Existing The Existence Of Cyberloafing Behavior In The Middle Of Pandemi Covid-19 (Case Study On Employees Of Universitas Pendidikan Nasional)

Mengulik Eksistensi Perilaku *Cyberloafing* Di Tengah Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pada Karyawan Universitas Pendidikan Nasional)

A.A.N Oka Suryadinatha Gorda¹, Desak Putu Sulastri², I Made Mai Noval³.

Universitas Pendidikan Nasional (UNDIKNAS)^{1,2}. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Satya Dharma³.
okagorda@gmail.com¹, desaksulastri96@gmail.com², madenoal17@gmail.com³.

*Corresponding Author

ABSTRACT

This study aims to explore more in-depth information related to the existence of cyberloafing behavior in the middle of Pandemic Covid-19. This research is a qualitative descriptive research, with data collection techniques using interview, documentation and observation techniques, with 6 informants consisting of 3 employees and 3 students chosen using purposive sampling techniques. The results showed that cyberloafing behavior at Undiknas had occurred in several employee activities such as accessing social media platforms, video sharing platforms, private messaging, online news sites, and online games. These actions have an impact on increasing employee creativity, especially employees in the field of information technology and decreased levels of work stress.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menggali informasi secara lebih mendalam terkait eksistensi perilaku cyberloafing di tengah pandemic covid-19. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, dengan Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik wawancara, dokumentasi dan observasi, dengan informan sebanyak 6 orang yang terdiri dari 3 orang karyawan dan 3 orang mahasiswa yang dipilih menggunakan Teknik Purposive Sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku cyberloafing di UNDIKNAS telah terjadi dalam beberapa kegiatan karyawan seperti mengakses platform media sosial, platform video sharing, private messaging, situs berita online, dan game online. Tindakan tersebut berdampak pada peningkatan kreatifitas karyawan, khususnya karyawan di bidang information Technology serta penurunan tingkat stress kerja.

Kata Kunci : Cyberloafing, Kinerja Karyawan, Pengguna Teknologi

1. Pendahuluan

Merebaknya pandemi COVID-19 di Indonesia pada awal Maret tahun 2020, yang menyebabkan pemerintah melaksanakan berbagai upaya untuk mampu mencegah dan meminimalisir penyebaran dari virus corona tersebut. Salah satunya yaitu dengan adanya peraturan yang membatasi aktivitas diluar lingkungan rumah, yang secara tidak langsung mengharuskan semua masyarakat untuk melaksanakan segala aktivitasnya dari rumah saja, baik itu dalam dunia perkerjaan yang mengharuskan setiap karyawannya untuk bekerja dari rumah yang di kenal dengan istilah *work from home (WFH)*. Tidak hanya di dunia perkerjaan yang mengalami dampak dari adanya pandemic covid-19 ini, bahkan pada dunia pendidikan pun terdampak dari adanya pandemic covid-19 ini, dengan dikeluarkannya surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No 1 tahun 2020 terkait pencegahan penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* di perguruan tinggi. Berdasarkan surat edaran tersebut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) memberi instruksi kepada perguruan tinggi untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh atau *daring* dan mengharuskan mahasiswa untuk belajar dari rumah masing-masing. Dengan adanya pandemic Covid-19 ini, secara langsung menciptakan suatu batasan bagi mahasiswa untuk melaksanakan proses pembelajaran, mengurus administrasi

serta berinteraksi dengan dosen secara langsung atau offline. Fenomena serba online di tengah pandemi ini menyebabkan karyawan maupun dosen di Universitas Pendidikan Nasional menggunakan fasilitas internet yang telah disediakan oleh kampus untuk menunjang aktivitas pekerjaannya. Tidak menutup kemungkinan bahwa adanya aktivitas perilaku *cyberloafing* di dalam lingkungan kampus UNDIKNAS. *cyberloafing* merupakan suatu perilaku penggunaan internet di tempat kerja yang tidak ada hubungannya dengan pekerjaan, banyaknya kemungkinan karyawan melakukan *cyberloafing* dengan gadget maupun fasilitas sarana prasarana elektronik yang telah disediakan oleh kampus UNDIKNAS .

