

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Pegawai Negeri Sipil (PNS) masih menjadi profesi idaman bagi sebagian orang di Indonesia. Jaminan gaji setiap bulan, tunjangan, jenjang karier, tidak adanya ancaman PHK dan jaminan masa tua adalah beberapa alasan mengapa PNS masih menjadi profesi yang diminati sebagian besar masyarakat Indonesia. Dalam Undang-Undang Nomor 18 Tahun 1961 ini, Pegawai Negeri Sipil dirumuskan sebagai berikut:

“Pegawai Negeri adalah mereka yang setelah memenuhi syarat-syarat yang ditentukan, diangkat, digaji menurut Peraturan Pemerintah yang berlaku dan dipekerjakan dalam suatu jabatan negeri oleh pejabat atau badan negara yang berwenang.”

Harsono, Pantow dan Marentek (2016) mengungkapkan bahwa tugas dan fungsi Pegawai Negeri Sipil yang pada intinya adalah untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat umum, baik itu pelayanan informasi maupun birokrasi. Agar optimalnya pemberian pelayanan yang baik terhadap masyarakat dibutuhkan tata administrasi dan manajemen kepegawaian yang baik bagi PNS. Lembaga pemerintah yang mengurus tentang tata administrasi dan manajemen kepegawaian PNS adalah Badan Kepegawaian Negara (BKN) (Hartini, Sudrajat & Kadarsih, 2008). Manajemen kepegawaian yang dimaksud adalah manajemen Aparatur Sipil Negara (ASN) seperti tugas-tugas dalam perimbangan teknis formasi, pengadaan, perpindahan antar instansi, persetujuan kenaikan pangkat, pensiun, dan penyimpangan informasi Pegawai ASN yang telah dimutakhirkan

oleh Instansi Pemerintah serta bertanggung jawab atas pengelolaan dan pengembangan Sistem Informasi ASN.

Badan Kepegawaian Negara Pusat terletak di jalan Mayjen. Sutoyo nomor 12, Cililitan, Jakarta Timur. Kantor ini mengelola administrasi dan manajemen kepegawaian seluruh PNS di Indonesia pada tingkat nasional. BKN Pusat memiliki 5 biro yaitu, biro perencanaan, biro keuangan, biro kepegawaian, biro umum, dan biro hubungan masyarakat. Seperti PNS pada umumnya, BKN pusat menerapkan sistem 5 hari kerja dan jam kerja dimulai pukul 08.00 hingga 16.00. Dalam menjalankan tugasnya, BKN Pusat menerapkan visi “ Menjadi Pembina dan Penyelenggara Manajemen Kepegawaian yang Profesional dan Bermartabat Tahun 2025”. Untuk mewujudkan visi dan misi BKN, ditetapkan tujuan BKN tahun 2015-2019, antara lain sebagai berikut : Terwujudnya manajemen kepegawaian yang modern dengan melakukan pembinaan dan penyelenggaraan manajemen ASN secara nasional, Mewujudkan pelayanan prima di bidang kepegawaian, mewujudkan manajemen internal yang efektif, efisien, dan akuntabel. Agar tercapainya semua tujuan itu, BKN menargetkan adanya peningkatan kecepatan dan ketepatan pelayanan kepegawaian dengan menggunakan metode pelayanan yang berbasis teknologi informasi dan sistem informasi kepegawaian yang terintegrasi serta didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai. Demi menunjang pekerjaannya, PNS di BKN Pusat diberikan akses *internet* di seluruh lingkungan kantor. Hal ini diperkuat oleh Armayanti (2016) yang mengemukakan bahwa penggunaan *internet* dalam dunia kerja dapat mempermudah kerja pegawai untuk melakukan proses komunikasi di dalam

organisasi internal maupun organisasi eksternal seperti mengirim laporan kepemimpinan, saling bertukar informasi kepada rekan kerja, menyampaikan informasi ke khalayak organisasi, menyampaikan perintah ke bawahan dengan menggunakan E-mail, *World Wide Web* (WWW), dan sebagainya.

Namun pada kenyataannya, Efek dari penerapan komputerisasi dan *internet* ternyata juga telah merevolusi kemalasan pegawai negeri sipil dengan tugasnya (Ardilasari, 2017). Berdasarkan wawancara pada tanggal 12 Maret 2018 yang dilakukan oleh peneliti terhadap PNS di BKN Pusat diakui banyak pegawai yang membuka situs-situs yang tidak ada hubungannya dengan pekerjaan seperti membuka sosial media, *chatting* melalui pesan instan, berselancar di *internet* atau sekedar membuka *youtube* pada saat jam kerja. Hal ini dilakukan hanya untuk mengisi kekosongan waktu dan selalu ingin *update* dengan informasi-informasi yang terjadi. Situasi kerja yang terkadang tidak ada tugas merupakan alasan tersendiri mengapa banyak pegawai yang melakukan aktivitas-aktivitas tersebut. Bahkan subjek mengakui pada saat jam kerja terdapat sekitar 1 hingga 2 jam tanpa adanya tugas dalam pekerjaannya. Situasi seperti itu juga membuat subjek merasa kesepian karena setiap pegawai belum tentu memiliki waktu senggang yang sama sehingga untuk menghilangkan rasa kesepian subjek memilih untuk bermain gawai dan berselancar di *internet*.

