

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mahasiswa adalah individu yang terdaftar di institusi pendidikan tinggi untuk mengejar pengetahuan, keterampilan, dan gelar akademik. Dalam perjalanan pendidikan di perguruan tinggi, tidak sedikit mahasiswa yang harus bekerja untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari atau membiayai studinya sendiri. Menurut data BPS (2024) diketahui bahwa jumlah mahasiswa yang bekerja untuk membiayai keperluan sehari-hari dan biaya pendidikan adalah 15192727 orang.

Dalam proses menjalani pendidikan sambil bekerja, mahasiswa membutuhkan internet (Dewinda, dkk., 2021). Internet telah menjadi alat yang sangat berguna, baik bagi kebutuhan kuliah dan untuk perusahaan, karena internet dapat meningkatkan efisiensi operasional, komunikasi, dan akses informasi (Tobing, 2019). Internet memudahkan perusahaan mengelola data, mempercepat komunikasi antar departemen, dan memasarkan produk atau layanan ke jangkauan yang lebih luas (Tiwa, dkk., 2022). Namun, seiring waktu, kemudahan akses internet ini juga membawa dampak negatif bagi produktivitas kerja. Banyak mahasiswa bekerja yang menggunakan internet untuk kepentingan di luar pekerjaan, seperti mengakses media sosial, berbelanja *online*, atau menonton video, sehingga mengurangi fokus dan waktu yang seharusnya dialokasikan untuk tugas pekerjaan. Perilaku menggunakan internet di luar kebutuhan kerja ini sering disebut dengan perilaku *cyberloafing* (Ar & Santoso, 2019).

Perilaku *cyberloafing* adalah penggunaan akses internet oleh karyawan secara sengaja untuk hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan pekerjaan (Henle & Blanchard, 2008). *Cyberloafing* merupakan aktivitas yang dilakukan oleh pekerja di dunia maya untuk tujuan yang tidak berkaitan dengan pekerjaan, seperti menjelajah internet atau mengirim *email*

pribadi selama jam kerja (Lim & Chen, 2012). Perilaku ini mencakup berbagai aktivitas *online* yang tidak terkait dengan pekerjaan atau studi, seperti mengakses media sosial, streaming video atau musik di berbagai *platform* dan melakukan belanja *online* di situs *e-commerce* (Malau & Muhammad, 2022).

Menurut Lim dan Chen (2009) perilaku *cyberloafing* meliputi aspek *email activities* seperti membaca, mengirim, dan menerima *email* pribadi yang tidak berkaitan dengan pekerjaan saat jam kerja dan *browsing activities* seperti membuka sosial media, mengunduh file atau musik dan kegiatan lainnya yang berkaitan dengan internet. Perilaku *cyberloafing* di Indonesia termasuk tinggi. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian Mahendra & Tefa (2022) yang menyampaikan bahwa subjek penelitiannya memiliki perilaku *cyberloafing* tinggi hingga 84.2%. Penelitian Christio (2023) juga menyampaikan bahwa saat bekerja subjeknya menghabiskan waktu kerja sekitar 20% sampai 24% untuk melakukan *cyberloafing*.

Perilaku *cyberloafing* dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti faktor individual, faktor organisasional dan faktor situasional (Thaybatan AR & Santoso, 2019). Perilaku *cyberloafing* di dunia kerja sebenarnya memberikan dampak positif bagi karyawan, misalnya menghilangkan stress dengan menonton video atau mendengarkan musik, namun perilaku ini juga memberikan dampak negatif bagi karyawan dan perusahaan, yaitu kurangnya produktivitas di tempat kerja bagi karyawan, serta berkurangnya etika kerja dan tertundanya pekerjaan (Khairunnisa, dkk., 2022).

Karyawan yang bekerja sebenarnya diharapkan dapat mengurangi perilaku *cyberloafing*, karena perilaku ini memiliki dampak negatif baik bagi karyawan itu sendiri serta perusahaan, terutama jika perilaku *cyberloafing* tidak terkendali (Santoso & Wibowo, 2022). Karyawan sebaiknya mencari pekerjaan yang dapat diselesaikan saat sedang luang daripada melakukan *cyberloafing*, namun pada kenyataannya masih banyak karyawan yang

tetap melakukan perilaku *cyberloafing* di tempat kerja, terutama untuk karyawan muda seperti mahasiswa yang bekerja (Mahendra & Tefa, 2022).

Cyberloafing lebih sering dikaitkan dengan karyawan muda yang lebih akrab dengan teknologi, termasuk mahasiswa yang bekerja. Mahasiswa yang bekerja menghadapi tantangan unik dibandingkan karyawan pada umumnya, karena harus membagi waktu dan energi antara pekerjaan serta kewajiban akademik (Hamadi dkk., 2018). Sebagai individu yang harus memenuhi tuntutan pekerjaan dan kuliah secara bersamaan, mahasiswa bekerja memiliki beban yang lebih besar dalam mengatur waktu, sehingga berdampak pada pola istirahat, fokus, dan tingkat stres. Dalam kondisi ini, perilaku *cyberloafing* dapat muncul sebagai bentuk mekanisme koping atau sekadar jeda dari rutinitas yang padat (Pindek, dkk., 2018). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada mahasiswa yang bekerja untuk memahami lebih dalam bagaimana fenomena ini terjadi di tempat kerja.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada lima mahasiswa yang bekerja pada 2 November 2024, diketahui bahwa mahasiswa yang bekerja mengalami kurangnya waktu istirahat karena harus membagi waktu antara pekerjaan dan tugas kuliah. Untuk mengatasi hal ini, sebagian mahasiswa mengerjakan tugas di sela-sela waktu istirahat atau berusaha menyelesaikannya dengan cepat agar dapat kembali bekerja.

