

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Covid-19 adalah wabah virus yang telah melanda dunia, virus ini pertama kali ditemukan di Wuhan, Republik Rakyat Tiongkok (Mas'udi & Winanti:2020). Virus ini telah melanda dunia selama satu tahun terakhir. Di Indonesia virus ini masih terus menanjak dan semakin membuat masyarakat semakin terpuruk. Pada akhir April 2020 WHO melontarkan gagasan baru yaitu *new normal*, sebagai bentuk transisi untuk kembali pada kehidupan normal pascapandemi (WHO Media Breafing;22 April 2020). Indonesia mengadopsi *new normal* pada pertengahan Juni 2020, diawali pernyataan presiden Jokowi untuk membiasakan diri hidup berdampingan dengan Covid-19 (kompas.com; 15 Mei 2020). Dalam masa pandemi ini tentunya banyak berdampak pada setiap sektor, baik ekonomi dan sosial. Sektor ekonomi tentu menjadi hal yang sangat berpengaruh terhadap masyarakat, maka dari itu diharapkan dengan adanya gagasan baru ini dapat menjadi solusi untuk perbaikan ekonomi negara.

Dalam masa pandemi ini peran teknologi sangat dibutuhkan, penggunaan internet meningkat drastis, hal itu disebabkan semua aspek kegiatan dilakukan secara online melalui aplikasi virtual. Penggunaan internet digunakan oleh semua kalangan baik itu pelajar, pelaku usaha ataupun karyawan. Penggunaan internet ini dimulai bukan sejak masa pandemi saja, hal ini sudah dilakukan dari dulu dimana teknologi yang perkembangannya sudah semakin pesat. Hasil survey yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia) pada bulan juni 2020 jumlah pengguna internet meningkat menjadi 196,7 jiwa pada masa pandemi ini hingga kuartal II 2020, jika pada tahun 2018 lalu jumlah pengguna internet hanya sebesar 171,2 juta jiwa. Teknologi tentunya menjadi penunjang utama bagi sebagian besar masyarakat terlebih lagi oleh perusahaan

mengingat adanya kondisi pandemi pada saat ini. Perusahaan memerlukan teknologi untuk membantu setiap kegiatan perusahaan seperti pemasaran digital dan kegiatan lainnya. Bahkan perusahaan juga memberikan fasilitas internet bagi setiap karyawannya, hal itu disebabkan agar para karyawan dapat menunjang komunikasi serta dapat membantu pekerjaan mereka sehingga para karyawan bekerja secara efektif dan efisien.

PT. Telekomunikasi Indonesia (Telkom) merupakan perusahaan BUMN yang menyediakan jasa pelayanan telekomunikasi di Indonesia. Penyediaan layanan internet tidak hanya diberikan kepada pelanggan saja, akan tetapi penyediaan internet juga diberikan kepada karyawannya sebagai fasilitas penunjang untuk kegiatan pekerjaan. Pemberian sarana internet untuk karyawan merupakan hal yang baik untuk menunjang pekerjaan mereka, sehingga karyawan dapat memberikan kinerja yang maksimal untuk perusahaan. Akan tetapi, hal tersebut tidak dipergunakan dengan baik oleh para karyawan. Dengan adanya sarana dan prasarana yang diberikan oleh perusahaan justru memberikan dampak negatif bagi perusahaan, banyak karyawan yang mengakses internet untuk kepentingan pribadi dan bukan untuk kepentingan perusahaan.

Internet banyak digunakan oleh masyarakat dikarenakan memiliki banyak kegunaan atau dampak positif, seperti digunakan untuk media komunikasi, media informasi dan juga transaksi bisnis (William;2015), apalagi dengan adanya pandemi ini tentunya media internet banyak diperlukan oleh masyarakat. Namun, penggunaan internet juga berdampak negatif terhadap produktivitas masyarakat apalagi bagi seorang karyawan. Penggunaan internet yang sudah melekat pada diri seseorang dapat berpengaruh negatif, pengaruh negatif salah satunya yang sering timbul adalah perilaku *Cyberloafing*.

Garret dan Danzieger dalam Handoyo (2016) mendefinisikan bahwa *cyberloafing* merupakan penggunaan akses internet perusahaan oleh karyawan secara ilegal atau tidak sah selama jam kerja. Garrett dan Danzinger (2008) melaporkan bahwa 82% karyawan menggunakan Internet untuk keperluan pribadi selama jam kerja. Jumlah waktu yang dihabiskan karyawan untuk *cyberloafing* diperkirakan berkisar dari minimal 3 jam seminggu hingga sekitar 3 jam per hari (Kerwin, 2015). Sebuah survei mengungkapkan bahwa seorang karyawan Amerika menghabiskan sekitar 24% dari jam kerjanya aktivitas *cyberloafing*, mencapai 201 juta jam per minggu. Bukti anekdototal menunjukkan bahwa karyawan di Inggris menghabiskan sekitar 40% dari waktu mereka untuk melakukan *cyberloafing* dan ini merugikan bisnis Inggris sebesar £ 154 juta setahun (Lim & Chen, 2012).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Telkom cabang Bangkalan masih banyak karyawan yang melakukan perilaku *cyberloafing*. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor, seperti kurangnya pengawasan dan tindakan tegas dari pihak atasan, selain itu faktor lain yang menjadi alasan para karyawan melakukan hal tersebut adalah kurangnya kesadaran atau kontrol diri dari para karyawan sendiri, dan pastinya hal ini mempengaruhi produktivitas mereka dalam bekerja dan berdampak buruk bagi perusahaan. Fasilitas yang seharusnya dijadikan sebagai penunjang untuk pekerjaan malah digunakan untuk kesenangan pribadi.

