

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Orientasi Kancah Penelitian

Orientasi kancah merupakan salah satu tahap yang dilalui sebelum melaksanakan penelitian dengan tujuan untuk mengenal lapangan penelitian lebih spesifik lagi serta dapat mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Hal ini dilakukan guna mendapat informasi tentang fenomena-fenomena permasalahan yang akan diteliti.

Penelitian dilaksanakan di Kepolisian Daerah Aceh atau Polda Aceh bertempat di Jalan T. Nyak Arief, Jeulingke Kota Banda Aceh. Polda Aceh adalah pelaksana tugas Kepolisian RI di wilayah Provinsi Aceh. Pada masa Polri bergabung dengan TNI, Polda Aceh (kala itu bernama Komando Daerah Kepolisian atau Komdak dan Kodak) masih dipimpin oleh perwira tinggi berpangkat Brigadir Jenderal Polisi atau satu bintang di pundaknya. Kepala Kepolisian Daerah (Kapolda) Aceh di era transisi reformasi (1997-1999) yang terakhir menjabat ialah Brigjen Pol Djuharnus Wiradinata. Saat ini, Brigjen Pol Rio Septianda Djambak menjabat sebagai Kapolda Aceh.

Kepolisian Daerah Aceh karena tergolong Polda tipe A, dipimpin oleh seorang Kepala Kepolisian Daerah yang berpangkat bintang dua atau (Inspektur Jenderal Polisi). Pelayanan Markas yang selanjutnya disebut Yanma adalah unsur pelayan dalam bidang pelayanan markas dan urusan dalam pada tingkat Polda yang berada di bawah Kapolda. Yanma bertugas menyelenggarakan pelayanan

markas meliputi pelayanan angkutan, perumahan, pengawalan protokoler, penjagaan markas, dan urusan dalam di lingkungan Polda.

Jumlah subjek dalam penelitian ini yaitu Auto anamnesa 3 orang dimana merupakan personil Yanma Polda Aceh yang berpangkat maksimal Bripka. Sedangkan subjek allo anamnesa dalam penelitian ini berjumlah 3 orang, merupakan Atasan dari subjek penelitian untuk mendapatkan gambaran umum produktivitas kerja personil Yanma Polda Aceh yang mengalami ketergantungan *smartphone*. Penulis memilih atasan sebagai allo anamnesa karena atasan adalah individu yang memperhatikan dan menilai kinerja dari subjek.

1. Visi dan Misi Pelayanan Markas Polda Aceh

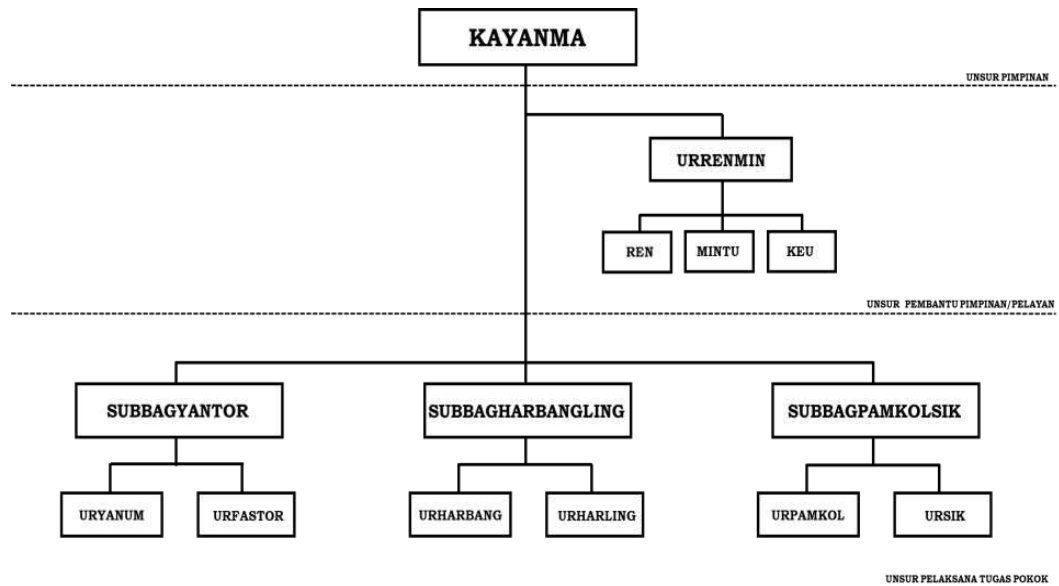
a. Visi

Yanma yang selalu siap dan mampu untuk menyelenggarakan pelayanan markas yang meliputi pelayanan angkutan, perumahan, protekoler, dan penjagaan markas serta urusan dalam lingkungan Mapolda.

b. Misi

- 1) Memberikan perlindungan, pengayoman dan pelayanan terhadap tamu dan anggota Mapolda Aceh
- 2) Menjaga dan menjamin keamanan Mapolda beserta fasilitasnya
- 3) Melaksanakan pelayanan dan perawatan kantor dan anggota tepat pada sasaran
- 4) Menjaga kebersihan, kerapian dan keindahan kantor beserta lingkungannya

2. Struktur Organisasi Pelayanan Markas Polda Aceh



Gambar 1. Struktur Organisasi Pelayanan Markas Polda Aceh

B. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

1. Persiapan Penelitian

Sebelum melakukan pengambilan data, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan beberapa persiapan yang berkaitan dengan penelitian, seperti: persiapan administrasi dan persiapan pedoman wawancara.

