

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Menghadapi perkembangan teknologi yang pesat, sumber daya manusia yang berkualitas akan menjadi kekuatan bagi kelangsungan hidup perusahaan. Kemudahan yang dibawa oleh kemajuan teknologi juga membawa banyak pesaing baru untuk memasuki bisnis yang telah dijalani. Kemudahan pesaing baru untuk memasuki dunia bisnis, mengakibatkan persaingan yang semakin ketat. Pelaksanaan pengembangan sumber daya manusia harus direncanakan dengan baik untuk mencapai hasil yang memuaskan dan diharapkan. Sumber daya manusia merupakan faktor yang sangat sentral pada organisasi, apapun bentuk & tujuannya, organisasi dibentuk dari aneka macam visi buat kepentingan manusia. Pentingnya asal daya insan pada suatu organisasi, menuntut setiap organisasi menerima Karyawan yang berkualitas & produktif buat menjalankan organisasi.

Menurut Dessler (Tanumihardjo et al., 2013) yaitu:

*“Strategic Human Resource Management is the linking of Human Resource Management with strategic role and objectives in order to improve business performance and develop organizational cultures and foster innovation and flexibility”.*

(Manajemen Sumber Daya Manusia Strategis adalah menghubungkan Manajemen Sumber Daya Manusia dengan peran dan tujuan strategis dalam rangka meningkatkan kinerja bisnis dan mengembangkan budaya organisasi dan mendorong inovasi dan fleksibilitas)

Teknologi saat ini baik di Indonesia maupun global sangat berkembang pesat, perkembangan teknologi yang tidak pernah terdapat habisnya membentuk warga dengan sangat praktis mengakses banyak sekali situs di dunia. Hal tadi mengakibatkan berbagai dampak pada banyak

kalangan masyarakat baik akibat positif maupun dampak negatif. Kemajuan teknologi internet tidak terelakkan lagi.

Futurolog Alvin Toffler (Setiawan, 2018) berkata bahwa era ini adalah era informasi. Perkembangan teknologi berita serta internet sudah menjadi penentu rona zaman, Internet adalah kepanjangan berasal jaringan yang saling berhubungan, yang bisa disimpulkan menjadi jaringan kerja yang saling berafiliasi. Ada banyak laba menggunakan teknologi informasi serta Internet, termasuk kemampuan untuk membentuk bisnis lebih efisien pada tempat kerja, mempertinggi fungsi kerja ke fungsi yang lebih terbaru serta efisien (Barusman, 2010). Eksistensi internet sudah banyak mengganti norma di dunia perbankan, dimana diperkenalkan sistem transaksi elektro atau yang biasa dikenal menggunakan e-banking, dimana bank dan nasabah dapat melakukan aktivitas transaksi tanpa harus bertatap muka eksklusif pada daerah kantor perbankan (Annisya & Hastuti, 2012).

Menghabiskan waktu kerja menggunakan internet yang tidak terdapat kaitannya memakai pekerjaan artinya perhatian primer bagi perusahaan. Penggunaan internet di perusahaan mempunyai fungsi awal buat mempermudah kinerja karyawan serta bisa mempersingkat saat karyawan dalam mengerjakan tugas (Ogut & Kaplan, 2012). Fasilitas yang diberikan perusahaan yang ditujukan buat mempermudah pekerjaan dapat pula memberikan akibat buruk bagi perusahaan. Adanya fasilitas perusahaan yang memudahkan dalam penggunaan internet mengakibatkan karyawan cenderung tidak bijak pada penggunaan internet (Blanchard & Henle, 2008). Karyawan kerap kali lalai dalam pekerjaannya atau melupakan pekerjaannya karena adanya internet waktu jam kerja (Henle & Kedharnarth, 2012)

