

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) semakin meluas dan tidaklah mungkin dibendung. Penggunaan internet diseluruh dunia kini mencapai 3 milyar (40% populasi dunia) dan dua pertiganya berasal dari negara-negara berkembang (ITU, 2014). Data lain memperlihatkan bahwa pelanggan telpon seluler dunia telah mencapai 7 milyar dan lebih dari setengah adalah pelanggan yang bermukim di wilayah Asia-Pasifik (ITU, 2014).

Tahun 2000 saat era milinium dimulai baru 2 juta penduduk Indonesia yang menggunakan internet. Lima belas tahun kemudian, angka itu melonjak drastis menjadi 78 juta atau 30,5% dari total jumlah penduduk Indonesia di tahun yang sama. Ini menjadikan Indonesia berada di urutan ketujuh sebagai negara dengan jumlah pengguna internet terbanyak, atau satu tingkat diatas Jerman bersama Brasil, India, dan China. Di sisi lain *BSA The Software Alliance* jumlah pengguna aplikasi *software* yang tidak berlisensi di Indonesia tergolong sangat tinggi, yakni 84% pada tahun 2013. Berdasarkan *Sosial Media Agency* (2016), saat ini pengguna internet di Indonesia menapai lebih dari 88 juta orang dari 259 juta penduduk.

Dilansir dari BBC, senin (21/8), survey itu dilakukan terhadap 273 karyawan secara daring dan anonym untuk mengukur perilaku *cyberloafing* dengan tingkat kepribadian. Fenomena di Indonesia semakin meningkatnya

penggunaan facebook oleh aparatur sipil Negara membuat berbagai PNS diberbagai instant di wilayah Indonesia memiliki kecenderungan untuk mengutamakan facebook dari pada tugas kerja.

Hasil kerja sama antara asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII) dengan pusat kajian komunikasi universitas indonesia menunjukkan pertumbuhan penggunaan internet terus meningkat, terutama dibandingkan dengan hasil riset APJII mengenai hal yang sama di tahun 2015. Dalam penelitian 2017 APJII melaporkan penetrasi penggunaan internet di Indonesia adalah 34,9% APJII (dalam Soetam Rizki, 2018). Hampir 75,8% pengguna internet di Indonesia berusia 25-34 tahun. Sebesar 75,5% berusia 10-24 tahun, sebesar 54,7% berusia 35-44 tahun, sebesar 17,2% berusia 45-54 tahun, dan sebesar 2% berusia >55 tahun sedangkan jumlah pengguna internet yang bekerja sebagai pegawai sebanyak 58,4% dari total pengguna internet.

Saat ini Indonesia berada pada periode minus demografi karena jumlah penduduk usia produktif (15-65 tahun). Melebihi jumlah penduduk non produktif (BPS, 2013). Jumlah penduduk usia produktif di Indonesia diproyeksikan meningkat dari 66,5 % pada tahun 2010, menjadi 68,1% pada tahun 2028 sampai 2031 (BPS, 2013). Dalam konteks teknologi informasi dan komunikasi hampir setengah (49%) pengguna internet di Indonesia saat ini berasal dari kelompok usia muda antara 18-25 tahun (APJII dalam psikologi dan teknologi informasi, 2016). Sebanyak 60% pengguna internet dari kategori usia tersebut mengakses internet dari telepon seluler (APJII, 2014).

Survei di Amerika Serikat menunjukkan bahwa karyawan menghabiskan rata-rata 1.8 jam setiap hari untuk aktivitas yang tidak berhubungan dengan

pekerjaan, yang mana sebagian besar adalah dilakukan dengan internet Malachowski (dalam Psikologi dan teknologi Informasi, 2016). Penelitian oleh Griffiths, menemukan bahwa 59% karyawan menggunakan internet di tempat kerjanya untuk hal yang tidak berhubungan dengan pekerjaannya. Penelitian serupa oleh Kansas State University menemukan bahwa 60% - 80% pengguna internet pada awal tahun 2013 tidak menggunakan internet untuk hal yang berkaitan dengan pekerjaan (Walter, 2013). Sedangkan Greenfield & Davis (dalam noratika, 2017) menemukan bahwa karyawan menggunakan internet untuk keperluan pribadi sekitar 3 jam per minggu hingga 2.5 jam per hari Mills, Hu, Beldona, & Clay (dalam Soetam Rizki, 2016).