a. Persiapan administrasi

Penelitian dimulai dengan mempersiapkan surat izin penelitian yang dikeluarkan oleh Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh dengan nomor surat 031/UM.M₁₂/F/2020 pada tanggal 14 Februari 2020. Surat tersebut ditujukan kepada Kepala Pelayanan Markas Polda Aceh. Kemudian, Kayanma Polda Aceh memberikan surat balasan telah melaksanakan penelitian

dengan nomor surat SK / 01 /III /2020/ pada tanggal 05 Maret 2020. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan *formulir informed content* untuk ditujukan kepada subjek penelitian agar bersedia menjadi subjek penelitian. Dalam kesediaan subjek penelitian tidak ada pemaksaan dan kerahasiaan dijaga dengan baik oleh peneliti.

b. Persiapan Pedoman Wawancara

Sebelum memulai penelitian, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan pedoman wawancara yang akan diajukan kepada subjek penelitian. Penelitian juga didukung dengan alat bantu seperti alat perekam suara, video dan alat tulis.

2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada masing-masing tempat yang telah disepakati antara peneliti dan subjek yaitu di ruang Satuan Kerja Pelayanan Markas Polda Aceh pada akhir februari sampai dengan awal Maret 2020. Adapun karakteristik masing-masing responden sebagai berikut:

a. Identitas Subjek Auto Anamnesa

Tabel 5. Gambaran Umum Data Subjek Penelitian Auto Anamnesa

Identitas	Personil Yanma Polda Aceh		
	Subjek 1	Subjek 2	Subjek 3
Nama (inisial)	SH	ZZ	DK
Jenis kelamin	Laki-laki	Laki-laki	Laki-laki
Usia	32 Tahun	34 Tahun	25 Tahun
Status pernikahan	Menikah	Menikah	Belum menikah
Pangkat	BRIGADIR	BRIGADIR	BRIPDA
Jabatan	Brig Subbag Yantor	Brig Subbag Yantor	Brig Urenmin
Alamat	Aspol Lamteumen Banda Aceh	Kajhu, Banda Aceh	Lamteumen, Banda Aceh

Sumber: Data Penelitian (2020)

b. Proses Wawancara dan Observasi Auto Anamnesa

Tabel 6. Wawancara dan Observasi Auto Anamnesa

Identitas	Personil Yanma Polda Aceh		
	Subjek 1	Subjek 2	Subjek 3
Nama	SH	ZZ	DK
Hari	Jum'at	Jum'at	Selasa
Tanggal	21-02-2020	21-02-2020	25-02-2020
Waktu	10.01 – 10.25 WIB	10.32 – 11.08 WIB	09.17 – 09.35 WIB
Tempat	Satker Yanma Polda Aceh	Satker Yanma Polda Aceh	Satker Yanma Polda Aceh

Sumber: Data Penelitian (2020)

c. Identitas Allo Anamnesa

Tabel 7. Gambaran Umum Data Allo Anamnesa

Identitas	Pimpinan		
	Subjek 1	Subjek 2	Subjek 3
Nama (inisial)	BK	AM	JH
Jenis kelamin	Laki-laki	Laki-laki	Laki-laki
Usia	57 Tahun	40 Tahun	43 Tahun
Status pernikahan	Menikah	Menikah	Menikah
Pangkat	PENATA TK II	BRIPKA	AIPTU
Jabatan	Kasubbag Yantor	Paurmintu Yanma	Paurren Yanma
Alamat	Kajhu, Banda Aceh	Lamlagang, Banda Aceh	Lamcot, Banda Aceh

Sumber: Data Penelitian (2020)

d. Proses Wawancara dan Observasi Allo Anamnesa

Tabel 8. Wawancara dan Observasi Allo Anamnesa

Identitas	Pimpinan		
	Subjek 1	Subjek 2	Subjek 3
Nama	BK	AM	JH
Hari	Jum'at	Selasa	Kamis
Tanggal	21-02-2020	25-02-2020	05-03-2020
Waktu	11.14 – 11.20 WIB	10.15 – 10.23 WIB	15.20 – 15.34 WIB
Tempat	Satker Yanma Polda Aceh	Satker Yanma Polda Aceh	Satker Yanma Polda Aceh

Sumber: Data Penelitian (2020)

C. Hasil Penelitian Anamnesa

1. Auto Anamnesa

Hasil wawancara yang diperoleh berdasarkan hasil auto anamnesa responden penelitian adalah sebagai berikut:

a. Subjek 1 (SH)

1) Kemampuan memotivasi diri

Subjek SH merupakan salah satu personil Yanma Polda Aceh, dimana SH menggunakan smartphone lebih kurang sudah 12 tahun. Durasi penggunaan smartphone dalam sehari dapat dikatakan hampir 24 jam SH menggunakan smartphone baik sedang bekerja maupun tidak. Berdasarkan hasil wawancara dengan (SH), peneliti mendapat informasi tentang indikator kemampuan memotivasi diri subjek adapun keterangan sebagai berikut:

“Kalau menggunakan smartphone biasanya kalau lagi gak ada kegiatan baru main smartphone” (Verbatim, SH 0015 – 0016).

“Biasanya di hentikan dulu. Lanjutkan kerjaan dulu” (Verbatim, SH 0018).

Pada saat sedang bekerja, SH mengakses internet dengan smartphone pada saat mencari informasi yang tidak diketahuinya, sebagaimana hasil wawancara berikut:

“Biasanya kalau udah gatau lagi baru akses smartphone cari tau di internet” (Verbatim, SH 0022 – 0023)

“Misalnya pekerjaan yang ada program excel. Untuk mengurutkan nomer 1 sampai ke bawah” (Verbatim, SH 0025 – 0026)

Berdasarkan keterangan dari subjek SH bentuk kemampuan memotivasi diri SH tetap bermain smartphone setelah pekerjaannya selesai. Sementara untuk

mencari informasi, SH lebih mengutamakan internet apabila SH tidak tahu. Misalnya mencari tahu tentang pekerjaan yang berhubungan dengan *excel*.