Selain itu, hasil wawancara dengan tiga mahasiswa menunjukkan adanya perilaku *cyberloafing* di tempat kerja, yang mencakup dua aspek menurut Lim dan Chen (2012), yaitu *browsing activities* dan *emailing activities*. Aktivitas yang dilakukan meliputi menonton video di *media sosial*, mengecek aplikasi *belanja online*, mengirim pesan kepada teman atau pasangan secara diam-diam, melakukan *browsing* untuk tugas kuliah, bermain *game online*, atau sekadar *scrolling media sosial* guna mengurangi stres. Berdasarkan temuan ini, dapat dipastikan bahwa fenomena *cyberloafing* terjadi di kalangan mahasiswa yang bekerja, baik dalam bentuk *browsing activities* maupun *emailing activities*.

Menurut Thaybatan AR & Santoso (2019) perilaku *cyberloafing* paling mudah dipengaruhi oleh faktor individual yang meliputi kepribadian. Kepribadian yang telah diteliti sebelumnya memberikan dampak atau memiliki hubungan dengan perilaku *cyberloafing* adalah *The Big 5 Personality Traits* yang meliputi *extraversion*, *agreeableness*, *conscientiousness*, *neuroticism*, dan *openness to experience* (Ati & Zulkaida, 2022). Salah satu kepribadian dari *The Big 5 Personality Traits* yang dapat memberikan dampak signifikan pada perilaku *cyberloafing* adalah kepribadian *neuroticism* (Christiana & Kristanto, 2020).

Neuroticism adalah salah satu dimensi kepribadian dalam teori *Big Five Personality Traits* yang menggambarkan kecenderungan seseorang untuk mengalami emosi negatif, seperti kecemasan, ketidakstabilan emosi, kemarahan, atau depresi (Simanullang, 2021). *Neuroticism* terdiri dari aspek-aspek yaitu *anxiety*, *depression*, *emotional* dan *volatility* (Natalya, dkk., 2024). Kepribadian ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor lingkungan dan peran sosial (Astuti, 2021).

Kepribadian *neuroticism* memiliki hubungan dengan perilaku *cyberloafing*. Hal ini karena individu dengan kepribadian *neuroticism* merasa lebih mudah tertekan atau cemas dalam menghadapi tuntutan kerja, sehingga mendorong individu tersebut mencari pelarian atau hiburan sebagai upaya untuk meredakan stress (Zamila & Nugrahawati, 2023). Salah satu bentuk pelarian yang dilakukan oleh kepribadian *neuroticism* adalah melakukan perilaku *cyberloafing*. Perilaku *cyberloafing* seperti membuka media sosial, menonton video, atau melakukan browsing untuk kepentingan pribadi menjadi bentuk pelarian yang mudah diakses oleh individu yang bekerja, karena perilaku tersebut dapat menghibur pemilik kepribadian *neuroticism*, misalnya dengan membuka sosial media saat bekerja, individu dapat merasa terhibur dengan konten-konten yang ada di dalam sosial media tersebut, sehingga stress kerja yang dirasakan akan berkurang. Berdasarkan penelitian

sebelumnya, telah ditemukan bahwa *neuroticism* bisa menjadi faktor yang meningkatkan kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam *cyberloafing* (Christiana & Kristanto, 2020). Penelitian Saldamon (2020) juga menjelaskan bahwa Individu dengan tingkat *neuroticism* tinggi lebih rentan menggunakan internet sebagai cara melarikan diri dari tekanan emosional, sementara individu dengan tingkat *neuroticism* rendah lebih cenderung mempertahankan fokus pada tanggung jawab pekerjaannya.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut diketahui bahwa terdapat hubungan antara kepribadian *Neuroticism* dengan perilaku *cyberloafing*, namun belum ada penelitian yang melibatkan mahasiswa sudah bekerja untuk mengetahui bagaimana hubungan antara kepribadian *Neuroticism* dengan perilaku *cyberloafing*. Oleh karena itu peneliti merumuskan pertanyaan penelitian yaitu “apakah ada hubungan antara kepribadian *Neuroticism* dengan perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa yang bekerja?”

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kepribadian *Neuroticism* dengan perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa yang bekerja.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi pengetahuan tambahan mengenai hubungan antara kepribadian *Neuroticism* dengan perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa yang bekerja, sehingga dapat menyumbang perkembangan ilmu psikologi sosial klinis. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian relevan.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa yang bekerja untuk wawasan lebih dalam mengenai hubungan antara kepribadian *Neuroticism* dengan perilaku *cyberloafing* pada mahasiswa yang sudah bekerja.