

## Bab 1 Pendahuluan

### Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada saat ini telah semakin maju sehingga banyak membawa perubahan yang begitu besar bagi kehidupan manusia sehingga internet sudah tidak dapat dipisahkan dengan keberlangsungan hidup manusia, terutama untuk membantu manusia dalam bekerja. Penggunaan internet sudah tersebar luas sampai ke dunia pekerjaan sehingga banyak perusahaan dan instansi pemerintah yang menggunakan internet dalam bekerja. Hal ini dikarenakan internet dapat mempermudah pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien operasional seperti lebih cepat dalam menyimpan informasi dan perolehan informasi agar lebih terkini. Hadirnya internet dapat mempermudah perusahaan atau instansi pemerintah meminimalisir beban kerja seperti membuat produk dan pelayanan servis agar lebih efisien dan tidak memakan waktu yang banyak (Sharma & Gupta, 2004).

Dengan adanya internet bisa membantu pegawai untuk menyelesaikan pekerjaan, sehingga para pegawai harus mengikuti perkembangan zaman terutama teknologi modern seperti sekarang ini (Herlianto, 2012). Namun lain dari itu internet juga memiliki dampak negatif untuk perusahaan, dimana internet mampu membuat karyawan menjadi lalai dalam menjalankan tugasnya. Seperti misalnya pegawai menggunakan internet saat jam kerja berlangsung dan tidak berkaitan dengan pekerjaannya, tetapi hanya menghilangkan kebosanan di kantor saja. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Zoghbi & Olivares, 2010) yang dilakukan kepada 147 dari 758 pegawai Universitas Negeri Spanyol mengatakan *cyberloafing* dapat merugikan instansi pemerintahan atau perusahaan dengan turunnya produktivitas pegawai 30-40% sehingga menyebabkan kerugian dalam bentuk materil.

Terdapat survei yang dilakukan di Amerika kepada 96 orang yang menyatakan bahwa 40% pegawai mengakses atau menggunakan internet setiap hari, 88% diantaranya mengakses internet yang tidak berkaitan dengan pekerjaan, 66% pegawai menggunakan internet selama sepuluh menit setiap harinya (Henle & Blanchard, 2008) Sedangkan di Indonesia terdapat pada survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2019 yang disebar di 38 provinsi di Indonesia dengan total responden 8.510 mengatakan bahwa adanya peningkatan yang signifikan penggunaan internet dari tahun sebelumnya, hasil survei mengungkap presentase penggunaan internet sebanyak 8,9% di banding tahun 2018 yaitu sebanyak 64,8%.

Sedangkan menurut penelitian yang telah dilaksanakan di Indonesia mengungkapkan rata-rata pegawai memanfaatkan waktunya sekitar satu jam dalam sehari demi bermain sosial media dan menghabiskan waktu lebih dari 20 jam untuk *browsing* yang tidak berkaitan dengan pekerjaannya. Sehingga ketika dikalkulasikan dalam sebulan akan menghabiskan waktu selama 2,5 hari untuk mengakses internet yang tidak berhubungan dengan pekerjaan (Noratika Ardilasari, 2012). Kemudian menurut hasil survei yang dilakukan oleh Andel 65% terhadap 258 mahasiswa peserta mengaku menghabiskan waktu bekerja untuk *cyberloafing*. Dengan adanya hal tersebut membuat karyawan membuang waktu kerja mereka, namun karena hal tersebut merupakan bentuk dari perkembangan teknologi maka hal tersebut sulit untuk di hindari.

Perilaku *cyberloafing* merupakan perilaku yang di tunjukkan dengan mengakses internet serta menggunakan email yang dilakukan secara sengaja dan bertujuan pribadi serta pegawai tidak mengerjakan tugasnya melainkan hanya mengakses internet (membuka sosial media) saat jam kantor Henle & Blanchard (2008). Perilaku *cyberloafing* biasanya menggunakan komputer sehingga mereka tidak menyadari bahwa perilaku mengakses internet tersebut masih dilakukan di jam kerja. Menurut Henle dan Blanchard (2008) *cyberloafing* dibagi menjadi 2 yaitu *serious cyberloafing* dan *minor cyberloafing*. *Serious cyberloafing* menggunakan internet yang sudah mengarah kearah lebih berbahaya dan serius dengan membuka atau bermain judi online atau membuka web yang berbaur dewasa sedangkan *Minor cyberloafing* yaitu perilaku yang di tandai dengan mengakses internet seperti menerima dan mengirim email personal yang tidak berhubungan dengan pekerjaan, membuka sosial media saat bekerja, mengirim pesan pribadi, bermain game online dan sebagainya.