Fenomena *cyberloafing* merupakan suatu fenomena umum yang semakin eksis di tengah pandemi COVID-19, terjadinya fenomena ini tentunya memiliki dampak yang berfariatif terhadap karyawan, baik dampak positif maupun negatif, fenomena ini menjadi unik serta menarik yang disebabkan oleh perilaku dari *cyberloafing* ini sulit untuk di deteksi maupun diprediksi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti terkait eksistensi perilaku *cyberloafing* pada karyawan di tengah pandemi COVID-19 di Universitas Pendidikan Nasional.

2. Tinjauan Pustaka

Definisi Perilaku *Cyberloafing*

Menurut salah satu para ahli yaitu (Garret dan Danzieger, 2016) menyatakan bahwa *cyberloafing* merupakan istilah untuk mendefinisikan penggunaan internet oleh karyawan yang tidak ada hubungannya dengan pekerjaan. Didefinisi lainnya sebagai tindakan karyawan yang dengan sengaja menghabiskan waktu untuk menggunakan akses internet yang tidak berkaitan dengan pekerjaan. Berdasarkan definisi *cyberloafing* yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa perilaku *cyberloafing* adalah aktivitas karyawan yang menggunakan akses internet di perusahaan atau organisasi dengan menggunakan gadget pribadi dan komputer atau laptop untuk mengakses situs-situs, aplikasi maupun *game* online untuk keperluan pribadi dan tidak ada hubungannya dengan pekerjaannya

Aspek-Aspek *Cyberloafing*

Terkait aspek-aspek *cyberloafing*, menurut salah satu para ahli yaitu (Lim dan Chen, 2017) membagi *cyberloafing* menjadi 2 aspek yaitu diantaranya sebagai berikut ini:

1. *Activity Browsing*

Aktivitas ini mencakup semua penggunaan akses internet di dalam perusahaan untuk mengunjungi situs atau web yang tidak ada hubungannya dengan pekerjaan pada saat jam kerja. Seperti *chatting*, mengunjungi situs belanja online dan situs berita online, mengelola web pribadi, judi online, game online, atau juga mengunjungi web berkonten pornografi.

2. *Activity Emailing*

Aktivitas ini merupakan aktivitas seperti menerima dan mengirim email pribadi pada saat jam kerja yang tidak memiliki kaitan dengan pekerjaan utama karyawan di perusahaannya.

Dampak Perilaku *Cyberloafing*

Menurut salah satu para ahli yaitu (Blanchard & Henle, 2017) menyatakan bahwa, perilaku *cyberloafing* di tempat kerja mempunyai beberapa dampak, yaitu sebagai berikut ini:

1. Kreativitas menjadi meningkat.
2. Mengurangi produktivitas, dapat membuat pegawai menggunakan metode lain untuk melalaikan tugas dengan teknologi modern tanpa harus terlihat keluar masuk ruangan, dan lebih terlihat aktif sepanjang jam kerja di depan komputer.
3. Degradasi kinerja sistem komputer dan jaringan internet instansi yang berlebihan dapat menyebabkan kelebihan sumberdaya komputasi dan efek selanjutnya adalah menurunkan kecepatan akses internet.

4. *Cyberloafing* berpotensi dalam menciptakan masalah kriminal hukum lainnya seperti pelecehan, pelanggaran terkait hak cipta serta melalaikan pekerjaan yang seharusnya dikerjakan.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Universitas Pendidikan Nasional, Jl. Bedugul No.39, Sidakarya, Kec. Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali 80224. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena peneliti ingin mengetahui lebih jauh bagaimana perilaku *cyberloafing* pada karyawan di Universitas Pendidikan Nasional. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data yang digunakan berasal dari data primer melalui wawancara langsung dengan para informan, dan data sekunder yang didapatkan melalui website resmi dari Universitas Pendidikan Nasional, berita-berita online, dan website Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Adapun Teknik penentuan informan yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan rincian informan yang di wawancara yaitu pimpinan *Vice Rector for Human Resource and Finance* dan *Head of Information Development System*, 3 orang karyawan terdiri dari 1 security, 1 cleaning service dan 1 karyawan administrator serta 3 orang mahasiswa yang terbilang cukup sering berada di Universitas Pendidikan Nasional untuk keperluan administrasi maupun keperluan lainnya, karena di tengah pandemi Covid-19.