2) Bertanggung jawab dalam pekerjaan

Indikator bertanggung jawab dalam pekerjaan yang diperoleh oleh peneliti terhadap SH, yaitu seberapa sering SH mengakses smartphonenya pada saat sedang bekerja. Adapun hasil wawancaranya sebagai berikut:

“Kalau sering.. bisa di bilang sering juga. Hehe” (Verbatim, SH 0029)

“Kalau ada atasan biasanya sembunyi-sembunyi juga main smartphonenya. Misalnya ni main game dan buka sosmed aja gitu” (Verbatim, SH 0032 – 0033)

“Biasanya waktu kosong lebih dominan main game” (Verbatim, SH 0036)

Selain itu, SH apabila saat bekerja tidak dapat mengakses smartphone yaitu dengan mencari kesenangan lain dengan mendengarkan musik yang penting smartphone tidak bisa lepas dari gengamannya.

“Paling dengar-dengar musik aja di smartphone” (Verbatim, SH 0040)

“Iyaa.. tidak bisa lepas smartphone. haha” (Verbatim, SH 0041)

Kesenangan menggunakan smartphone oleh SH juga di tunjukkan saat sedang tidak bekerja, sebagaimana hasil wawancaranya

“Di rumah, paling 3 jam misalnya main game. Terus stop. Nanti selang-selang berapa jam sambung lagi” (Verbatim, SH 0049 – 0050)

“Paling telat, kalau misalnya dari pagi itu sampai sore terus stop. Nanti di jam 12 malam lewat main lagi sampai subuh” (Verbatim, SH 0053 – 0054)

Palingan kalau ga ada kegiatan di kantor, jam 7 pagi tidur sebentar nanti sekitar jam 9 atau 10 pagi baru bangun lagi siangya baru ngantor” (Verbatim, SH 0064 – 0066)

Bisa di bilang karena smartphone.. hehehe (Verbatim, SH 0061)

“Kalau lagi lihat rekan kerja main smartphone, ada rasa kepingin juga main game online sama-sama” (Verbatim, SH 0070 – 0071)

Berdasarkan keterangan SH terkait indikator bertanggung jawab dalam pekerjaan yaitu, SH sering telah masuk kantor dikarenakan waktu malam SH lebih banyak dihabiskan dengan bermain game online di smartphone. kemudian, saat ada atasan di kantor, SH sering sembunyi-sembunyi untuk mengakses smartphonenya. Apabila ada rekan-rekan lain yang sedang berkumpul bermain game, keinginan untuk ikut serta SH sangat besar.

3) Menyenangi pekerjaan

Perilaku menyenangkan pekerjaan yang di tunjukkan oleh SH yaitu bagaimana jika komandan tidak ada di tempat, apa yang akan dilakukan dengan smartphonenya, yaitu:

“Kalau ga ada atasan paling main sebentar bareng sama teman-teman kira-kira 1 jam, nanti udah selesai main, baru selesaikan pekerjaan” (Verbatim, SH 0076 – 0077)

“Pernah di tegur!” (Verbatim, SH 0079)

Sementara itu, subjek merasa nyaman berada di Satker Yanma karena, satker ini berbeda dengan satker-satker lainnya.

“Kalau di bilang sih nyaman. Nyamannya karena tidak seperti satker-satker lain. Kalau satker lain kan terlalu tegang. Kelebihan Yanma lebih santai dari Polsek” (Verbatim, SH 0085 – 0087)

Jika ada kendala dalam pekerjaan SH lebih mengandalkan aplikasi internet seperti youtube.

“Biasanya lebih ke Youtube untuk cari-cari tahu. Kalau youtube bisa dibilang lebih mudah karena ada vidio sekalian penjelasan” (Verbatim, SH 0093 – 0096)

Berdasarkan keterangan dari SH dalam hal menyenangkan pekerjaan, SH tetap mengutamakan dahulu untuk bermain game sekitar 1 jam dengan rekan-rekan setelah itu baru melanjutkan pekerjaan. Apabila ada kendala dalam

menyelesaikan pekerjaan, SH mengandalkan aplikasi di smartphone seperti youtube. SH merasa nyaman berada di satker tempat SH bekerja sekarang karena tidak terlalu “tegang” seperti satker-satker lainnya.

4) Mampu mengatasi persoalan

Mengatasi persoalan yang dimaksud di sini adalah bagaimana SH mampu menyelesaikan persoalan dengan proses berpikir dan kemampuan yang ada pada dirinya. SH mengatakan setiap instansi pasti ada aturan pembatasan penggunaan smartphone di saat jam kerja, akan tetapi SH bersembunyi-sembunyi menggunakan smartphonanya. Sebagaimana hasil wawancaranya:

“Kalau aturan pasti ada.. cuman itulah, main smartphone paling sembunyi-sembunyi” (Verbatim, SH 0099 – 0100)

Sementara, dalam bekerja SH sering mengandalkan aplikasi smartphone untuk membantu menyelesaikan pekerjaannya.

“Pasti mengandalkan. Misalnya ada pekerjaan apa gitu. Selalu buka Youtube. Kalau ga ada di Youtube buka di Google. Pasti tetap mengandalkan smartphone” (Verbatim, SH 0106 – 0108)

Berdasarkan keterangan di atas, SH dalam mengakses smartphonanya sering bersembunyi-sembunyi dan dalam bekerja SH juga mengandalkan aplikasi smartphone untuk membantu menyelesaikan pekerjaannya.

