

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang masalah**

Seiring berkembangnya zaman, maka teknologipun semakin canggih. *Internet* merupakan suatu teknologi yang sering dimanfaatkan oleh para karyawan untuk memudahkan dalam menyelesaikan pekerjaannya. Era globalisasi hampir semua pekerjaan membutuhkan tuntutan teknologi kerja semakin canggih agar menghasilkan pekerjaan yang efektif dan efisien, seperti penyampaian informasi yang lebih cepat dan penerimaan informasi yang lebih *uptodate*. Namun di sisi lain *internet* juga memiliki dampak negatife bagi karyawan jika terlalu sering menggunakannya (dalam Budiana, 2018).

Perkembangan teknologi telah melebihi apa yang dipikirkan banyak orang. Terlebih teknologi informasi, khususnya internet, telah merubah cara organisasi melakukan aktivitasnya dengan menawarkan komunikasi yang cepat dan meningkatkan akses dan distribusi informasi Hanle dan Blanchard (dalam Sawitri, 2012).

Kegiatan mengakses internet yang dilakukan oleh karyawan telah menjadi hal yang biasa. *Internet* memberikan akses instan terhadap informasi dan komunikasi karyawan. Komunikasi yang sering dilakukan baik komunikasi *internal* maupun komunikasi eksternal, seperti menyampaikan laporan kepada pimpinan atau atasan, menyampaikan perintah kepada bawahan atau informasi kepada rekan kerja.

Teknologi seperti internet ini dapat membantu karyawan untuk melaksanakan tugas-tugas yang diberikan organisasi (dalam Rahmah, 2018).

Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Pada tahun 2016, dari total populasi penduduk Indonesia terdapat 132,7 juta pengguna internet di Indonesia. Jika dilihat berdasarkan pekerjaan, pekerja/wiraswasta menempati posisi pertama dengan angka 62%. Selain itu, sebanyak 11,2% dari mereka menggunakan fasilitas internet kantor, dengan aktivitas memperbaharui informasi pribadi dalam media sosial sebanyak 25,3% (APJII, 2016). Berdasarkan fungsinya, beberapa tahun terakhir telah banyak terjadi penyalahgunaan terhadap penggunaan fasilitas internet di tempat kerja oleh karyawan. Hal tersebut menyusul dengan kekhawatiran perusahaan tentang dampak yang diberikan dari penyalahgunaan internet ini. *Cyberloafing* merupakan salah satu diantara beberapa perilaku menyimpang terhadap penyalahgunaan internet di tempat kerja, hal ini meliputi kegiatan mengakses internet atau email selama jam kerja yang tidak berkaitan dengan pekerjaan Lim (dalam Rahmah, 2018). *Cyberloafing* merupakan fenomena yang banyak terjadi pada organisasi saat ini. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan organisasi akan akses internet dengan kecepatan tinggi, agar dapat mendukung pekerjaan atau pelaksanaan tugas dan komunikasi pada karyawan Lim dan Teo (dalam Rahmah, 2018).

Salah satu dampak *negatif* yang lazim terjadi akibat penggunaan *internet* di instansi adalah *cyberloafing*. Lim, Thompson, dan Loo (dalam Ramadhan dan Nurtjahjanti, 2017), menyatakan bahwa *cyberloafing* adalah semua kegiatan sadar

karyawan menggunakan *internet* instansi pada jam kerja untuk mengakses *website* dan *email* dengan tujuan yang tidak ada hubungannya dengan pekerjaan. Hanle dan Kedharnath (dalam Ramadhan dan Nurtjahjanti, 2017), mengungkapkan bahwa *cyberloafing* merupakan penggunaan teknologi *internet* selama jam kerja untuk kepentingan pribadi. Teknologi yang digunakan untuk *cyberloafing* dapat dilakukan dengan teknologi pribadi bukan hanya teknologi milik instansi saja. Contoh konkret dari praktik *cyberloafing* adalah penggunaan *email* pribadi, jual beli *online*, *gaming*, akses *website* yang menyediakan artikel, tontonan atau gambar, dan pornografi Ugrin Dkk (dalam Ramadhan dan Nurtjahjanti, 2017)

Ahmad (dalam Hurriyati dan Oktaviana, 2017) mengatakan bahwa *cyberloafing* akan mempengaruhi produktivitas karyawan jika waktu yang digunakan lebih banyak untuk hiburan dan bukan untuk tujuan pekerjaan. Produktivitas karyawan yang rendah akan berkontribusi terhadap penurunan kinerja karyawan dan sebuah organisasi. Hal ini merupakan penggunaan sumber daya dengan sia-sia yang disebabkan oleh penggunaan *email* dan akses *internet* lainnya dengan tidak tepat.

Perusahaan dapat menekan perilaku *cyberloafing* karyawan dengan adanya kebijakan-kebijakan yang dilakukan oleh perusahaan. Misalnya pemberian sanksi pada karyawan yang melakukan *cyberloafing* secara berlebihan, dan karyawan mempunyai kesadaran bahwa sanksi tersebut dibuat dan untuk dilaksanakan Henle dan Blanchard (dalam Syukri, 2017).

