

# BAB 1

## PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang penelitian mengenai pengaruh *boredom proneness* terhadap perilaku *cyberloafing* karyawan di Kota Bandung, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penulisan penelitian.

### 1.1 Latar Belakang

Dalam menjalankan sebuah organisasi, pasti akan ada tujuan yang ingin dicapai. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, sumber daya manusia sebagai salah satu elemen penting dari organisasi tidak dapat diabaikan. Tujuan organisasi akan lebih mudah dicapai jika organisasi tersebut mempunyai sumber daya manusia yang berkualitas. Selain membantu organisasi untuk mencapai tujuannya, sumber daya manusia pun dapat membantu organisasi untuk menentukan hal yang ingin dicapai dengan sumber daya yang tersedia (Yuniar, dkk., 2011). Organisasi yang memiliki sumber daya yang baik pun akan memberikan kekuatan kepada organisasi untuk menghadapi persaingan (Chusway, 2002).

Namun dalam praktiknya, selalu ada kendala terkait sumber daya manusia yang kemudian menghambat perkembangan suatu organisasi, terlebih jika dikaitkan dengan kondisi pandemi Covid-19 yang menjadikan internet sebagai penunjang utama untuk menyelesaikan pekerjaan baik secara *Work From Office* (WFO) atau *Work From Home* (WFH). Selama kondisi pandemi, WFO dilakukan secara terbatas sehingga memunculkan WFH. Karyawan yang melakukan WFO ataupun WFH memerlukan internet sebagai penunjang agar dapat berkomunikasi dengan sesama karyawan di dalam organisasi atau dengan pihak di luar organisasi. Tidak hanya itu, pandemi pun menuntut organisasi untuk menciptakan sistem yang dapat mengawasi produktivitas karyawan ketika WFH yang penggunaannya tidak terlepas dari internet karena hal tersebut tidak dapat dilakukan secara langsung di tempat kerja atau kantor.

Di satu sisi, internet menjadi salah satu hal yang memberikan banyak manfaat dalam *setting* pekerjaan, contohnya seperti memfasilitasi akses komunikasi

dan informasi, serta mengefektifkan layanan pemasaran dan produk (Teo & Choo, 2001; Lim & Teo, 2005). Di sisi lain, internet dapat menjadi sumber perilaku negatif karyawan seperti penurunan produktivitas kerja (Lim & Teo, 2005; Ramadhan & Sari, 2018; Sari & Ratnaningsih, 2018) khususnya selama kondisi pandemi yang menuntut karyawan untuk menggunakan internet dengan intensitas yang tinggi.

Sebelum pandemi, fenomena terkait penyalahgunaan internet banyak terjadi. Salah satunya, beberapa PNS di berbagai instansi pemerintahan di Indonesia yang lebih banyak menggunakan *Facebook* daripada melakukan tugas kerjanya sehingga Kepala Bagian Humas pada salah satu instansi di Provinsi Kalimantan Selatan memblokir situs tersebut agar tidak bisa diakses oleh karyawan selama jam kerja (Ardilasari & Firmanto, 2017). Dalam penelitian lainnya ditemukan bahwa beberapa polisi menyalahgunakan akses internet di tempat kerjanya untuk bermain *game online*, menelusuri forum jual beli *online*, *chatting* menggunakan *Facebook*, menelusuri berita olahraga terbaru, dan melakukan *streaming* tayangan pertandingan sepak bola sambil melakukan taruhan dengan rekan kerjanya yang lain (Kurniawan, 2018). Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan selama jam kerja dan tidak berhubungan dengan pekerjaan sama sekali sehingga dapat menurunkan produktivitas kerja jika dilakukan terus-menerus.

Saat pandemi, penelitian Palangda, dkk. (2021) memperlihatkan bahwa penggunaan internet untuk kepentingan pribadi oleh guru SD yang melakukan WFH berimbas pada kinerja guru yang menurun. Ditemukan pula kasus WFH lainnya terkait guru SDIT (Sekolah Dasar Islam Terpadu) yang menjelajahi *online shop*, membaca artikel kesehatan dan olahraga, menonton cuplikan pertandingan olahraga di *Youtube*, dan mengakses media sosial selama jam pelajaran berlangsung sehingga menurunkan kinerja dan efisiensi kerja (Wirman, 2021). Munculnya fenomena tersebut membuktikan bahwa internet masih menjadi sebuah problematika yang relevan dengan situasi terkini, yaitu situasi pandemi.