Penggunaan internet oleh karyawan untuk hal pribadi ini disebut *cyberloafing*. *Cyberloafing* merupakan aktivitas menggunakan internet untuk keperluan non-bisnis pada jam kerja menggunakan sumber daya perusahaan Block (dalam Nisaurrehmadani 2001). *Cyberloafing* merupakan cara yang paling banyak dilakukan karyawan untuk menghabiskan waktunya di kantor Malachowski (dalam Psikologi dan teknologi Informasi, 2016). Kapanpun karyawan menghabiskan waktu dengan internet untuk sesuatu yang tidak berhubungan dengan pekerjaan dapat disebut dengan *cyber-slacking* atau *cyberloafing* (dalam Ugrin, Pearson, & Odom, 2018).

Dampak negatif *cyberloafing* bagi perusahaan yaitu karyawan dapat melalaikan kewajiban dalam melaksanakan tugas perusahaan karena aktivitas seperti *browsing* dan *emailing* yang dilakukan pada jam kerja menyebabkan penggunaan waktu yang tidak produktif dan mengalihkan perhatian karyawan dari penyelesaian tuntutan pekerjaan (Lim & Chen, 2012). Aktivitas ini mempengaruhi

kinerja karyawan karena menghambat karyawan dalam menyelesaikan tugasnya. *Cyberloafing* berbeda dengan bentuk kemalasan kerja lainnya (misalnya: terlambat masuk kerja, makan siang yang terlalu lama) karena *cyberloafing* dapat dilakukan kapan saja oleh karyawan tanpa harus meninggalkan tempat dimana mereka bekerja.

Penggunaan computer yang *non-productive* muncul saat karyawan memakai komputer selama jam kerja untuk aktivitas yang tidak produktif, namun tidak membahayakan perusahaan misalnya berbelanja, *chatting*, dan bermain *game*. Penggunaan komputer yang *counter-productive* muncul saat seorang karyawan menunjukkan perilaku yang dapat menyebabkan konflik dengan tujuan perusahaan seperti menyebarkan atau mengunduh hal berbau pornografi, membuat virus atau bahkan mengedarkan obat-obatan terlarang. Kedua hal ini sama-sama merugikan bagi perusahaan Askew (dalam psikologi dan teknologi informasi, 2016). Tidak hanya terjadi pada karyawan-karyawan yang bekerja di perusahaan secara umum seperti perilaku *withdrawal* yaitu mengirimkan saldo Fase Pay ke dalam akun Bank untuk penarikan, aktivitas *cyberloafing* juga menghabiskan waktu kerja karyawan layaknya absen, keterlambatan, dan perpanjangan waktu istirahat. Pekerjaan yang menciptakan emosi negatif selama bekerja dapat menjadi penyebab karyawan melakukan *withdrawal*. Berbagai faktor yang dapat mempengaruhi kemunculan *cyberloafing* salah satunya faktor individual yaitu (*trait*) sifat kepribadian Ozler dan Polat (dalam Seger Handoyo, 2012).

Sifat kepribadian merupakan struktur neuropsikis yang memiliki kapasitas untuk menjadikan banyak stimulus ekuivalen secara fungsional, dan memulai serta membimbing bentuk-bentuk tingkah laku adaptif dan ekspresif yang ekuivalen

(yang konsisten dari segi maknanya). Sementara itu, menurut Friedman & Rosenman (1974) yang telah mengelompokkan kepribadian kedalam dua tipe yang berbeda, yaitu tipe A dan tipe B.

Kepribadian tipe A mempunyai semangat bersaing yang tinggi dan ambisius, berbicara dengan cepat, suka menyela pembicaraan orang lain dan sering terperangkap dalam kemarahan yang luar biasa (Lucas & Wilson 1992: 82, dalam jurnal online kajian psikologi). Hanson 1986: 198-2000 (dalam Psikologi.or.id) memberikan uraian tentang karakteristik kepribadian tipe A yang terburu-buru dalam menentukan sesuatu, asertif, senang dengan persaingan, perfeksionis, ambisi dan polyphasic. Tipe A merupakan tipe kepribadian seorang individu dimana sangat berorientasi pada ambisi untuk mendapatkan prestasi yang tinggi, sehingga waktu yang dimiliki sangat padat dan jarang memiliki waktu luang (sibuk), maka tingkat *cyberloafing* pada tipe kepribadian tipe A cenderung rendah dan tidak berpengaruh terhadap tingkah laku *cyberloafing*. Hal ini karena tipe kepribadian A lebih suka bersosialisasi langsung dengan individu lain dan bersifat ekstrovet, kecenderungan agresif, bicara dan berjalan dengan cepat, mempunyai persaingan yang tinggi, suka menyela pembicaraan orang lain yang ambisius, Harlock (1974). Hal tersebut sesuai dengan teori McCrae & Costa (dalam Zuckerman, 2012) individu tipe A memiliki skor tinggi dalam *consciousness* yang pada umumnya sangat patuh dan disiplin, dapat dipercaya dan tidak mudah putus asa, ambisius dan kerja keras, bahkan sebagian dari mereka kecanduan kerja (*workaholic*), sehingga kecenderungan tipe A untuk melakukan *cyberloafing* relative rendah.