Pengguna internet saat ini sebesar 2.267.233.742 pengguna, Menurut hasil penelitian Isnaini (dalam Anuari, 2018) pengguna internet terbesar berada di kota

Yogyakarta yaitu sebesar 36,2% kemudian Jakarta Selatan sebesar 33,2%, kabupaten Sleman 29,52%, kota Tangerang Selatan sebanyak 29,29% dan pengguna internet di pulau jawa sebesar 12,02%.

Wahyu (dalam Anuari, 2018) mengatakan bahwa pada tahun 2011 banyak masyarakat yang aktif menggunakan internet dengan smartphonenya. Penggunaan internet karena adanya situs jejaring social didalamnya. Nex Index melakukan survey pada bulan juli 2011 sebanyak 89% pengguna internet di Indonesia menggunakan internet untuk mengakses situs jejaring social (dalam Anuari, 2018).

Kota Yogyakarta, tingkat penggunaan internet di kota ini tergolong tinggi. Pada tahun 2002-2004 presentasi penggunaan internet sudah melebihi 24% dari jumlah penduduk. Tingginya penggunaan internet didukung karena banyaknya warung internet di kota Yogyakarta (dalam Anuari, 2018).

Faktor yang melatarbelakangi terjadinya perilaku *cyberloafing* menurut Ozler dan Polat (dalam Ardilasari dan Firmanto) yaitu yang pertama adalah faktor individual, antara lain persepsi dan sikap, *personal trait* atau sifat pribadi yang terdiri dari *shyness*, *loneliness*, *isolation*, *self control*, harga diri dan *locus of control*, kebiasaan dan kecanduan internet, faktor demografis, intensi, norma sosial dan etika pribadi. Kemudian faktor kedua adalah organisasi, meliputi pembatasan penggunaan internet, hasil yang diharapkan, dukungan manajerial, persepsi rekan kerja tentang norma *cyberloafing*, sikap kerja karyawan, dan karakteristik pekerjaan. Sedangkan faktor yang ketiga adalah situasional, meliputi jarak fisik antara karyawan dan supervisor. Faktor individual yang terdiri dari sifat pribadi yaitu *self control* diduga

menjadi penyebab karyawan melakukan *cyberloafing*. Menurut Ozler & Polat (dalam Sari dan Ratnaningsih, 2018) kontrol diri merupakan salah satu faktor internal individu yang diduga menyebabkan timbulnya perilaku *cyberloafing* (dalam Sari dan Ratnaningsih, 2018).

Berdasarkan faktor-faktor yang dijelaskan, maka karyawan melakukan *cyberloafing* dapat disebabkan karena mengalami kesepian. Secara psikologis, kesepian adalah keadaan emosi dan kognitif yang tidak bahagia yang diakibatkan oleh hasrat akan hubungan akrab namun tidak dapat mencapainya Baron dan Byrne (dalam Budiana, 2018)

Perasaan seperti ini terkadang di alami oleh karyawan dalam sebuah perusahaan. Sedangkan cara untuk mengatasi kesepian tersebut karyawan cenderung melampiaskannya dengan cara bermain *handphone* dan mengakses *internet* atau dapat disebut dengan *cyberloafing* jika dilakukannya pada saat jam kerja. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Wakhidah dan Adiyanti (dalam Budiana, 2018) bahwa semakin tinggi kesepian yang dirasakan seseorang maka semakin tinggi pula *problem internet use* yang dialami.

Menurut Gierveld (dalam Indrijati dan dini, 2014) kesepian adalah situasi yang di alami oleh seseorang dimana ia merasakan hubungan yang kurang menyenangkan dan tidak diterima ke dalam sebuah hubungan yang diinginkan.

Menurut Sears, dkk (dalam Anuari, 2018) menjelaskan bahwa kesepian menunjukkan pada kegelisahan yang subjektif yang dirasakan pada saat hubungan sosial. Kemudian Masi, dkk (dalam Anuari, 2018) mengungkapkan kesepian lebih

erat terkait dengan kualitas dari jumlah hubungan. Pettigrew dan Michele (dalam Anuari, 2018) kesepian adalah kurangnya keintiman suatu hubungan manusia yang dialami oleh individu sebagai tindakan yang tidak menyenangkan.

Hal ini juga didukung oleh Bian dan Leung (dalam Sembiring, 2017) yang mengungkapkan bahwa semakin tinggi tingkat kesepian maka semakin tinggi kecenderungan seseorang akan ketagihan pada penggunaan smartphone, termasuk pada penggunaan aplikasi media sosial. Kim, LaRose dan Peng (dalam Sembiring, 2017) menjelaskan lebih lanjut individu yang kesepian merasa mereka dapat berinteraksi dan mengekspresikan diri lebih baik pada sosial media daripada di dunia nyata, hal ini yang membuat kesepian dapat meningkatkan interaksi sosial individu di media social.

Weiss (dalam Dariyo dan Halim, 2016) menyatakan loneliness adalah suatu kondisi disebabkan karena individu sedang sendiri melainkan karena kurangnya hubungan atau rangkaian hubungan yang dibutuhkan.