5) Mampu memberi kontribusi positif

Kontribusi positif yang dimaksud di sini adalah bagaimana SH mampu berkontribusi terhadap intansinya baik itu bekerja secara tim, maupun individual.

“Sama tim dulu. Nanti kalau udah buntu baru mengandalkan smartphone untuk cari tahu” (Verbatim, SH 0115 – 0116)

“Ya mungkin ada senior yang lebih tahu atau ada adek leting yang tahu, jadi gak langsung dari smartphone untuk cari tahunya” (Verbatim, SH 0118 – 0119)

Sementara itu, SH mengatakan smartphone dapat membantu dalam menyelesaikan pekerjaan secara tim dan lebih memilih membuat perencanaan sendiri terlebih dahulu setelah itu baru di diskusikan dengan tim.

“Paling utamakan smartphone dulu nanti baru kita diskusikan sama-sama. Bisa dibbilang smartphone 70% sangat membantu” (Verbatim, SH 0123 – 0126)

Berdasarkan keterangan di atas maka dapat di lihat SH dalam berdiskusi lebih mendahulukan pendapat senior dan bawahanya. Selain itu, SH mengandalkan smartphonanya untuk mencari informasi terlebih dahulu, setelah itu baru didiskusikan dengan tim. SH mengatakan, smartphone sangat membantu pekerjaannya sekitar 70%.

6) Memiliki potensi dalam bekerja

Potensi dalam bekerja yang dimiliki oleh SH yaitu sering menunda pekerjaan yang diberikan walupun deadline pekerjaan masih lama dan lebih memilih bermain samrtphone.

“Main smartphone dulu. Nanti begitu udah dekat hari untuk diselesaikan baru di buru” (Verbatim, SH 0129 – 0130)

Sementara itu hal yang disukai dari smartphone oleh SH adalah lebih ke game dari pada media sosial dan awalnya SH menyukai game di smartphone, yaitu:

“Kalau sosial media kurang, mungkin lebih ke game, youtube. Pokonya dalam sehari itu, kalau akses smartphone pasti game duluan. Bosan dari game baru ke youtube” (Verbatim, SH 0143 – 0146)

“Awalnya itu tahun 2010 karena gabung dengan teman-teman, terus.. ada game online baru, download. Nah, dari situlah. Bisa dibbilang dalam sebulan itu setiap hari kami main game online tu. Walaupun berada di rumah, kantor dan luar kota” (Verbatim, SH 0148 – 0151)

“Paling PUBG, Firefare dan sejenisnyalah” (Verbatim, SH 0153)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, maka dapat dilihat bahwasannya SH tidak produktif dalam bekerja. Hal ini dapat dilihat dari cara SH menunda pekerjaan walaupun pekerjaan tersebut masih mempunyai waktu lama untuk diselesaikan. Hal yang membuat SH menunda-nunda pekerjaannya yaitu terlampau sering mengakses game di smartphonanya, dimana SH menyukai game semenjak tahun 2010 sampai sekarang. Dalam satu bulan dapat dikatakan SH selalu bermain game, baik itu pagi, siang dan malam. Sehingga saat datang ke kantor SH sering telat.

b. Subjek 2 (ZZ)

1) Kemampuan memotivasi diri

Subjek kedua berinisial ZZ merupakan salah satu personil Yanma Polda Aceh, SH menggunakan smartphone lebih kurang 3-4 tahun. Berdasarkan hasil wawancara dengan ZZ, peneliti mendapat informasi tentang indikator kemampuan memotivasi diri subjek adapun keterangan sebagai berikut:

“Pada saat jam kerja bisa dibilang ga lepas, disaat break kita pegang, disaat kerjapun kita pegang. Pasti ga jauh dari smartphone” (Verbatim, ZZ 0011 – 0013)

“Yaa. Apapun itu tetap pegang smartphone” (Verbatim, ZZ 0017)

Pada saat sedang bekerja, ZZ menyempatkan diri untuk mengakses smartphonanya dengan bermain game sebagaimana hasil wawancara berikut:

“Misalnya kalau ada WA, buka WA. Yaa kalau itupun ga ada, buka game. 5 menit sempat, 5 menit di tekan” (Verbatim, ZZ 0020 – 0021)

“Yaa.. disempat-semptakan menggunakan smartphone” (Verbatim, ZZ 0023)

“Kalau di kantor saya kan kurang banyak kegiatan. Kalaupun ada kegiatan yaa sembunyi-sembunyi dari atasan. Yang pastinya disaat ada pimpinan saya gak pegang smartphone. tapi, kalau dibelakang pimpinan pasti pegang smartphone” (Verbatim, ZZ 0026 – 0029)

“Pada saat jam kerja bisa dibilang ga lepas, disaat break kita pegang, disaat kerjapun kita pegang. Pasti ga jauh dari smartphone” (Verbatim, ZZ 0014 – 0015)

Berdasarkan keterangan dari subjek ZZ bentuk kemampuan memotivasi diri yang ditunjukkan oleh ZZ yaitu dengan menyempatkan diri bermain smartphone walaupun sedang melakukan pekerjaan dan saat ada pimpinan.