Ozler dan Polat (2012) mengungkapkan ada beberapa faktor yang ikut andil mengapa seseorang melakukan *cyberloafing*, yakni adanya faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal (dari luar) seperti faktor situasional dan organisasi sedangkan untuk faktor internal (dalam diri) yakni *traits*. *Trait* adalah bagian dari dalam diri seseorang yang bertugas mengatur stimulus yang akan menghasilkan perilaku yang ekspresif atau adaptif. *Personal trait* atau *trait* dapat memicu adanya sifat yang dapat mempengaruhi perilaku *cyberloafing* salah satunya yaitu *self control*.

*Self control* merupakan sebuah kemahiran seseorang dalam membimbing perilakunya agar searah dengan norma tertentu seperti nilai aturan dan moral yang ada dimasyarakat

supaya perilaku yang ditimbulkan lebih terarah dan perilaku yang timbulkan lebih positif (Tangney et al 2004). *Self control* bisa di katakan sebagai kemahiran seseorang dalam mengarahkan, menyusun, membimbing, dan membuat individu menjadi pribadi yang lebih positif. *Self control* juga berhubungan dengan cara seseorang untuk mengendalikan emosi dan juga dorongan pada diri individu tersebut (Muniroh 2013).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Xylo inc (2000) mengungkapkan bahwa 56% pegawai mengakses internet dengan tujuan pribadi atau melakukan perilaku *cyberloafing* namun adapun survei yang dilakukan oleh perusahaan Surfcontrol mengungkapkan bahwa 59% internet di tempat kerja tidak berkaitan dengan perilaku *cyberloafing*. Selain itu, penelitian yang dilaksanakan oleh Sari & Ratnaningsih (2020) kepada 120 orang pegawai mengemukakan adanya hubungan yang signifikan antara variabel *self control* dan *cyberloafing* dimana variabel *self control* berkontribusi sebesar 32% pada variabel *cyberloafing* pada pegawai dinas X provinsi Jawa Tengah. Namun hal tersebut berbeda penelitian yang telah dilaksanakan oleh Cahyaningrum & Yulianti (2022) mengatakan bahwa *self control* tidak berpengaruh terhadap variabel *cyberloafing*. Artinya disini terdapat kesenjangan antara para peneliti atas hubungan antara *Self control* dengan *cyberloafing*.

Selain *self control* perilaku *cyberloafing* juga dipengaruhi oleh stres kerja Sen (2016) mengungkapkan ketika tingkat *stres kerja* meningkat, maka perilaku *cyberloafing* juga ikut meningkat. Menurut Robbins (2002) stres kerja merupakan tanggapan terhadap situasi yang mewajibkan pegawai untuk menyelesaikan sesuatu di luar kemampuan pegawaisehingga menghasilkan gejala seperti psikologis, fisiologis dan juga perilaku. Gejala psikologis seperti kecemasan, bosan, ketidakpuasan, mudah lupa, ketegangan dan sering menunda pekerjaan. Sedangkan gejala fisiologis di tempat kerja seperti sesak nafas, sakit perut, sakit kepala detak jantung meningkat dan tekanan darah meningkat.

Saat pegawai mengalami stres kerja kebanyakan pegawai akan menggunakan semua fasilitas yang ada di perusahaan untuk memberinya kesenangan, seperti membuka sosial media menggunakan akses internet dari perusahaan, membuka youtube bermain *game online* menonton film di kantor guna untuk menghilangkan stress yang di rasakan. Penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fani Herdiati et al. (2016) yang mengatakan bahwa ketika karyawan merasa stress kerja maka untuk mengurangi rasa stress yang di rasakan karyawan akan melakukan perilaku *cyberloafing*.

Menurut survei yang telah dilaksanakan oleh (Hasanah & Herwanto, 2022) menyatakan bahwa terdapat hubungan antara variabel stres kerja dan variabel *cyberloafing*, artinya semakin tinggi stress kerja seorang pegawai maka akan semakin tinggi pula perilaku *cyberloafing*. Sama seperti penelitian yang diungkap oleh Henle (2008) dimana peneliti ingin mengorganisasi sistem aturan, tugas, tanggung jawab serta motivasi pada pegawai. Hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh (Henle & Blanchard, 2008) menyatakan bahwa perilaku *cyberloafing* dinyatakan sebagai *coping stress* pegawai di tempat kerja, karena perilaku *cyberloafing* bisa membantu pegawai untuk mengurangi rasa stress sejenak serta mengurangi emosi negatif pegawai. Namun hal tersebut berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Herlianto, 2012) berdasarkan hasil penelitiannya peneliti mengatakan bahwa stress kerja tidak berhubungan dengan *cyberloafing*.