Abidin Abdullah dan Bajuri (2014) mengemukakan bahwa *cyberloafing* dipengaruhi oleh beberapa sifat-sifat kepribadian, salah satunya adalah *conscientiousness* dimana kemampuan untuk melakukan tugas dengan penuh kedisiplinan dan rasa tanggung jawab. Tingkat *conscientiousness* yang tinggi ini dimiliki oleh tipe A yang cenderung tekun, bekerja keras, senang mencapai dan menyelesaikan berbagai tugas mempunyai derajat dan ambisi yang tinggi, dorongan yang kuat untuk mencapai hasil dan penghargaan kompetitif serta agresif, mempunyai kompulsif untuk bekerja berlebihan, sehingga tingkat penggunaan internet atau *cyberloafing* cenderung rendah, Keiv & Kohan (dalam Baskorowati 1987: 62). Individu tipe A memiliki *conscientiousness* yang tinggi, sehingga kecenderungan untuk melakukan *cyberloafing* relatif rendah (Abidin, Abdullah, Hasnan, & Bajuri, 2014).

Dengan demikian karyawan tipe A mempunyai komitmen tinggi pada supervisor atau atasannya dan cenderung berperilaku sesuai dengan keinginan atasannya, sehingga tingkat *cyberloafing*-nya relative rendah. Komitmen pada atasannya akan membentengi atau menyanggah (*buffer*) individu tipe A melawan efek stres dalam cara yang interaktif sehingga tidak melakukan *cyberloafing* (Jackson & Rothmann, 2006) hal tersebut betolak belakang dengan tipe kepribadian B.

Bahwa tipe kepribadian A dan B cenderung berbeda dalam menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi dilingkungan sekitarnya, Friedman dan Rosenman (1974). Tipe B mempunyai ciri-ciri lebih santai, bebas dalam melakukan sesuatu, lebih sabar menunggu, kurang asertif, menghindari persaingan, non perfeksionis, kurang ambisi dan *non polyphasic* dapat

menyebabkan *cyberloafing*, Hanson (1986: 198-2000). Selain itu tipe B yang kurang kompetitif dan tidak apresif terhadap suatu pekerjaan dapat berperilaku *cyberloafing* yang menyebabkan pengurangan produktivitas dan penggunaan sumber daya jaringan yang tidak efisien, dan menghasilkan organisasi yang tidak kompetitif (Liberman et al, 2011:2192). Dikutip dari jurnal Studi Kasus Sistem Informasi Manajemen, aparatul sipil, individu dengan tipe B cenderung bebas, maka akan cenderung untuk melakukan *cyberloafing*. Menurut teori Blau, Yang dan Ward-Cook (2006), menemukan bahwa karyawan tipe B lebih sering terlambat masuk kerja atau sering membolos terbukti lebih sering berperilaku *cyberloafing*, karyawan yang memiliki sikap bahwa *cyberloafing* tidak bermasalah untuk dilakukan akan cenderung lebih terlibat dalam perilaku tersebut, dibandingkan tipe A yang memiliki sikap bahwa *cyberloafing* tidak dapat diterima karena menggunakan jam kerja dan peralatan internet milik perusahaan untuk kepentingan pribadi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

Apakah ada perbedaan *cyberloafing* ditinjau dari tipe keperibadian A dan tipe kepribadian B ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan *cyberloafing* ditinjau dari tipe keperibadian A dan B.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan pengetahuan dan informasi yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama pada bidang ilmu psikologi, serta dapat mempertajam pemahaman tentang perbedaan *cyberloafing* ditinjau dari tipe kepribadian A dan tipe kepribadian B.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Instansi Pendidikan

Memberi sumbangan ilmiah pada perkembangan psikologi industri dan organisasi serta menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai *cyberloafing* khususnya yang berkaitan dengan tipe kepribadian A dan B.

2. Bagi Peneliti lain

Melatih kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan Perilaku *cyberloafing* yang ditinjau dari tipe kepribadian.

3. Bagi Peneliti lain

Memperkaya sumber kepustakaan dan dijadikan sebagai bahan referensi teoritis dan empiris yang dapat menjadi penunjang untuk penelitian selanjutnya.

4. Bagi Instansi Perindustrian

Dapat mengetahui tingkat *Cyberloafing* dan tipe kepribadian A dan B pada karyawan, sehingga dapat menentukan *Job* yang sesuai dengan tipe kepribadian pada suatu perindustrian.