Penggunaan teknologi informasi juga dapat berdampak buruk terhadap pengguna teknologi itu sendiri, sebagai contoh nyatanya adalah penggunaan akses *internet* ketika berada di kantor. Pegawai dengan sengaja menjelajah dunia maya untuk kepentingan pribadi, seperti membaca berita, mengakses forum-forum

pertemanan dan lainnya yang tidak ada hubungannya dengan kepentingan pekerjaannya yang biasa disebut dengan *cyberloafing/cyberslacking* (Anugrah, 2013). Selain itu, menurut Harsono, Pantow dan Marentek (2016) seringkali didapati banyak pegawai yang hanya menggunakan *internet* lebih kepada kepentingan pribadi, antara lain seperti bermain *game*, mencari kabar terbaru tentang selebritis, kemudian juga membuka jejaring sosial seperti *facebook*, *twitter* dan lainnya.

Cyberloafing adalah perilaku menyimpang di tempat kerja yang menggunakan “status pegawainya” untuk mengakses *internet* dan email selama jam kerja untuk tujuan yang tidak berhubungan dengan pekerjaan (Lim, 2002). Teknologi yang digunakan untuk melakukan *cyberloafing* dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi pribadi bukan hanya teknologi milik instansi saja (Ramadhan dan Nurtjahjanti, 2017). *Cyberloafing* adalah salah satu istilah yang digunakan untuk mendefinisikan perilaku penyalahgunaan *internet* pribadi. Banyak definisi lainnya seperti *non-work related computing*, *cyberslacking*, *cyberbludging*, *online loafing*, *internet devianca*, *problematic internet use*, *personel web usage at work*, *internet dependency*, *internet abuse*, *intert addiction* dan *internet abuse disorder* (Kim & Bryne, 2011). Istilah-istilah tersebut mengacu pada kegiatan menggunakan *internet* yang tidak sesuai dengan semestinya.

Lim (2002), membagi *cyberloafing* menjadi 2 aspek. aspek yang pertama adalah *activity browsing*, aktivitas ini mencakup semua penggunaan akses *internet* perusahaan untuk mengunjungi situs atau web yang tidak berhubungan dengan pekerjaan pada saat jam kerja. Aspek yang kedua adalah *activity emailing*,

aktivitas ini merupakan aktivitas yang berhubungan dengan pemeriksaan, menerima dan mengirim email pribadi pada saat jam kerja yang tidak memiliki kaitan dengan pekerjaan utama karyawan di organisasinya.

Dalam survei oleh *SurfWatch* disebutkan bahwa 50% dari 224 perusahaan mempunyai isu atau masalah yang sama mengenai perilaku *cyberloafing* (Lim, 2002). Dilanjutkan survei yang dilakukan Greengard pada tahun 2012, bahwa 56% karyawan pernah menggunakan *internet* untuk alasan pribadi. Tahun 2013, 59% penggunaan *internet* bertujuan untuk non-pekerjaan. Sedangkan pada tahun 2013, *cyberloafing* menjadi hal yang paling umum dilakukan pegawai dalam membuang waktu di tempat kerja. Beberapa penelitian membuktikan bahwa jumlah waktu yang digunakan untuk *cyberloafing* kian meningkat, yakni 3 jam perminggu menjadi 2,5 jam perhari. Hal ini juga terlihat dari penelitian yang dilakukan Australia National University pada tahun 2012 yang menemukan bahwa 30 % hingga 65% penggunaan *internet* di tempat kerja tidak berkaitan dengan pekerjaan. Beberapa contoh perilaku *cyberloafing* pegawai adalah belanja *online*, *browsing* situs-situs hiburan, terlibat dalam jejaring media sosial, mencari pekerjaan, mengirim dan menerima email pribadi, serta mengunduh *file* (berkas) yang tidak berhubungan dengan pekerjaan (Greenfield & Davis, 2002).