Salah satu dilema yang sering timbul pada usaha yang berkaitan menggunakan eksistensi Internet artinya kesamaan staf buat mengakses Internet hanya buat tujuan hiburan dan tidak terkait menggunakan pekerjaan (Blanchard & Henle, 2008). Menurut Lim *Cyberloafing* didefinisikan sebagai perilaku menyimpang karyawan yaitu, mereka menggunakan “status kepegawaiannya” untuk mengakses internet dan email selama jam kerja untuk tujuan yang tidak berhubungan dengan pekerjaan (Hidayah Khikmatul & Handayani, 2021) . Dilansir

dari *The Conversation* pada tahun 2020, secara rata-rata, para pekerja di Amerika Serikat menghabiskan sekitar 10% hari kerja mereka menjelajahi internet, mengirim surel ke teman mereka atau berbelanja secara daring. Fenomena bermalasan-malasan di dunia maya ini, atau juga disebut “*cyberloafing*”, merugikan perusahaan hingga US\$85 miliar setahun.

Faktor yang melatarbelakangi terjadinya perilaku *cyberloafing* menurut Ozler dan Polat (Ardilasari & Firmanto, 2017) yaitu yang pertama adalah faktor individual, meliputi *shyness, loneliness, isolation, self control*, harga diri dan *locus of control*, kebiasaan dan adiksi internet, faktor demografis, keinginan untuk terlibat, norma sosial dan kode etik personal. Kemudian faktor kedua adalah organisasi, meliputi pembatasan penggunaan internet, hasil yang diharapkan, dukungan manajerial, pandangan rekan kerja tentang norma *cyberloafing*, sikap kerja Karyawan dan karakteristik pekerjaan yang Karyawan lakukan. Sedangkan faktor yang ketiga adalah situasional, meliputi kedekatan jarak ruangan Karyawan dan kedekatan dengan atasan.

Hasil penelitian Istri dan Asyanti (2016) menunjukkan bahwa terdapat korelasi negatif antara kontrol diri menggunakan kecanduan internet (salah satu fitur yang ada di smartphone) meningkat kontrol diri maka semakin rendah kecanduan internet. Kurangnya kontrol diri di seorang yang menghasilkan perilaku menyimpang dalam penggunaan internet di kantor, dimana yang seharusnya ketika jam bekerja hanya diisi oleh pekerjaan hal ini malah dilakukan menggunakan melakukan kesenangan ataupun urusan tertentu yang tak ada kaitannya menggunakan sebuah pekerjaan. Pada jurnal berjudul Hubungan Self Control dan Perilaku *Cyberloafing* pada Karyawan Negeri Sipil yang ditulis oleh Noratika Ardilasari dan Ari Firmanto (2017) dijelaskan bahwa terhadap hubungan yang signifikan antara Kontrol diri dengan *cyberloafing*. Artinya semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah perilaku *Cyberloafing*.

Kesepian yang dialami seseorang akan menghasilkan seorang tidak banyak berinteraksi di kantor yang berujung seorang akan diam di meja kerjanya dan melakukan hal lain buat menghidur diri pada kesepiannya seperti membuka situs menonton video atau memeriksa hal yang tidak bersangkutan dengan pekerjaan, hal

ini sudah masuk dalam penyalahgunaan internet selama jam kerja. Penelitian yang dilakukan oleh Firda Ayu Budiana (Ayu Budiana, 2018) dalam Skripsi berjudul Hubungan antara *Loneliness* dengan Perilaku *Cyberloafing* Pada Karyawan menyebutkan bahwa ada korelasi yang signifikan antara *loneliness* menggunakan sikap *cyberloafing* pada karyawan. Tingkat korelasi atau korelasi antara variabel *loneliness* dan sikap *cyberloafing* tergolong relatif dan memiliki hubungan sedang, dikarenakan adanya faktor lain yang bisa menghipnotis sikap *cyberloafing* di karyawan. Akibat dari koefisien korelasi tadi memiliki hubungan yang positif (+) hal ini menunjukkan bahwa adanya arah hubungan yang searah, artinya meningkat perasaan *loneliness* pada karyawan maka meningkat sikap *cyberloafing* pada karyawan. Hasil yang didapatkan setelah di uji menggunakan uji korelasi product momen korelasional *spearman* di dapatkan hasil bahwa hipotesis dari penelitian ini yaitu diterima. Hal ini membuktikan bahwa adanya korelasi positif antara kesepian dengan *cyberloafing*. Adanya korelasi ini berarti semakin tinggi kesepian maka semakin tinggi pula *cyberloafing* (Sam Zariulhaq, 2021). Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Sabrina.N (2019) yang mengatakan bahwa terdapat hubungan antara kesepian dengan *cyberloafing*, sertamenunjukkan arah hubungan yang positif. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa bentuk aktifitas *cyberloafing* yang dilakukan oleh ASN adalah minor *cyberloafing*, yaitu penggunaan internet secara umum pada jam kerja.

