

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini dunia telah memasuki era globalisasi dimana teknologi telah berkembang dengan canggih, terlebih teknologi informasi khususnya internet. Dengan adanya internet dalam memperoleh informasi apapun karyawan tidak lagi mengalami kesulitan untuk menunjang aktivitas pekerjaannya. Perkembangan teknologi memungkinkan proses komunikasi berjalan lebih cepat dimana informasi dapat dikirim dan diterima langsung oleh masyarakat luas. Teknologi juga telah menjadi bagian dari kehidupan seseorang karena dengan teknologi dapat membantu karyawan dalam mengerjakan pekerjaannya secara efektif dan efisien seperti menyampaikan dan mendapatkan informasi dengan cepat, kemudian dengan hadirnya internet segala informasi yang lebih terbaru karyawan dapat mengaksesnya dengan atau up to date. Karyawan saat ini sangat bergantung pada penggunaan internet untuk memenuhi kebutuhan dan tantangan ditempat kerja. Ini dimaksudkan untuk merespon permintaan konsumen yang selalu berubah secara cepat, dan bersaing secara efektif dan efisien dalam lingkungan global. Adanya akses internet sudah menjadi kebutuhan primer bagi karyawan dalam bekerja. Tanpa adanya internet, banyak aspek dalam pekerjaan menjadi lumpuh yang pada akhirnya mempengaruhi produktivitas karyawan. Di Indonesia saat ini hampir seluruh karyawan telah difasilitasi dengan teknologi seperti komputer dan sudah dilengkapi koneksi internet oleh instansi atau perusahaannya. Dengan adanya fasilitas tersebut

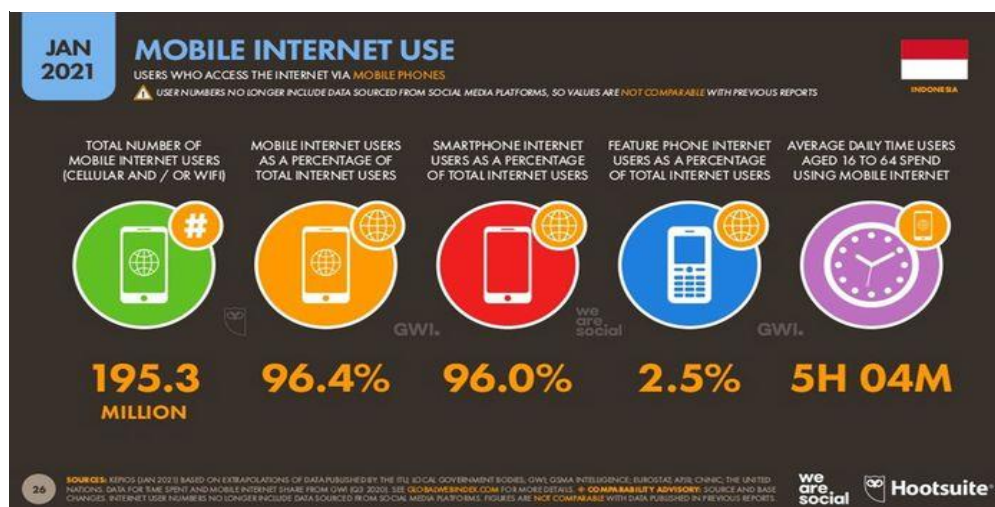
karyawan dapat dengan mudah menyelesaikan pekerjaannya, karyawan juga dapat meningkatkan pengetahuan dan kreatifitasnya.