Peneliti meneliti fenomena *cyberloafing* kepada para pegawai dengan melakukan studi awal kepada 30 orang yang bekerja menggunakan komputer dan menggunakan fasilitas internet dari perusahaan. Dari responden tersebut 60% dari mereka mengatakan pernah melakukan perilaku *cyberloafing* yang ada di tempat kerja seperti membalas pesan dari teman ataupun keluarga, mendengarkan musik, belanja online, membuka media sosial, membuka situs berita dan bermain *game online*. Namun dalam studi awal tersebut, responden juga mengatakan bahwa setelah mereka melakukan perilaku *cyberloafing* tersebut, mereka juga dapat menetralsir diri untuk kembali bekerja dengan fokus. Sehingga dapat dikatakan bahwa perilaku *cyberloafing* nyata dilakukan oleh para pegawai di berbagai tempat.

Berdasarkan hasil studi awal yang telah dilakukan peneliti melihat perilaku *cyberloafing* juga di pengaruhi oleh stres kerja, dimana banyak responden yang mengatakan perilaku *cyberloafing* yang dilakukan timbul karena mereka jenuh dan lelah saat bekerja. Ketika pegawai merasa lelah mereka akan membuka handpone untuk bermain sosial media sehingga lupa dengan pekerjaan yang harus dilakukan.

Berdasarkan fenomena di atas didapatkan kesimpulan bahwa sekalipun perilaku *cyberloafing* dapat memberikan dampak yang baik seperti meningkatnya kreativitas pegawai, tetapi perilaku *cyberloafing* juga dapat memberikan efek negatif dan memiliki konsekuensi bagi perusahaan. Walaupun perilaku *cyberloafing* dapat meminimalisir emosi negatif yang diakibatkan dari stres kerja tetap tidak bisa di benarkan. Hal ini dikarenakan instansi pemerintah telah membayar pegawai dalam bentuk gaji agar mereka menerima produktivitas dari pegawai, sehingga pegawai yang memiliki perilaku

*cyberloafing* bisa dikatakan sebagai perilaku yang ingkar dari tugas yang seharusnya dilakukan.

Berdasarkan uraian dan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Hubungan *Self Control* dan Stres Kerja dengan Perilaku *Cyberloafing* pada Pegawai Instansi Pemerintah X”

### **Rumusan Masalah**

1. Adakah hubungan *Self Control* dengan *Cyberloafing* pada Pegawai Instansi Pemerintah X?
2. Adakah hubungan Stres Kerja dengan *Cyberloafing* pada Pegawai Instansi Pemerintah X?
3. Adakah hubungan *Self Control* dan Stres Kerja dengan *Cyberloafing* pada Pegawai Instansi Pemerintah X?

### **Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan *Self Control* dengan *Cyberloafing* pada Pegawai Instansi Pemerintah X
2. Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan Stres Kerja dengan *Cyberloafing* pada Pegawai Instansi Pemerintah X
4. Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan *Self Control* dan Stres Kerja dengan *Cyberloafing* pada Pegawai Instansi Pemerintah X

### **Kegunaan Penelitian**

#### **Kegunaan Teoretis**

Peneliti mengharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan manfaat teoritis dengan pengetahuan mengenai hubungan *Self Control* dan Stres Kerja dengan *Cyberloafing* pada Pegawai Instansi Pemerintah X. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih teoritis tentang hubungan *Self Control* dan Stres Kerja dengan *Cyberloafing* pada Pegawai Instansi Pemerintah X khususnya pada pegawai.

#### **Kegunaan Praktis**

Peneliti mengharapkan hasil penelitian ini mampu menjadi dasar pelaksanaan kegiatan bagi karyawan untuk menjadi bahan rujukan atau pertimbangan bagi perusahaan untuk mempertimbangkan *self control*, stres kerja dan *cyberloafing* serta dapat memberikan manfaat berupa sajian data mengenai tingkat *self control*, stres kerja dan *cyberloafing*.

Penelitian ini juga menyajikan data tentang hubungan *self control* dan stres kerja dengan *cyberloafing* pada Pegawai Instansi Pemerintah Instansi Pemerintah X.