Berdasarkan *preliminary* yang sudah dilakukan oleh peneliti. 9 dari 10 karyawan yang sudah diambil data awal, kontrol diri karyawan terbilang baik, bahwa Karyawan mampu mengontrol dirinya. Hal ini didukung oleh aspek *Work Ethic* bahwa karyawan masih memiliki etika kerja yang baik. Diluar itu karyawan merasa sulit jika harus bekerja sendirian. 7 dari 10 karyawan merasa perasaan pribadi mereka mempengaruhi cara kerja dan hasil pekerjaan mereka. Bahkan 10 dari 10 karyawan memang melakukan *cyberloafing* disaat sedang bekerja.

Berdasarkan uraian fenomena diatas, rendahnya kontrol diri dan tingginya rasa kesepian membuat seseorang melakukan perilaku *cyberloafing* tanpa mereka sadari sendiri. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui,

menjelaskan, dan menganalisis gambaran mengenai pengaruh Kontrol Diri dan Kesepian terhadap perilaku *Cyberloafing*.

Oleh karena itu peneliti memilih instansi PT. Arsitek Hijau Indonesia sebagai tempat fenomena yang sesuai dan akan diteliti. Alasan PT. Arsitek Hijau Indonesia menjadi tempat penelitian adalah dikarenakan PT. Arsitek Hijau Indonesia menggunakan *device* seperti komputer atau laptop untuk membuat pekerjaan, hal ini sangat cocok dengan variabel perilaku *cyberloafing* yang akan diteliti oleh peneliti.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan diatas, masaka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah hubungan antara kontrol diri dengan perilaku *cyberloafing*?
2. Adakah hubungan antara kesepian dengan perilaku *cyberloafing*?
3. Adakah pengaruh antara kontrol diri dan kesepian terhadap perilaku *cyberloafing*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan perilaku *cyberloafing*
2. Untuk mengetahui hubungan antara kesepian dengan perilaku *cyberloafing*
3. Untuk mengetahui pengaruh antara kontrol diri dan kesepian terhadap perilaku *cyberloafing*

## **D. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian yang berjudul “Hubungan antara kontrol diri dan kesepian terhadap perilaku *cyberloafing*”, maka peneliti berharap agar penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini dapat memperkaya ilmu di bidang ilmu psikologi terutama dalam ruang lingkup psikologi industri dan organisasi.

- b. Hasil dari penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai bahan rujukan atau referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai perilaku *cyberloafing*

## **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Karyawan dan Organisasi

Hasil penelitian ini diharapkan untuk dapat memberikan gambaran mengenai kontrol diri dan kesepian yang mempengaruhi perilaku *cyberloafing* pada karyawan dan perilaku *cyberloafing* pada suatu organisasi ataupun instansi.

- b. Bagi Instansi

Penelitian ini memberikan informasi bagi instansi dalam menyikapi masalah sumber daya manusia menyangkut kontrol diri, kesepian, dan perilaku *cyberloafing*.

- c. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam mengimplementasi ilmu yang diperoleh selama kuliah.