Sebagai alat utama dalam bekerja, diberi kesempatan oleh perusahaan untuk mengakses internet setiap waktu adalah sebuah keuntungan bagi karyawan dalam menyelesaikan tugas dan pekerjaannya. Namun disisi lain, dengan adanya internet terdapat banyak dampak negatif bagi perusahaan, salah satunya dapat menurunkan kinerja dan produktivitas karyawan. Ini dikarenakan karyawan dapat melalaikan kewajiban dalam melaksanakan tugas perusahaan. Dengan meningkatnya ketersediaan komputer dan internet di tempat kerja, karyawan juga memiliki kesempatan yang lebih besar untuk menggunakan perangkat tersebut untuk alasan pribadi. Misalnya fenomena yang terjadi saat ini yaitu menggunakan internet pada saat jam kerja dengan tujuan kepentingan pribadi seperti mengirim email pribadi, menjelajahi situs web yang tidak ada kaitannya dengan pekerjaan, membuka platform media sosial, menonton video online, dan membuka informasi lainnya untuk kebutuhan pribadi. perilaku menyimpang seperti inilah disebut juga dengan perilaku *cyberloafing* (Lim, 2002). *Cyberloafing* dimaksudkan dengan penggunaan internet yang tidak ada kaitannya dengan pekerjaan yang dilakukan karyawan saat jam kerja berlangsung. Namun demikian, banyak peneliti mengemukakan bahwa dengan adanya *cyberloafing* dapat membantu karyawan dalam menghilangkan *technostress* (jenis stres yang disebabkan karena teknologi), stres kerja, dan menemukan keseimbangan kehidupan kerja, sehingga dapat menciptakan dampak positif (Jian, 2013). Selain itu, (Anandarajan, 2006) percaya bahwa karyawan menggunakan internet untuk alasan pribadi selama

jam kerja dapat membantu mereka menjaga keseimbangan kehidupan kerja dan menganggap *cyberloafing* sebagai sarana untuk relaksasi.

Platform manajemen media sosial *We Are Social Media* merilis laporan terbaru tentang pengguna internet global, termasuk Indonesia untuk awal tahun 2021. Dilaporkan terbarunya, layanan manajemen konten dan agensi pemasaran tersebut mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 202,6 juta atau 73,7% dari total populasi 274,9 juta jiwa pada Januari 2021. Dari total tersebut, sebanyak 195,3 juta jiwa atau 96,4% mengakses internet melalui perangkat *mobile* berjenis *smartphone* dan ponsel fitur. Rata-rata pengguna internet *mobile* berusia 16-64 tahun dan menghabiskan waktu 5 jam 4 menit setiap harinya untuk mengakses internet. Meski demikian, ponsel bukan satu-satunya yang digunakan seseorang untuk mengakses internet. Di Indonesia banyak pengguna yang memiliki perangkat jenis lain yang digunakan untuk mengakses internet seperti PC atau laptop, tablet (Riyanto, 2022).

Gambar 1.1 Jumlah Pengguna Internet

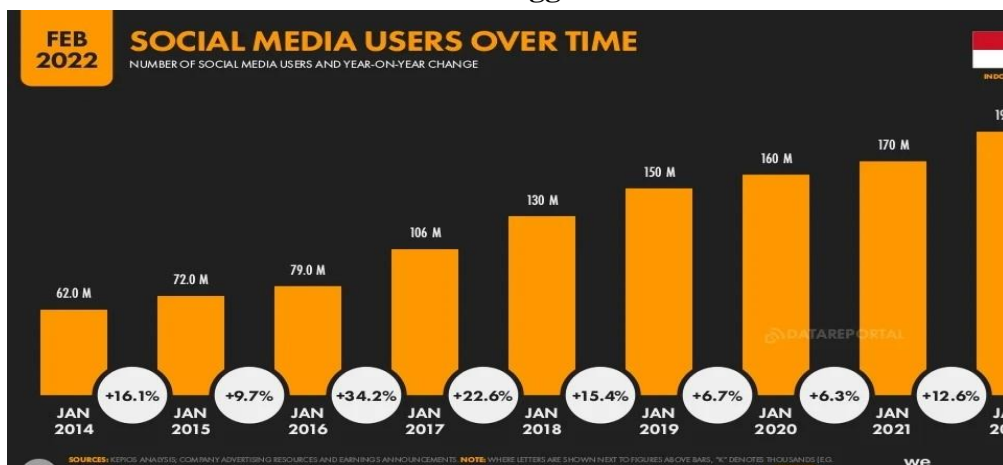


Sumber: *We Are Social Media*

Menurut survey yang dilakukan oleh *Internasional Data Corporation*, 40% akses internet ditempat kerja dilakukan karyawan untuk penjelajahan yang tidak ada kaitannya dengan pekerjaan, sisanya 60% dilakukan untuk berbelanja online saat jam kerja dilangsungkan. Banyak studi juga menunjukkan rata-rata karyawan menggunakan waktunya satu jam per hari untuk menggunakan internet saat bekerja. Aktivitas yang dilakukan ini seperti *browsing facebook* (Antariksa, 2018 ; Oktapiyansah, 2018).