Adapun beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Adapun langkah - langkah analisis yang digunakan, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dan proses verifikasi. Teknik pemeriksaan data dalam penelitian ini dilakukan dengan dengan 2 cara yaitu dengan Triangulasi Sumber yaitu menghubungkan informasi dari semua informan dan juga Triangulasi Teknik yaitu mencari relevansi dari observasi, wawancara, dan juga dokumentasi.

4. Hasil dan Pembahasan

Perilaku *Cyberloafing* di Universitas Pendidikan Nasional

Berdasarkan beberapa temuan penelitian yang telah dipaparkan peneliti, adapun beberapa temuan dalam perilaku *cyberloafing* yang ada di Universitas Pendidikan Nasional yaitu perilaku *cyberloafing* untuk *merefresh*, *merecharge*, meningkatkan kreatifitas, mengurangi kebosanan, mengurangi tingkat stress pada karyawan ,temuan ini di perkuat dengan teori menurut (Blanchard & Henle, 2017) perilaku *cyberloafing* di tempat kerja mempunyai beberapa dampak, yaitu: Kreativitas menjadi meningkat, Mengurangi produktivitas, dapat membuat pegawai menggunakan metode lain untuk melalaikan tugas dengan teknologi modern tanpa harus terlihat keluar masuk ruangan, dan lebih terlihat aktif sepanjang jam kerja di depan komputer. Degradasi kinerja sistem komputer dan jaringan internet instansi yang berlebihan dapat menyebabkan kelebihan sumberdaya komputasi dan efek selanjutnya adalah menurunkan kecepatan akses internet. *Cyberloafing* berpotensi untuk memunculkan masalah kriminal hukum lainnya seperti pelecehan (misalnya, email lelucon seorang pegawai yang mengandung seks atau rasis), pelanggaran hak cipta (misalnya pegawai menggunakan seorang pekerja yang memberitakan kebohongan tentang seorang atasan di *chat room*), dan melalaikan pekerjaan yang seharusnya dikerjakan.

Dampak perilaku *cyberloafing* yang dipaparkan di atas, hanya dampak kreatifitas yang meningkat menurut hasil temuan dari peneliti, dampak lainnya tidak terjadi di Universitas Pendidikan Nasional. Temuan ini juga didukung oleh pernyataan menurut (Rustandi, 2019) kehandalannya internet juga berada dalam dua sisi, pada satu sisi menjadi karyawan dalam

meningkatkan kinerja, berinteraksi, menciptakan inspirasi dan kreativitas karyawan serta membantu karyawan untuk mempelajari banyak hal, sementara pada sisi yang lain yaitu munculnya perilaku menunda pekerjaan atau tugas yang seharusnya diselesaikan pada waktu kerja yang dapat mengganggu produktivitas kerja karyawan, serta mengembangkan bentuk perilaku menyimpang pada lingkungan kerja, yang salah satunya adalah perilaku menunda pekerjaan karena aktivitas mengakses internet pada jam yang bukan untuk kepentingan pekerjaan itu sendiri dan tentunya berimbas pada hasil kerja. Pernyataan tersebut kemudian diperkuat oleh (Bennett et al., 2015) mengatakan bahwa manfaat dari penggunaan internet di tempat kerja mencakup peningkatan pengetahuan, peningkatan produktivitas, dan meningkatkan semangat. Singkatnya, penggunaan internet oleh anggota organisasi dapat menyebabkan manfaat bagi kedua karyawan dan organisasi.

Perilaku Cyberloafing di Universitas Pendidikan Nasional

Jenis perilaku *cyberloafing* yang dilakukan karyawan di Universitas Pendidikan Nasional yaitu bermain game online, menonton youtube, mengakses facebook, Instagram dan tiktok, dan juga belanja online, dan mendengarkan musik melalui youtube, hal ini di dukung oleh teori Li dan Chung (dalam Muhammad, 2017) membagi *cyberloafing* menjadi empat jenis yaitu: Aktivitas sosial yaitu menggunakan internet untuk berkomunikasi dengan teman. Aktivitas sosial yang melibatkan pengekspresian diri (Instagram, twitter, facebook, dan lain lain) atau berbagi informasi via blog. Aktivitas informasi yaitu penggunaan internet untuk mendapatkan informasi, aktivitas ini terdiri dari pencarian informasi seperti situs berita online. Aktivitas kenikmatan yaitu internet untuk menghibur diri. Aktivitas kesenangan ini terdiri dari aktivitas mengunduh musik, menonton youtube dan lain-lain sebagai tujuan menyenangkan diri. Aktivitas emosi virtual yaitu aktivitas internet lainnya seperti berjudi online atau berkencan dengan menggunakan aplikasi kencan lainnya.

