruktif yang mana atasan dari karyawan tersebut tidak menganggap perilaku itu berhubungan dengan pekerjaan. 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 mencerminkan 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). 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.

Blanchard dan Henle (2008) dalam penelitiannya memaparkan tentang stres kerja (tekanan di tempat kerja) dan perilaku *cyberloafing* menunjukkan bahwa komponen dari stres kerja yaitu *role ambiguity*, *role conflict*, dan *role overload* merupakan penyebab signifikan dari perilaku *cyberloafing*. Hal ini berarti tingkat stres yang tinggi di tempat kerja dapat meningkatkan perilaku *cyberloafing* pada karyawan. Hal ini sejalan dengan salah satu faktor yang menyebabkan terjadinya prokrastinasi di tempat kerja yaitu *stress and fatigue* atau perasaan tertekan dan kelelahan (Bernard, 1991). Kemudian juga penelitian Sari dan Ratnaningsih (2018) membuktikan bahwa kontrol diri juga sangat memengaruhi perilaku *cyberloafing* karena adanya hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan intensi *cyberloafing*. Semakin tinggi kontrol diri, maka semakin rendah intensi *cyberloafing* begitu juga sebaliknya. Hal tersebut membuktikan bahwa kontrol diri ini termasuk dalam salah satu faktor penyebab terjadinya prokrastinasi kerja atau yang disebut oleh Ferrari (1995) yaitu faktor internal yang mencakup kondisi fisik dan kondisi psikologis individu.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti berpendapat bahwa *cyberloafing* memiliki dampak pada prokrastinasi kerja pada karyawan. Karyawan sering menyalahgunakan fasilitas jaringan internet untuk kepentingan pribadi yang akan menimbulkan terbaginya konsentrasi para karyawan saat

melakukan *cyberloafing* yang dianggap lebih menyenangkan sehingga mengganggu dan menurunkan produktivitas karyawan yang akan memengaruhi kinerja karyawan dan akan merugikan perusahaan karena perilaku prokrastinasi yang berupa menunda dalam memulai maupun menyelesaikan pekerjaannya secara keseluruhan, tidak dapat efisien dalam memanfaatkan waktunya sehingga kinerja menjadi terhambat dan tidak menyelesaikan tugas tepat waktu. Penyebab terjadinya perilaku *cyberloafing* ini juga menjadi penyebab terjadinya perilaku prokrastinasi kerja, seperti stres kerja, perasaan tertekan dan kelelahan, serta kondisi fisik dan psikologis individu. Maka peneliti berpendapat terdapat pengaruh *cyberloafing* terhadap prokrastinasi kerja. Semakin tinggi *cyberloafing* maka akan tinggi prokrastinasi kerja pada karyawan, begitu juga sebaliknya.

Penjelasan tersebut dapat digambarkan dalam bagan kerangka konseptual sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka konseptual

Keterangan :

X : Variabel Bebas / Independen

Y : Variabel Terikat / Dependen

D. Landasan Teori

Ghufron dan Rini R. (2012) mendefinisikan prokrastinasi adalah penundaan yang disengaja dan berulang dalam melakukan aktivitas lain yang tidak

diperlukan saat melakukan tugas atau pekerjaan. Baik itu memiliki alasan atau tidak setiap penundaan pada suatu tugas disebut dengan prokrastinasi.

Aspek prokrastinasi yang digunakan peneliti dalam penelitian kali ini adalah aspek yang disusun oleh Tuckman (1990) karna peneliti menganggap aspek ini dapat mengungkap masalah yang hendak diteliti, terdapat 3 aspek prokrastinasi, yaitu, *Tendency to delay or put off doing things*, *Tendency to have difficulty doing unpleasant things and when possible to avoid or circumvent the unpleasantness*, *Tendency to blame others for one's own plight*

Askew (2013) menjelaskan istilah *cyberloafing* sebagai perilaku karyawan yang secara sengaja melalaikan, menghindari, dan menelantarkan tugas, atau secara sengaja bekerja dalam kualitas yang rendah dengan mengakses internet menggunakan berbagai jenis perangkat komputer (seperti *desktop*, *cell-phone*, *tablet* dll) saat bekerja untuk aktivitas non-destruktif yang mana atasan dari karyawan tersebut tidak menganggap perilaku itu berhubungan dengan pekerjaan.

Aspek *cyberloafing* yang digunakan peneliti dalam penelitian kali ini adalah aspek yang disusun Lim dan Chen (2012) yaitu aktivitas *e-mail* dan *browsing*