Kemudian survey yang dilakukan oleh (JobStreet, 2022), sebanyak 81% karyawan diindonesia diketahui mengakses sosial media saat bekerja. Hal tersebut terungkap dalam survey yang dilakukan kepada 14,000 koresponden pada awal bulan mei. Berdasarkan laporan *We Are Social Media* jumlah pengguna sosial media di indonesia selalu meningkat tiap tahunnya, terbukti pada tahun 2014 pengguna sosial media mencapai 62,0 juta jiwa dan pada tahun 2015 jumlah pengguna sosial media terus meningkat hingga 72,0 juta jiwa. Angka tersebut akan terus meningkat dan diperkirakan mencapai 191 juta jiwa pengguna di tahun 2022 (Mahdi, 2022).

Gambar 1. 2 Jumlah Penggunaan Sosial Media



Sumber: *We Are Social Media*

Studi tentang adanya *cyberloafing* dapat menunjukkan kondisi negatif dan juga positif. Kondisi negatif terlihat dari aktivitas kerja dan ancaman keamanan, sedangkan kondisi positifnya nampak dari pengetahuan yang didapatkan dapat diterapkan dalam kegiatan yang ada hubungannya dengan pekerjaan.

Ada beberapa alasan mengapa hampir semua karyawan terlibat dalam perilaku *cyberloafing*, alasan-alasan ini berhubungan dengan kepribadian, situasional, dan faktor organisasi (Ozler, 2013). Salah satu variabel yang memiliki hubungan dengan perilaku *cyberloafing* adalah kepribadian atau *personality* (Andreassen, 2014 ; Tandon et al., 2022). *Personality* adalah sifat individu yang membedakan individu satu sama lain dalam kecenderungan dasar berpikir, merasakan, dan bertindak dengan cara tertentu. Kepribadian adalah salah satu pendekatan utama untuk mempelajari sifat manusia. Manusia dengan kepribadian yang melekat kuat didalamnya kini memasuki era globalisasi, sebuah perputaran zaman dimana era tradisional menuju ke era digital. Belakangan ini banyak diadakan penelitian pendekatan mengenai kepribadian manusia yang dikenal juga dengan istilah *the big five personality*.

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian tentang *the big five personality* dengan perilaku *cyberloafing*, peneliti terdahulu menemukan hasil yang berbeda-beda untuk setiap dimensinya. Penelitian yang dilakukan oleh Prasad (2010) menemukan hasil bahwa *conscientiousness* berpengaruh terhadap *cyberloafing*. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh krishna (2010) menemukan terdapat pengaruh dari *agreeableness* terhadap *cyberloafing*. Dari perbedaan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu,

kemudian peneliti ingin mengetahui lebih dalam lagi kepribadian apa saja yang dapat mempengaruhi perilaku *cyberloafing* terhadap karyawan.

Studi seperti ini memang sangat menarik untuk dilakukan di zaman ini, dengan hal tersebut dapat diperoleh dengan pasti mengenai informasi ada atau tidaknya hubungan kepribadian seseorang dengan perilaku menyimpang seperti *cyberloafing* dan informasi mengenai kepribadian manakah yang lebih rentan melakukan perilaku *cyberloafing*.

Seseorang yang memiliki kecenderungan dalam melakukan perilaku *cyberloafing* tidak harus diberhentikan oleh perusahaan, karena sifat merupakan bawaan yang melekat kuat pada diri seseorang. Peneliti berharap perusahaan dapat melakukan strategi pelatihan terhadap karyawan demi kualitas kinerja dan produktivitas perusahaan yang lebih baik setelah mendapatkan informasi mengenai *the big five personality* terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan.