Hal ini juga ditunjukkan dengan hasil wawancara yang dilakukan pada 8 orang PNS di Badan Kepegawaian Negara Pusat pada Kamis, 5 April 2018. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data sebanyak 6 dari 8 orang PNS menunjukkan gejala-gejala perilaku *cyberloafing* yang dapat dikatakan tinggi. Pada aspek *activity* browsing, seluruh subjek wawancara mengaku melakukan *activity*

browsing pada saat jam kerja. Hal ini ditandai dengan subjek mengaku sering membuka situs-situs berita, olahraga, *facebook*, *youtube* dan aplikasi pesan instan pada saat jam kerja. Sedangkan untuk *activity emailing*, terdapat 6 dari 8 orang PNS yang melakukannya pada saat jam kerja. *Activity emailing* yang dilakukan bertujuan untuk mengirim dan menerima *email* dari koleganya, baik untuk urusan bisnis pribadi ataupun hanya mengirim berkas-berkas tertentu yang tidak ada kaitannya dengan pekerjaan. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa PNS yang berada di lingkungan Badan Kepegawaian Negara Pusat memenuhi aspek-aspek perilaku *cyberloafing*. Baik aspek *activity browsing* maupun aspek *activity emailing*. Secara keseluruhan terdapat pegawai yang masih menggunakan fasilitas *internet* kantor untuk kepentingan pribadi. Hal ini dilakukan untuk mengisi kekosongan waktu yang menyebabkan kesepian pada pegawai. Padahal *cyberloafing* juga dapat menjadi penyebab turunnya konsentrasi, gangguan komunikasi, adanya tindakan tidak disiplin, penghentian hubungan kerja, kerugian reputasi, serta masalah dalam keamanan sistem informasi, sabotase akses ke dokumen rahasia dan penyebaran virus komputer. Hal ini dapat membuat kerugian bagi pegawai dan organisasi (Harsono, Pantow & Marentek, 2016).

Jika disesuaikan dengan tugas dan fungsi Pegawai Negeri Sipil yang pada intinya adalah untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat umum, baik itu pelayanan informasi maupun birokrasi. Tentunya *Internet* dapat dijadikan salah satu alat yang bisa membantu proses pekerjaan dari Pegawai Negeri Sipil tersebut (Harsono, Pantow, Marentek, 2016). Biro Kepegawaian BKN Pusat merupakan salah satu biro yang mempunyai tugas yaitu: pelaksanaan penyelenggaraan

organisasi, keetatalaksanaan, percepatan reformasi birokrasi, penerapan dan pendokumentasian pertauran perundang-undangan di bidang kepegawaian, dan penegakan disiplin pegawai di lingkungan BKN; pelaksanaan perencanaan dan pengadaan pegawai, mutasi kepegawaian, serta pemberhentian dan pensiun; pelaksanaan pengembangan karier pegawai, pembinaan jabatan fungsional, serta pengelolaan data dan arsip kepegawaian di lingkungan BKN; dan pelaksanaan pengelolaan kinerja, konseling pegawai, dan pembinaan kesejahteraan pegawai di lingkungan BKN, serta pengelolaan kegiatan, ketatausahaan, evaluasi dan pelaporan pada Biro Kepegawaian. Tentunya di era digital seperti saat ini, peran *internet* sangat membantu menjalankan tugas Biro Kepegawaian BKN Pusat. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Armayanti (2016), selain sumber daya manusia, teknologi juga merupakan salah satu penunjang untuk menaikkan produktivitas kerja. Teknologi yang dimaksud yaitu penggunaan mesin-mesin atau perlengkapan mesin yang ada didalam organisasi, dalam hal ini internet juga merupakan teknologi yang sudah umum digunakan dalam suatu organisasi baik organisasi pemerintah maupun swasta.

Adapun menurut Ozler dan Polat (2012) terdapat 3 faktor yang mempengaruhi *cyberloafing* yaitu (1) faktor individual, (2) faktor organisasi dan (3) faktor situasional. Faktor individual adalah berbagai atribut dalam diri individu yang mencakup persepsi dan sikap, sifat pribadi yang 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. Faktor organisasi mencakupi pembatasan penggunaan *internet*, hasil

yang diharapkan, dukungan manajerial, pandangan rekan kerja tentang norma *cyberloafing*, sikap kerja pegawai dan karakteristik pekerjaan yang pegawai lakukan. Faktor situasional biasanya terjadi ketika pegawai memiliki akses terhadap *internet* di tempat kerja sehingga hal ini sangat dipengaruhi oleh faktor situasional yang memediasi perilaku ini.