2) Bertanggung jawab dalam pekerjaan

Indikator bertanggung jawab dalam pekerjaan yang diperoleh oleh peneliti terhadap ZZ. Adapun hasil wawancaranya sebagai berikut:

“¾ dari jam kerja, itu jauh lebih ke smartphone. Karena saat itu, kegiatan saya di kantor tu ga banyak. Kecuali kalau ada kegiatan di luar itu memang kita ga bisa menggunakan smartphone” (Verbatim, 0048 – 0050)

“Kalau ada atasan biasanya sembunyi-sembunyi juga main smartphonena. Misalnya ni main game dan buka sosmed aja gitu” (Verbatim, ZZ 0032 – 0033)

“Biasanya waktu kosong lebih dominan main game” (Verbatim, 0036)

Temuan lain yang peneliti peroleh yaitu ZZ mencari kesibukan lain atau bermain smartphone karena kurang kegiatan yang diberikan kepadanya.

“Cari kesibukan lain. Apakah itu mengganggu rekan kerja.. teruss... apa yang disuruh bolehlah. Yang penting saya ada kegiatan” (Verbatim, ZZ 0055 - 0056)

“Iyaa.. tidak bisa lepas smartphone. haha” (Verbatim, ZZ 0041)

“Karena gini, kegiatan di kantor lebih banyak rekan yang lebih paham, ataupun memang mungkin bagian dia. Sementara saya lebih ke membantu. Tapi kalau pekerjaan khusus di kantor ini memang saya belum dapat di kantor ini” (Verbatim, ZZ 0059 – 0062)

“Nggak! Justru saya iri melihatnya dalam arti iri saya suka bagian yang seperti itu, dikasih kerjaan, dikasih tanggung jawab yang sekiranya memang betul-betul kemampuan saya. Karena sekarang memang belum ada, jadi lebih banyak bantu ke kawan aja” (Verbatim, ZZ 0064 – 0067)

Selain itu, saat di rumah ZZ juga mengatakan bahwa dalam waktu 24 jam ZZ menggunakan smartphone sekitar 12 jam dari pulang kantor hingga subuh.

“Bisa dibilang hampir setiap saat. Kalau hitungan jam bisa dibilang 12 jam. Pulang kantor kan sore, start dari pulang kantor sampai jam 3 atau 4 subuh” (Verbatim, ZZ 0070 – 0072)

“Kalau untuk itu pastinya saya main game. Bisa dibilang 70% ke game 30% ke media sosial. Seperti PES 2020, COC, GETRITE” (Verbatim, ZZ 0075 – 0078)

Sementara terkait jam masuk kerja yang dilaksanakan oleh ZZ bisa dikatakan tidak sesuai dengan aturan.

“Tetap masuk, walupun 1 atau 2 hari gak masuk. Saya masuk kerjanya jam 10 atau jam 11 pagi” (Verbatim, ZZ 0081 – 0082)

Berdasarkan keterangan ZZ terkait indikator bertanggung jawab dalam pekerjaan yaitu, bermain game dengan smartphonenya dikarenakan tidak adanya tanggung jawab secara jelas yang harus di kerjakan olehnya. Maka dari itu, ZZ mencari keibukan lain dengan mengganggu temannya, dan bermain game. ZZ juga mengungkapkan bahwasannya ZZ merasa iri dengan rekan-rekan yang mendapatkan beban tanggung jawab.

3) Menyenangi pekerjaan

Perilaku menyenangkan pekerjaan yang di tujukkan oleh ZZ yaitu bagaimana jika komandan tidak ada di tempat, yaitu:

“Kalau memang itu pekerjaan harus diselesaikan, saya lebih takut sama pimpinan. Pasti itu! Walaupun dalam satu hari gak kelar. Tapi minimal harus saya kerjakan daripada main game ujung-ujungnya sata kena marah” (Verbatim, ZZ 0096 – 0099)

Sementara itu, ZZ merasa kurang nyaman berada di Satker karena tidak adanya pekerjaan tetap yang menjadi tanggung jawabnya.

“Kalau pribadi memang saya kepingin ada kesibukan. Karena rasa jenuh di dalam pekerjaan itu pasti ada. Tapi yang tadinya hari-harinya kita nyantai, nyantai.. akhirnya kita lalai. Kalau ada kesibukan rasa lelah itu ada tapi kan ada hasilnya. Kalau memang harus di Satker ini ya di satker ini dulu lah, tapi kalau dikasih kesempatan, saya lebih bagus pindah satker” (Verbatim, ZZ 0109 – 0115)

Jika ada kendala dalam pekerjaan ZZ tidak sepenuhnya mengandalkan aplikasi yang ada di smartphone, akan tetapi lebih kepada menanyakan kepada rekan.

“Kayaknya kurang, karena tidak semua kerjaan harus mengandalkan google. Karena saya tipikal kurang untuk mau mencari tahu. Lebih kepada menanyakan kepada rekan dulu. Karena kalau dari rekan mudah di serap, kalau di internet kan berbelit-belit susah dipahami” (Verbatim, ZZ 0120 – 0123)

Berdasarkan keterangan dari ZZ terkait indikator menyenangkan pekerjaan yaitu, ZZ tetap mengerjakannya sesuai dengan perintah atasan. ZZ juga mengatakan bahwasannya, ZZ kurang mendapat kepercayaan untuk diberi pekerjaan atau tanggung jawab.

4) Mampu mengatasi persoalan

Mengatasi persoalan yang dimaksud di sini adalah bagaimana ZZ mampu menyelesaikan persoalan dengan proses berpikir dan kemampuan yang ada pada dirinya:

“Sebetulnya ada aturan itu. Tapi kan, di satker-satker lain kalau itu lagi ga ada kerjaan saya rasa pimpinan juga tidak memperlmasalahkan” (Verbatim, ZZ 0126 – 0100)

Berdasarkan keterangan di atas, aturan pembatasan menggunakan smartphone ZZ mengatakan tidak terlalu menjadi permasalahan jika kerjaan sudah selesai di kerjakan.