Faktor lain yang dapat menurunkan kesepian adalah rasa memiliki. Baumeister dan Leary (dalam Nuraini dan Supradewi, 2017) menyatakan bahwa manusia adalah makhluk sosial, kebutuhan untuk memiliki dan diterima adalah hal yang sangat mendasar dan merupakan suatu dorongan untuk seseorang dalam berhubungan dan bertindak dengan manusia lain serta aktivitas dan pemikiran individu. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (dalam Nuraini dan Supradewi, 2017) yang mengatakan bahwa ketika orang mengalami rasa memiliki, mereka cenderung sehat dan bahagia. Sebaliknya, menurut Carpiano dan Bhugra (dalam Nuraini dan

Supradewi, 2017) kurangnya rasa memiliki akan menghasilkan pengalaman emosional negatif seperti kecemasan, depresi, marah, sedih, dan kesepian.

Berdasarkan observasi pada tanggal 27 September 2019, peneliti melihat beberapa pegawai di PT. Teluk Luas Padang menggunakan *handphone* itu menunjukkan bahwa beberapa pegawai telah membuka *social media* saat jam kerja, selain *email*, juga membuka akun *whatsup*, *youtube*, *instagram* disaat jam kerja.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan pada pegawai di PT. Teluk Luas Padang pada tanggal 27 September 2019, beberapa pegawai memperoleh informasi bahwa pegawai menggunakan waktu bekerja untuk melakukan hal yang lain seperti menggunakan *internet* yang tidak ada hubungannya dengan pekerjaan seperti membuka *youtube*, *facebook*, *instagram*, dan membuka *group whatsapp* atau *chatting* dengan temannya, ada juga yang berjualan *online* yang bersifat pribadi yang tidak ada hubungannya dengan pekerjaan. Mereka tidak bisa mengontrol diri untuk tidak melihat pembaharuan sosial media miliknya, melihat berita-berita terbaru di internet, melihat barang-barang terbaru yang ada di *online shop*, ataupun melihat pesan masuk saat jam kerja. Setelah itu mereka sulit mengontrol diri untuk menghentikan aktivitas tersebut, padahal pekerjaannya belum selesai, sehingga mengganggu pekerjaannya. Selain itu ada juga beberapa karyawan terlihat tidak begitu dekat dengan teman-teman satu perusahaan, terlihat ada yang suka sendiri-sendiri tidak mau bergabung dengan teman lainnya, ada juga yang tidak mau berteman karna sulit berinteraksi dengan orang lain ketika istirahat sholat dan makan siang ada juga yang pergi sendirian tidak mau bergabung dengan temannya bahkan

teman satu perusahaan telah mengajaknya karna hal itu lah beberapa karyawan merasa kesepian, dan menyebabkan karyawan sering menggunakan *handphone* nya sendiri untuk menghabiskan waktu sendiri, dan memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan oleh perusahaan, seperti *computer* dan *wifi* untuk membuka *internet* dan *social media* yang tidak ada hubungannya dengan pekerjaan untuk menghibur diri sendiri.

Penelitian mengenai hubungan antara *loneliness* dengan perilaku *cyberloafing* pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Budiana (2018) dengan judul “Hubungan Antara *Lonelinee* dengan Perilaku *Cyberloafing*”. Ardilasari (2016) dengn judul “Hubungan *Self Control* dengan Perilaku *Cyberloafing* pada Pegawai Negeri Sipil”. Putri (2016) dengan judul “Hubungan *Job Demand* dengan *Cyberloafing* pada Guru di Pucca Learning Center”. Misyaroh (2016) dengan judul “Hubungan Antara *Loneliness* dengan *Mobile Phone Addict* pada Mahasiswa Universitas Negeri dikota Malang”. Rochmah (2011) dengan judul “Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan *Loneliness* terhadap adiksi *game online*”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah berbeda pada variasi variabel yang digunakan, tempat, waktu, serta lokasi penelitian.

Berdasarkan fenomena yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul hubungan antara *loneliness* dengan *cyberloafing* dengan mengangkat judul “Hubungan antara *loneliness* dengan perilaku *Cyberloafing* pada Pegawai PT. Teluk Luas Padang”

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan antara *loneliness* dengan *cyberloafing* pada Pegawai PT. Teluk Luas Padang?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara *loneliness* dengan *cyberloafing* pada Pegawai PT. Teluk Luas Padang.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

### 1. Manfaat secara teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini yaitu memberikan sumbangan informasi agar menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam perkembangan ilmu psikologi, terutama di bidang psikologi industri dan organisasi, khususnya terkait kasus hubungan antara *loneliness* dengan *cyberloafing* pada pegawai.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Pegawai

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi para pegawai mengenai hubungan antara *loneliness* dengan *cyberloafing* pada pegawai.

b. Bagi Pimpinan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi untuk mengetahui tingkat *loneliness* dan *cyberloafing* pada pegawai sehingga dapat menentukan *loneliness* yang sesuai untuk pegawai dan mengurangi resiko *cyberloafing*.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian pada bidang psikologi industri dan organisasi terutama yang ingin meneliti *loneliness* dan *cyberloafing* pada pegawai.