Temuan ini juga di perkuat dengan Lim dan Chen (dalam Hurriati, 2017) membagi *cyberloafing* menjadi 2 aspek yaitu: *Activity Browsing* dimana aktivitas ini mencakup semua penggunaan akses internet di dalam perusahaan untuk mengunjungi situs atau web yang tidak ada hubungannya dengan pekerjaan pada saat jam kerja. Seperti *chatting*, mengunjungi situs belanja online dan situs berita online, mengelola web pribadi, judi online, *game online*, atau juga mengunjungi web berkonten pornografi. *Activity Emailing* dimana aktivitas ini merupakan aktivitas seperti menerima dan mengirim email pribadi pada saat jam kerja yang tidak memiliki kaitan dengan pekerjaan utama karyawan di perusahaannya.

Dapat dilihat dari temuan dan teori yang sudah dipaparkan di atas, menurut pandangan peneliti terkait jenis-jenis perilaku *cyberloafing* yang terdapat di Universitas Pendidikan Nasional tidak termasuk dalam aktivitas *emailing* dan juga tidak termasuk dalam *dating online* dan juga judi online. Pernyataan ini juga diperkuat oleh informan Dek Ayu bahwa hanya menonton youtube untuk mengurangi kebosanan di tengah pekerjaan. Jawaban dari informan Pak Huma juga menyatakan bahwa *cyberloafing* yang dilakukan hanya main game untuk meningkatkan kreatifitasnya. Diperkuat dengan pernyataan Bu Gung Sri bahwa beliau hanya mendengarkan musik di youtube dan juga belanja online untuk *merecharge* kembali semangat untuk bekerja.

5. Penutup

Kesimpulan

- 1) Perilaku *cyberloafing* di Universitas Pendidikan Nasional berupa aktivitas mengakses *platform* media sosial seperti facebook, Instagram dan tiktok, *platform video sharing* seperti youtube, *private massaging* seperti whatsapp, situs berita online, dan game online.
- 2) Perilaku *cyberloafing* yang di lakukan oleh beberapa karyawan di Universitas Pendidikan Nasional berdampak kepada meningkatnya kreatifitas pada karyawan tersebut, khususnya

pada karyawan yang bekerja di bidang IT. Selain itu perilaku *cyberloafing* juga berdampak terhadap menurunnya tingkat kebosanan dan tingkat stress yang di rasakan oleh karyawan.

Daftar Pustaka

- Ardilasari, N. (2016). No Title. *Hubungan Self Control Dan Perilaku Cyberloafing Pada Pegawai Negeri Sipil. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, 1, 19-39, 19–39.*
- Ardilasari, N., & Firmanto, A. (2017). *Hubungan antara self-control dengan Perilaku Cyberloafing pada pegawai negeri sipil. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, 5(1).* doi: 10.22219/jipt.v5i1.3882.
- Handoyo, S. (2016). *Cyberloafing di Tempat Kerja. Diterbitkan dalam buku Psikologi dan Teknologi Informasi (Seri Sumbangan Pemikiran Psikologi Untuk Bangsa 2).* Jakarta: Himpunan Psikologi Indonesia.
- Hardiani, w. A. Ayu, Rahardja, e., & Yuniawan, A. (2017). *Effect of role conflict and role overload to burnout and its impact on cyberloafing (study on pt pln (persero) pusat manajemen konstruksi).* Jurnal bisnis strategi, 26(2): 89.
- Moleong, Lexy J. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif.* Bandung : Remaja Rosdakarya Noratika Ardilasari, Ari Firmanto, (2017) *Hubungan self control dengan perilaku cyberloafing pada pegawai negeri sipil.* Malang : Universitas Muhammadiyah Malang. PT Alfabet.
- Putri, Juliana E. & Zahreni, Siti. (2016). *Hubungan Job Demand dengan Cyberloafing pada Guru di Pucca Learning Center Medan. Universitas Sumatera Utara.*
- Sari,Suci L & Ika L Ratnaningsih. (2018). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensi Cyberloafing Pada Pegawai Dinas X Provinsi Jawa Tengah.* Jurnal Empat. 7(2). 160-166.