5) Mampu memberi kontribusi positif

Sementara, dalam bekerja ZZ dalam menyelesaikan pekerjaan lebih suka berdiskusi dengan tim. Akan tetapi, lebih kepada ikut serta saja karena ZZ menyadari kemampuannya kurang.

“Saya lebih memilih bersama tim. Karena justru bertukar pikiran dengan tim itu lebih asik, lebih terserap” (Verbatim, ZZ 0134 – 0135)

Saya lebih kepada ikut serta. Kalau inisiatif atau mungkin kemampuan pribadi kayaknya ga ada lah. Tapi sekali-kali kasih masukan dan solusi” (Verbatim, ZZ 0137 – 0139)

Berdasarkan wawancara di atas dapat di lihat, ZZ lebih menyukai kerja bersama tim. Menurut ZZ bekerja secara tim akan lebih mudah bertukar pikiran. Akan tetapi, dalam tim ZZ hanya berperan sebagai ikut serta saja tidak terlalu banyak berbicara.

6) Memiliki potensi dalam bekerja

Potensi dalam bekerja yang dimiliki oleh ZZ yaitu mengerjakan tugas dengan melihat dari jenis tugas yang diberikan, akan tetapi saat bekerja selalu mencuri-curi waktu untuk mengakses smartphone dengan bermain game sekitar 3 jam.

“Tergantung dari tugasnya. Kalau memang itu harus dikerjakan dengan baik, berarti dikerjakan perlahan. Kita kan gamau juga di tegur. Tapi tetap diselingin dengan bermain smartphone, main game mungkin. Itu pasti. Mislanya 8 jam waktu menyelesaikan. 3 jam untuk bermain smartphone, 5 jam untuk menyelesaikan” (Verbatim, ZZ 0146 – 0150)

Sementara itu hal yang disukai dari smartphone oleh ZZ karena memiliki hobi bola. Karena tidak bisa tersalurkan, oleh sebab itu ZZ melampiaskannya ke game online bola yang ada di smartphonenya. Hal itu dilakukan baik saat bekerja maupun saat sedang tidak bekerja.

“Awalnya dulu saya lebih ke sosial media. Tapi karena saya memiliki hobi bola, kebetulan ada game bola, yaaa.. saya lebih main game itu. terus, kemudian karena mungkin ga bisa disalurkan hobi itu, trus juga karena kurang kegiatan di luar, jam kerjanya pun ga terlalu sibuk... jadi saya lebih ke main game itu” (Verbatim, ZZ 0162 – 0166)

Sementara itu, ZZ mengungkapkan harapannya kedepan agar mendapat kepercayaan dan diberi tanggung jawab dalam bertugas.

“Jujur saya pribadi, saya kepingin!. Pingin punya kesibukan, seperti rekan-rekan saya. Mungkin yaa.. saya kurang dapat kepercayaan dalam pekerjaan yang harus saya kerjakan makanya saya lebih ke smartphone, apakah itu mau sosmed, game. Tapi kalau dapat tanggung jawab, saya rasa jauh dari smartphone itu, jauh dengan game” (Verbatim, ZZ 0170 – 0175)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, maka dapat dilihat bahwasannya ZZ tidak produktif dalam bekerja. Dikarenakan tidak adanya tanggung jawab yang jelas diberikan kepadanya. Maka dari itu, ZZ memiliki kecenderungan bermain game di kantor.

c. Subjek 3 (DK)

1) Kemampuan memotivasi diri

Subjek ketiga berinisial DK merupakan salah satu personil Yanma Polda Aceh, SH menggunakan smartphone lebih kurang 10 tahun. Berdasarkan hasil wawancara dengan DK, peneliti mendapat informasi tentang indikator kemampuan memotivasi diri subjek adapun keterangan sebagai berikut:

“Kalau untuk pekerjaan bang, biasanya memang ada waktu luang di sela-sela pekerjaan kita buka-buka smartphone, bisa kita chek-chek media sosial atau yang lain-lain” (Verbatim, DK 0022 – 0024).

Pada saat sedang bekerja, DK mengakses internet dengan smartphone saat mencari informasi yang tidak diketahuinya, sebagaimana hasil wawancara berikut:

“Kemampuan diri sendiri dulu. Nanti kalau ada sesuatu yang tidak kita ketahui baru kita cari tau melalui google atau wikipedia dengan smartphone. misalnya kita gak tau ni cara membuat surat gitu kan... kita bisa cari tau di youtube. Oh.. ini gimana cara geser cursor, buat tab atau gimana” (Verbatim, DK 0022 – 0026)

Berdasarkan keterangan dari subjek DK bentuk kemampuan memotivasi diri yang ditunjukkan yaitu percaya pada diri sendiri dalam mengerjakan sesuatu, jika tidak mampu baru mengandalkan smartphonanya dnegan mengakses internet.

2) Bertanggung jawab dalam pekerjaan

Indikator bertanggung jawab dalam pekerjaan yang diperoleh oleh peneliti terhadap DK, yaitu seberapa sering DK mengakses smartphonenya pada saat sedang bekerja. Adapun hasil wawancaranya sebagai berikut:

“Dibilang sering ya sering bang.. ya kalau memang dalam bekerja kita gatau, cari taunya di internet dengan smartphone. jadi misalnya dalam waktu 8 jam kerja, gunakan smartphone paling 1 sampai 2 jam gitu” (Verbatim, DK 0036 – 0039)

“Yaa itu tadi. Kalau ada waktu luang biasanya yang paling sering di akses media sosial” (Verbatim, DK 0041 – 0042)

Temuan lain yang peneliti peroleh tentang DK terkait penggunaan smartphone di rumah.