Berdasarkan ketiga faktor di atas peneliti memilih faktor individual yaitu kesepian sebagai faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberloafing*. Hal ini diperkuat dengan pernyataan dari Chack dan Leung (dalam Ozler & Polat, 2012) perilaku pengguna *internet* mencerminkan berbagai motif psikologis. Salah satunya adalah kesepian yang dapat mempengaruhi pola penggunaan *internet*. seseorang yang sedang mengalami kesepian cenderung bermain gawai dan mengakses *internet* lebih sering dari pada yang tidak merasakan kesepian (Wakhidah & Adiyanti 2017). Hal ini sesuai dengan hasil wawancara pada 8 orang PNS di BKN Pusat pada 5 April 2018 5 dari 8 orang subjek mengaku kerap merasakan kesepian ketika berada di kantor. Hal ini ditandai dengan kejenuhan yang dialami pegawai yang terjadi akibat dari kurangnya interaksi antar pegawai yang merupakan salah satu aspek kesepian yaitu *need for intimacy*. Kemudian dalam aspek *cognitive process* ditandai dengan kebosanan pegawai yang terjadi akibat pegawai mempersepsikan terlalu sedikit atau terlalu banyak beban kerja yang diberikan. Untuk aspek *social reinforcement*, pegawai mengakui jika beberapa pegawai mempunyai sifat yang acuh tak acuh terhadap rekan kerja lainnya, hal ini mengakibatkan pegawai merasa bahwa dukungan sosial yang diperoleh dari rekan kerja terasa rendah.

Peplau dan Perlman (1982) berpendapat bahwa kesepian adalah pengalaman yang tidak menyenangkan yang terjadi ketika keterlibatan seseorang dalam hubungan sosial secara signifikan berkurang, baik dalam segi kuantitas ataupun kualitas. Kesepian dibagi menjadi 3 aspek yaitu *need for intimacy* yaitu keinginan-keinginan individu untuk menjalin hubungan yang lekat dengan orang lain serta mengungkapkan hubungan seperti apa yang dikehendaki atau didambakan oleh masing-masing individu. *Cognitive process* menitikberatkan pada respon atau tindakan apa yang pernah dan akan dilakukan apabila individu menghadapi suatu peristiwa yang tidak menyenangkan. *Social reinforcement* Mencakup mengenai keadaan dan kondisi kehidupan sosial yang sedang berlangsung. Tidak hanya kehidupan sosial, aspek ini juga menekankan pada hubungan sosial yang terjalin antara individu dengan individu lain. Kesepian terbentuk tidak hanya karena faktor banyak sedikitnya jumlah hubungan yang terjalin atau frekuensi interaksi sosial yang terjadi, tetapi juga oleh faktor hubungan itu sendiri.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Budiana (2018) didapati bahwa terdapat hubungan yang positif antara *loneliness* dengan perilaku *cyberloafing* pada karyawan. Menurut Park (2005), beberapa penyebab kecanduan telepon genggam di antaranya adalah kesepian, kebiasaan, menghibur diri sendiri, membuat diri rileks, mengalihkan diri dari masalah, dan menjaga relasi dengan orang lain. Seseorang akan mengalihkan rasa sepi yang dimilikinya dengan menggunakan telpon pintar yang dilengkapi dengan akses *internet*. Saat individu mengalami kesepian, depresi atau cemas juga menggunakan *internet* untuk

bersosialisasi seperti di kehidupan nyata. Senada dengan Kim, Larose dan Peng (2009) yang menjelaskan bahwa individu yang mengalami kesepian ternyata memiliki preferensi yang lebih tinggi untuk interaksi *online*, karena individu merasa bahwa komunikasi *online* mungkin relatif kurang berisiko dan lebih mudah dibandingkan tatap muka sebab ketika *online* individu dapat berinteraksi secara anonim. individu yang kesepian merasa bahwa dirinya dapat berinteraksi dengan orang lain dan mengekspresikan diri lebih baik secara *online* daripada yang dilakukan secara langsung. Dalam konteks lingkungan pekerjaan penggunaan *internet* perusahaan untuk kepentingan pribadi secara tidak wajar dinamakan *cyberloafing* (Lim, 2002). Berdasarkan uraian tersebut peneliti mengajukan rumusan permasalahan apakah terdapat hubungan antara kesepian dengan perilaku *cyberloafing* pada Pegawai Negeri Sipil di Badan Kepegawaian Negara Pusat?

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kesepian dengan perilaku *cyberloafing* pada Pegawai Negeri Sipil di Badan Kepegawaian Negara Pusat

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Memberi masukan bagi perkembangan ilmu psikologi, khususnya ilmu psikologi pendidikan dan psikologi sosial, dengan mengungkap

lebih jauh tentang hubungan antara kesepian dengan perilaku *cyberloafing* pada Pegawai Negeri Sipil di Badan Kepegawaian Negara Pusat

b. Manfaat Praktis

Menambah informasi bagi para PNS di BKN tentang hubungan antara kesepian dengan perilaku *cyberloafing* pada Pegawai Negeri Sipil di Badan Kepegawaian Negara Pusat, sehingga dapat mencegah perilaku yang tidak seharusnya dilakukan.