Pada kesempatan ini, peneliti akan meneliti fenomena seperti ini pada karyawan generasi Z atau karyawan yang berusia 17-25 tahun yang ada di Indonesia untuk melihat adakah pengaruh *the big five personality* terhadap perilaku *cyberloafing*. Alasannya karena generasi Z mampu melakukan berbagai kegiatan dalam satu waktu. Misalnya menggunakan komputer, memainkan sosial media, dan mendengarkan musik dalam satu waktu yang sama. Hal ini disebabkan sejak lahir generasi Z telah menjumpai teknologi sehingga mampu mengaplikasikan teknologi dengan maksimal (Baihaqi,

2023). Artinya generasi Z akan lebih rentan untuk melakukan perilaku *cyberloafing*.

Dari paparan yang telah peneliti jelaskan diatas, *the big five personality* merupakan fenomena yang sangat menarik dan penting untuk diteliti karena besar manfaatnya bagi sebuah perusahaan atau organisasi. Hal ini dapat membuat peneliti tertarik untuk meneliti dan mengkaji lebih dalam tentang **“Pengaruh *The Big Five Personality* Terhadap Perilaku *Cyberloafing* Pada Karyawan Generasi Z”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, diperoleh beberapa permasalahan yang ingin diketahui dan dipecahkan dalam bentuk rumusan masalah, maka masalah dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh kepribadian *extraversion* terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan generasi Z?
2. Apakah terdapat pengaruh kepribadian *agreeableness* terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan generasi Z?
3. Apakah terdapat pengaruh kepribadian *conscientiousness* terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan generasi Z?
4. Apakah terdapat pengaruh kepribadian *emotional stability* terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan generasi Z?
5. Apakah terdapat pengaruh kepribadian *Openness to experience* terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan generasi Z?

6. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari *the big five personality* terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan generasi Z?

1.3 Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang dijelaskan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menguji bagaimana pengaruh kepribadian *extraversion* terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan generasi Z
2. Untuk menguji bagaimana pengaruh kepribadian *agreeableness* terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan generasi Z
3. Untuk menguji bagaimana pengaruh kepribadian *conscientiousness* terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan generasi Z
4. Untuk menguji bagaimana pengaruh kepribadian *emotional stability* terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan generasi Z
5. Untuk menguji bagaimana pengaruh kepribadian *Openness to experience* terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan generasi Z
6. Untuk menguji bagaimana pengaruh *the big five personality* terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan generasi Z

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Akademi

Penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur mengenai *the big five personality* dan *cyberloafing* dan menjadi landasan atau acuan bagi peneliti kedepannya yang sebidang.

2. Bagi Praktisi

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pengaruh *the big five personality* terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan generasi Z, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan dan menjadikan referensi.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu mengasah kepekaan terhadap fenomena yang terjadi di dunia kerja dan untuk memperdalam pengalaman dan pengetahuan khususnya mengenai pengaruh kepribadian terhadap perilaku *cyberloafing*.

4. Bagi Dunia Kerja

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran riil mengenai kondisi karyawan di era globalisasi sehingga membantu perusahaan mengambil langkah nyata untuk menangani masalah *cyberloafing*.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti urutkan dengan latar belakang masalah di atas, maka peneliti membatasi ruang lingkup masalah ini pada pengaruh variabel independen yaitu *big five personality* terhadap variabel dependen yaitu *cyberloafing*. Adapun batasan pada masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penelitian ini, terdapat 5 bab antara lain:

1. Bab 1. Pendahuluan yang merupakan dasar acuan dalam melakukan penelitian. Pada bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan

masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

2. Bab 2. Tinjauan Pustaka yang merupakan pengungkapan dasar teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.
3. Bab 3. Metode Penelitian pada bab ini penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang akan dilakukan penulis dalam pengembangan sistem informasi. Bab ini berisi tentang desain penelitian, definisi operasional variabel, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, skala pengukuran variabel dan teknik analisis data.
4. Bab 4. Pembahasan dalam hal ini penulis mengemukakan tentang hasil penelitian apakah variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat. Pada bab ini berisi gambaran umum objek penelitian, penyajian data responden, analisis deskriptif, uji validasi dan reliabilitas, analisis regresi linier berganda, uji parsial (T), uji simultan (F), koefisien determinasi, dan pembahasan.
5. Bab 5. Penutup pada bab ini penulis mengemukakan tentang Kesimpulan dari pembahasan yang telah diteliti. Bab ini berisi kesimpulan dan saran.