“Kalau di rumah, malahan akhir-akhir ini lebih sering bang.. saya kan tinggal di mess tu, paling menggunakan untuk nonton youtube dan main game. Jadi hiburan di rumah ya smartphone” (Verbatim, DK 0048 – 0050)

“Tergantung juga, namanya anak zaman sekarang ajak-ajak “mabar” main game. Bisa sampai jam 1 atau lebih-lebih dikit lah kalau hari libur. Kalau ga hari libur mungkin sampai jam 11 malam” (Verbatim, DK 0052 – 0054)

Berdasarkan keterangan DK ketika menyelesaikan tugas, sering mengandalkan smartphonenya untuk mencari informasi terkait tugas yang diselesaikannya. Akan tetapi, akhir-akhir ini DK lebih sering mengakses smartphonenya di rumah, dikarenakan tidak ada hiburan lain dirumah.

3) Menyenangi pekerjaan

Perilaku menyenangkan pekerjaan yang di tunjukkan oleh DK yaitu bagaimana jika komandan tidak ada di tempat, apa yang akan dilakukan dengan smartphonenya, yaitu:

“Yang udah-udah ni ya bang biasanya selesaikan dulu pekerjaan, kan ga ada beban lagi tu, habis tu mau main game silahkan” (Verbatim, DK 0062 – 0063)

Sementara itu, subjek merasa nyaman berada di Satker karena beban dan fungsi masing-masing jelas diberikan. DK juga mengatakan bekerja pada satker ini tidak begitu berat seperti satker-satker lainnya.

“Alhamdulillah nyaman bang... Nyamannya, pertama... semua fungsi ada beban kerjanya masing-masing, cuman saya ngerasa di sini agak lebih ringan lah dari pada beban kerja di satker sebelumnya. Di Reskrim Aceh Timur bang... Urusin adminitrasi bang. Di kormin” (Verbatim, DK 0065 – 0073)

Jika ada kendala dalam pekerjaan DK tidak sepenuhnya mengandalkan aplikasi yang ada di smartpone, akan tetapi lebih kepada menanyakan kepada senior.

“Iyaa.. tapi kalau memang udah kita tanyakan kepada senior yang udah berpengalaman.. baru cari disitu” (Verbatim, DK 0120 – 0123)

Berdasarkan keterangan dari DK dalam hal menyenangkan pekerjaan, SH tetap mengutamakan dahulu menyelesaikan pekerjaan. Sementara, Apabila ada kendala dalam menyelesaikan pekerjaan, DK lebih memilih bertanya dahulu kepada senior yang berpengalaman daripada mengandalkan smartphonanya.

4) Mampu mengatasi persoalan

Mengatasi persoalan yang dimaksud di sini adalah bagaimana DK mampu menyelesaikan persoalan dengan proses berpikir dan kemampuan yang ada pada dirinya.

“Kalau saya lihat konteksnya dulu bang.. konteks pembatasannya dalam hal apa. Tapi kalau pembatasannya penggunaannya untuk di larang untuk bermain game dalam jam bekerja mungkin masih rasional” (Verbatim, DK 0080 – 0082)

Berdasarkan keterangan di atas, DK mengatakan jika ada aturan pembatasan penggunaan smartpone, DK akan melihat terlebih dahulu konteksnya, apabila itu untuk kemajuannya maka akan di taati.

5) Mampu memberi kontribusi positif

Sementara, dalam bekerja DK dalam menyelesaikan pekerjaan lebih suka berdiskusi dengan tim.

“Kalau pribadi ebih enak tim sih bang...karena kalau kita ngomong sama tim, selain untuk mempererat hubungan juga, kan lebih enak juga kita sharring... kita bisa tukar pikiran sama orang bang. Tapi kalau sama mesin kan hanya sebagai penerima aja ni.. gak bisa kita kasih feedback.. kita ga bisa berargumen terhadap suatu hal” (Verbatim, DK 0092 – 0096)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, kontribusi positif yang diberikan oleh DK yaitu dengan berdiskusi suatu pekerjaan dengan tim serta dapat bertukar pikiran dan mempererat hubungan baik dengan rekan. Menurut DK, smartphone tidak begitu berperan ketika bekerja secara tim. Untuk mendiskusikan sesuatu lebih nyaman secara langsung tanpa mengandalkan smartphone.

6) Memiliki potensi dalam bekerja

Potensi dalam bekerja yang dimiliki oleh DK yaitu potensi bekerja yang dimiliki oleh DK, yaitu dengan memperhatikan konteks.

“Selama ini bang yaa... selama ini saya lihat dulu konteksnya yang mau dikerjakan apa. Misalnya pekerjaan yang mau diselesaikan ini waktunya masih lama, tapi bahan untuk dikerjakan ini udah ada... dikerjakan dulu, kan udah bebas tu. Atau kerjaan udah ada ni,, tapi bahan belum ada... yaa kita isi juga waktu kita untuk bermain smartphone” (Verbatim, DK 0100 – 0105)

Selain itu, DK juga sering terlambat datang ke kantor di akibatkan pengaruh dari lingkungannya.