Kontrol diri (*Self Control*) merupakan salah satu faktor internal individu yang diduga menyebabkan timbulnya perilaku *cyberloafing* (Ozler & Polat, 2012). Kontrol diri yang tinggi diduga sangat dibutuhkan untuk mencegah perilaku menyimpang terjadi di tempat kerja. Kemampuan menahan keinginan yang tidak sesuai dengan norma di tempat kerja seperti *cyberloafing* dapat mengurangi timbulnya dampak negatif seperti menurunnya produktivitas kerja. Dalam setiap

individu memiliki kontrol diri yang berbeda, ada yang memiliki kontrol diri yang tinggi dan rendah. Individu yang memiliki kontrol diri yang rendah cenderung akan melakukan perilaku *Cyberloafing*.

Mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Ardilasari dan Firmanto (2017) semakin tinggi *self control* yang dimiliki pegawai, maka semakin rendah perilaku *cyberloafing* yang dilakukannya. Begitupula sebaliknya semakin rendah *self control* yang dimiliki pegawai, maka semakin tinggi perilaku *cyberloafing* yang dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima. "Dari hasil analisa data tersebut, *self control* hanya menyumbang sebesar 4,2% terhadap perilaku *cyberloafing* dan sisanya 95,8% ditentukan oleh faktor-faktor yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti faktor organisasi maupun faktor situasional.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Laria Sari dan Ratnaningsih (2018) menyatakan Hipotesis yang diajukan mengungkapkan bahwa semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah intensi *cyberloafing* pada pegawai. Sebaliknya, semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi intensi *cyberloafing* pada pegawai. Dari beberapa penelitian tersebut mengatakan bahwa *self control* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku *cyberloafing*.

Selain *Cyberloafing* faktor yang mempengaruhi produktivitas kerja karyawan adalah perilaku kreatif. Dalam masa pandemi ini perilaku kreatif diperlukan untuk keberlangsungan perusahaan serta untuk menunjang produktivitas karyawan. Individu yang kreatif memiliki gagasan-gagasan serta sifat sifat meliputi kepribadian, ilmu pengetahuan dan pemikiran yang spesifik (Amabile 1988: 123-167).

Tindakan kreativitas dapat dilakukan oleh individu, kelompok, atau organisasi, atau semua bekerja sama untuk menghasilkan hasil yang kreatif, apakah inovasi, keuntungan, kualitas, pengetahuan, atau beberapa hasil yang

diinginkan lainnya (Zuliawati:2016). Menurunnya kreativitas kerja bisa berdampak terhadap menurunnya produktivitas kerja di dalam suatu perusahaan (Saharuddin, 2019). Kreativitas juga menjadi daya saing bagi perusahaan, gagasan atau ide baru yang dilakukan oleh setiap individu atau kelompok akan berpengaruh terhadap eksistensi perusahaan serta akan berimbas juga terhadap pencapaian produktivitas karyawan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Zuliawati (2016) mengatakan bahwa kreativitas berpengaruh terhadap produktivitas. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Astuti,dkk; 2019) mengatakan bahwa kreativitas berpengaruh positif terhadap kinerja karyawan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan diatas mengacu pada penelitian terdahulu serta ditinjau dari hasil pengamatan langsung oleh peneliti maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul ***“Peran Perilaku Kreatif dan Perilaku Cyberloafing Terhadap Produktivitas Karyawan Dengan Self Control Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada PT. Telekomunikasi Indonesia Cabang Bangkalan Pada Era New Normal).”***

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah perilaku kreatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap produktivitas karyawan di era new normal pada PT. Telekomunikasi Indonesia cabang Bangkalan?
2. Apakah perilaku *cyberloafing* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap produktivitas karyawan di era new normal PT. Telekomunikasi Indonesia cabang Bangkalan?

3. Apakah perilaku *self control* berpengaruh positif dan signifikan terhadap produktivitas karyawan di era new normal PT. Telekomunikasi Indonesia cabang Bangkalan?
4. Apakah perilaku kreatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku *self control* pada PT. Telekomunikasi Indonesia cabang Bangkalan?
5. Apakah perilaku *cyberloafing* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku *self control* pada PT. Telekomunikasi Indonesia cabang Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat disimpulkan tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui perilaku kreatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap produktivitas karyawan pada era new normal PT. Telekomunikasi Indonesia cabang Bangkalan
2. Mengetahui perilaku *cyberloafing* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap produktivitas karyawan pada era new normal PT. Telekomunikasi Indonesia cabang Bangkalan
3. Mengetahui perilaku *self control* berpengaruh positif dan signifikan terhadap produktivitas karyawan pada era new normal PT. Telekomunikasi Indonesia cabang Bangkalan
4. Mengetahui perilaku kreatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku *self control* pada PT. Telekomunikasi Indonesia cabang Bangkalan

5. Mengetahui perilaku *cyberloafing* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perilaku *self control* pada PT. Telekomunikasi Indonesia cabang Bangkalan

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perusahaan dalam mengawasi setiap perilaku karyawannya agar produktivitas mereka tetap terjaga.

2. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan menambah wawasan dibidang ilmu manajemen sumber daya manusia.

3. Bagi Pihak Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi refrensi atau rujukan bagi penelitian selanjutnya.

4. Bagi Universitas

Diharapkan adanya penelitian ini dapat meningkatkan kerjasama antara perusahaan dengan Universitas.