Penggunaan internet yang tidak baik dalam fenomena-fenomena di atas diindikasikan sebagai perilaku *cyberloafing*. *Cyberloafing* adalah perilaku karyawan terkait penggunaan internet yang dilakukan pada jam kerja untuk kepentingan pribadi yang tidak relevan dengan pekerjaan (Lim, 2002; Askew, dkk., 2014). Menurut Lim dan Teo (2005) ada dua jenis aktivitas yang termasuk ke dalam

*cyberloafing*, yaitu *browsing* dan *e-mailing*. *Browsing* merupakan kegiatan membuka *website* yang tidak relevan dengan pekerjaan pada saat jam kerja. Hal tersebut mencakup beberapa perilaku seperti mengunduh *file* atau musik, membaca berita yang tidak relevan dengan pekerjaan, membuka media sosial, dan menelusuri situs-situs lainnya yang tidak berhubungan dengan pekerjaan yang dilakukan (Hurriyati, 2017). Adapun perilaku seperti mengirim, menerima, dan memeriksa *e-mail* atau pesan yang tidak berhubungan dengan pekerjaan ketika sedang bekerja termasuk ke dalam aktivitas *e-mailing*.

Batasan sebuah perilaku yang dapat diidentifikasi sebagai *cyberloafing* didasarkan pada Lim & Chen (2019) yang mengatakan bahwa *cyberloafing* merupakan penggunaan waktu yang tidak produktif dan menghalangi karyawan untuk menyelesaikan tuntutan pekerjaannya. Maka dari itu, jika karyawan mengakses internet untuk keperluan pribadinya ketika seharusnya ia produktif bekerja, maka perilaku tersebut dapat dikategorikan sebagai *cyberloafing*. Adapun kasus ketika karyawan telah menyelesaikan pekerjaannya sehingga ia memiliki waktu luang pada jam kerja dan dapat menggunakan internet untuk keperluan pribadinya, penggunaan internet pada waktu tersebut pun tetap dikategorikan sebagai *cyberloafing*. Waktu luang yang ada ketika jam kerja seharusnya bisa dimanfaatkan oleh karyawan untuk menyelesaikan pekerjaan lainnya, bukan digunakan untuk melakukan kegiatan yang tidak produktif.

Dalam hal ini, *cyberloafing* dinilai memiliki dampak negatif bagi organisasi baik dalam segi SDM maupun finansial perusahaan (Ozler & Polat, 2012) dan *cyberloafing* yang tinggi tentu akan memberikan dampak negatif yang signifikan (Garrett & Danziger, 2008). Penelitian menunjukkan bahwa *cyberloafing* dapat menurunkan kinerja dan produktivitas karyawan serta mengakibatkan terminasi karyawan. Selain itu, organisasi dapat dirugikan secara finansial sehingga sulit untuk bersaing dengan organisasi lain (Weatherbee, 2010; Doom, 2011; Ozler & Polat, 2012).

*Cyberloafing* yang muncul dapat disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah faktor individu, organisasi, dan situasi (Doom, 2011; Ozler & Polat, 2012). Penyebab pertama adalah faktor individu yang meliputi persepsi, sikap, *personal traits*, kebiasaan, *internet addiction*, *demographic factor*, niat untuk

terlibat dalam perilaku ini, norma sosial, dan kode etik pribadi. Selanjutnya, faktor organisasi mencakup hal-hal seperti kebijakan terkait penggunaan internet, pengawasan oleh organisasi, komitmen kerja, dan kepuasan kerja. Terakhir, faktor situasi berkaitan dengan hal seperti fasilitas dan peluang yang tersedia untuk melakukan perilaku *cyberloafing* atau jam kerja yang lebih lama dari biasanya.

Salah satu penyebab yang berkaitan dengan faktor individu yang diprediksi dapat memunculkan *cyberloafing* adalah *boredom proneness*. *Boredom proneness* merupakan kecenderungan individu untuk merasa bosan yang diasosiasikan dengan produktivitas yang rendah (Culp, 2006). Dalam hal ini, *cyberloafing* pun merupakan perilaku yang membuat individu tidak produktif selama jam kerja sehingga peneliti beranggapan bahwa *boredom proneness* dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan perilaku *cyberloafing*.

*Boredom proneness* adalah kecenderungan kebosanan yang tingkat kemungkinan munculnya dapat berbeda-beda pada setiap individu (Farmer & Sunberg, 1986; Culp, 2006). Tingkat perbedaan tersebut berkaitan erat dengan jenis situasi yang dihadapi oleh individu yang biasanya berhubungan dengan situasi sekolah atau pekerjaan. Dalam penelitian ini, jenis situasi yang menjadi topik utama adalah situasi pekerjaan.

Menurut Culp (2006) ada dua aspek yang membentuk *boredom proneness*, yaitu *external stimulation* dan *internal stimulation*. *External stimulation* (stimulasi eksternal) mencakup perbedaan individu yang berhubungan dengan kebutuhan untuk merasa gembira dari lingkungannya. Lalu, *internal stimulation* (stimulasi internal) mencakup perbedaan individu dalam kemampuannya untuk mempertahankan kegembiraan dan minat di dalam dirinya. Dengan kata lain, ada stimulasi secara eksternal dan internal yang dapat membentuk *boredom proneness* dalam seorang individu. Stimulasi eksternal yang terjadi berkaitan dengan kondisi lingkungan yang menjadi wadah bagi individu untuk beraktivitas, contohnya pekerjaan yang bersifat repetitif dan monoton, pekerjaan yang tidak menantang atau menarik bagi individu tersebut, atau pekerjaan yang tidak memiliki arti bagi individu tersebut. Selain itu, stimulasi internal berarti tingkat kemampuan individu itu sendiri untuk mempertahankan semangat dan minatnya dalam melakukan aktivitasnya, contohnya ketidakmampuan untuk berkonsentrasi selama bekerja,

merasa khawatir selama bekerja dan tidak bisa mengatasi rasa khawatir tersebut, kesulitan untuk menyemangati dirinya sendiri, atau tidak merasa senang atas pekerjaan yang dilakukannya.

Dalam konteks pekerjaan, *boredom proneness* dapat menimbulkan efek negatif berupa *turnover*, ketidakhadiran yang tinggi, serta kepuasan kerja yang rendah (Kass, Vodanovich, & Callender, 2001; Culp, 2006). Penelitian yang telah dilakukan oleh Bruursema, dkk. (2011) pun menunjukkan bahwa *boredom proneness* memiliki hubungan dengan *Counterproductive Work Behavior* (CWB) atau perilaku karyawan yang merugikan organisasi dan aspek-aspek di dalamnya. Diketahui pula bahwa *cyberloafing* merupakan salah satu bentuk perilaku CWB menurut Pindek, dkk., (2018). Oleh karena itu, untuk mengembangkan penelitian Bruursema, dkk. (2011), peneliti ingin menguji pengaruh *boredom proneness* terhadap perilaku *cyberloafing*, yaitu perilaku terkait penggunaan internet untuk kepentingan pribadi pada saat jam kerja berlangsung.

Penelitian ini akan dilakukan di Kota Bandung dengan menjangkau seluruh karyawan yang ada tanpa membatasi bidang pekerjaannya. Kota Bandung dipilih karena merupakan salah satu kota yang besar sekaligus ibu kota Provinsi Jawa Barat. Jawa Barat sendiri dinyatakan sebagai provinsi yang memiliki pengguna internet terbanyak di Indonesia dan didominasi oleh karyawan (APJII, 2018). Bidang pekerjaan yang tidak dibatasi bertujuan agar penelitian ini dapat menjangkau bidang pekerjaan yang beragam. Hal tersebut dilakukan karena pada umumnya penelitian terkait *cyberloafing* dilakukan pada satu jenis pekerjaan saja, contohnya adalah penelitian yang dilakukan pada Pegawai Negeri Sipil (PNS) di suatu instansi pemerintahan (Ardilasari & Firmanto, 2017; Hurriyati, 2017; Ramadhan & Sari, 2018; Sari & Ratnaningsih, 2018; Shintia & Taufik, 2019; Sulistyan & Ermawati, 2020; Adhana & Herwanto, 2021), pada anggota kepolisian (Kurniawan, 2018); pada pegawai tata usaha di sekolah (Azizah, 2019), pada karyawan bank (Oktapiansyah, 2018), dan penelitian yang dilakukan pada karyawan di rumah sakit (Budiana, 2018). Maka dari itu, penelitian ini akan dilakukan pada seluruh karyawan di Kota Bandung tanpa membatasi bidang pekerjaannya.

Penelitian ini pun dilakukan untuk lebih memahami dinamika *cyberloafing* khususnya di lingkungan pekerjaan di Kota Bandung agar dapat dilakukan

pencegahan dan penanggulangan oleh pihak-pihak yang ada di dalam organisasi karena dampak negatif yang ditimbulkannya cukup signifikan.

## 1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan fenomena yang telah peneliti paparkan di atas, pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh dari *boredom proneness* terhadap perilaku *cyberloafing* karyawan di Kota Bandung?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari *boredom proneness* terhadap perilaku *cyberloafing* karyawan di Kota Bandung.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya hasil penelitian dalam lingkup teori *boredom proneness* dan teori *cyberloafing*, serta dapat dijadikan acuan oleh peneliti lainnya yang memiliki variabel penelitian yang sama.

### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan karyawan dan organisasi terkait *boredom proneness* dan perilaku *cyberloafing* sebagai usaha untuk mencegah dan menanggulangi permasalahan yang muncul terkait kedua variabel tersebut.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri atas lima bab dan setiap babnya memiliki beberapa subbab dengan rincian sebagai berikut:

1. Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang penelitian mengenai pengaruh *boredom proneness* terhadap perilaku *cyberloafing* karyawan di Kota Bandung, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penulisan penelitian.

2. Bab 2 Kajian Pustaka

Bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dengan *boredom proneness* dan perilaku *cyberloafing*, kerangka berpikir penelitian, dan hipotesis penelitian.

3. Bab 3 Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan penentuan sampel penelitian, variabel dan definisi operasional penelitian, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

4. Bab 4 Temuan dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang temuan dalam penelitian dan pembahasan yang dihubungkan dengan kajian pustaka serta analisis data yang dapat menjawab pertanyaan penelitian.

5. Bab 5 Simpulan

Bab ini berisi simpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran bagi karyawan, perusahaan, dan peneliti selanjutnya yang ingin meneliti topik yang serupa.