“Mungkin kemaren terbawa suasana santai, jadi sering seperti tu.. tapi kalau pagi memang bangun sih.. cuman, berangkatnya itu kadang terbawa suasana bang. Maksudnya suasana lingkungan juga bang... dikarenakan mayoritas. Awal-awal sempat rajin apel. Terus sempat kepikiran .. saya-saya aja ni yang apel.. jadi agak terbawa suasana sama yang lain. Lihat kawan-kawan yang lain santai. Karena beban pekerjaan ga begitu banyak jadi yaa gitu.. memang salah sih karena kewajiban karena apel pagi kan” (Verbatim, DK 0116 – 0125)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, maka dapat dilihat bahwasannya DK memiliki potensi dalam bekerja. Dikarenakan selalu memperhatikan beban kerja yang diberikan. Semnetara itu, temuan lain mengatakan bahwa DK sering terlambat masuk kantor. DK mengatakan, hal itu terjadi karena merasa malas diakibatkan yang apel pagi hanya dia-dia saja. Selain itu, pengaruh dari lingkungan juga menjadikan DK merasa malas masuk kantor sehingga sering terlambat.

2. Allo Anamnesa

a. BK (Allo Anamnesa SH dan ZZ)

BK merupakan Kasubbag Yantor Yanma Polda Aceh. Dimana peneliti mewawancarai BK untuk mengetahui produktivitas kerja subjek SH dan ZZ. Hasil wawancara dengan BK, mengatakan bahwasannya sepengetahuan BK, produktivitas kerja SH & ZZ sebagai berikut:

“Berdasarkan pengetahuan saya selama di sini, mereka berdua baik. Cuma ketergantungan smartphonenya tidak juga. Mereka menggunakan smartphone itu sewaktu waktu saja bila di butuhkan. Tapi lebih fokus mereka bekerja. Pas waktu istirahat, mereka menggunakan smartphonenya itu. Barangkali mereka ada bisnis, ataupun belanja online. Tapi produktivitas kerjanya bagus” (Verbatim, BK 0007 – 0012).

Wawancara di atas menunjukkan bahwa berdasarkan pengetahuan BK, kedua subjek memiliki produktivitas kerja baik. BK mengatakan, kedua subjek tidak juga ketergantungan smartphone, SH dan ZZ menggunakan smartphone hanya sewaktu dibutuhkan saja, seperti waktu istirahat.

Sementara, terkait motivasi dalam bekerja kedua subjek, BK mengatakan:

“Kalo motivasi.. eeeee... tergantung kepada kita juga. Ya.. kalau kita memberikan suatu kerjaan, mereka tetap kerjakan tidak pernah membangkang. Tetapi motivasinya masih cukup baiklah” (Verbatim, BK 0015 – 0017).

Peneliti mencoba menyamakan hasil wawancara dengan subjek SH dan ZZ, yang mengatakan SH dan ZZ sering telat masuk kerja. Tanggapan BK yaitu:

Eeeee..hmm, sebenarnya kalau terlambat itu.. mereka mungkin ada buat sesuatu. Wajarlah kalau kita katakan seorang personil itu terlambat, ada kalanya juga mereka ada kepentingan keluarga juga. Bisa kita maafkanlah yang penting kita ada kabar” (Verbatim, BK 0021 – 0024).

Hasil wawancara di atas menunjukkan tanggapan BK terkait sering telatnya masuk kantor yang dilakukan oleh SH dan ZZ yaitu dengan berusaha berpikir positif dan memaafkan.

Selanjutnya, peneliti juga menanyakan tentang seberapa sering kedua subjek mengakses smartphonanya di saat jam kerja berdasarkan pengamatan BK, yaitu:

“Sebenarnya seringnya tu mereka gunakan pada saat waktu istirahat dan mungkin... eeee... pekerjaan mereka belum begitu banyak atau lebih bagus mereka buka smartphonanya dari pada mereka berjudi. Menurut pengamatan saya, mereka ini sebenarnya lebih apa ke pekerjaannya ketimbang smartphonanya. Yaa... mereka kan bekerja dulu. Nanti kalau ada waktu luang mereka bermain smartphonanya ” (Verbatim, BK 0027 – 0034)

Hasil wawancara di atas dapat dilihat berdasarkan yang dikemukakan oleh BK, kedua subjek mengakses smartphonanya pada saat waktu istirahat saja.

Peneliti juga menanyakan apakah ada pengaruh smartphone terhadap kerja kedua subjek, yaitu:

“Menurut saya tidak mengganggu, akan tetapi setelah mereka menyelesaikan pekerjaannya, baru mereka menggunakan smartphone.” (Verbatim, BK 0037 – 0039)

Hasil wawancara di atas dapat dilihat bawasannya BK tidak melarang kedua subjek menggunakan smartphone, akan tetapi setelah semua pekerjaannya selesai.

b. AM (Allo Anamnesa DK)

AM atasan dari DK yang memiliki jabatan Paurmintu di Yanma Polda Aceh. Peneliti mewawancarai allo anamnesa kedua yaitu AM untuk mengetahui produktivitas kerja subjek DK. Hasil wawancara dengan AM produktivitas kerja DK sepengetahuannya, yaitu:

“Eee.. selama ini berdasarkan yang saya lihat, bahwa DK bisa bekerja sesuai yang diperintahkan oleh pimpinan” (Verbatim, AM 0005 – 0006).

Wawancara di atas dapat dilihat bahwa DK selama berada di Satker Yanma bisa bekerja sesuai dengan yang diperintahkan.

Sementara, terkait motivasi dalam bekerja subjek DK apakah ada kendala dan bagaimana mengatasinya, AM mengatakan:

“Ya kalau masalah kendala, mungkin kadang-kadang ada juga kendalanya, kadang-kadang tidak ada.. tergantung situasi. Mungkin kalau kendala kehadirannya ya.. kadang-kadang terlambat masuk dinas” (Verbatim, AM 0009 – 0014)

Peneliti mencoba mempertegas kembali penyebab DK sering terlambat masuk kantor, AM menyatakan:

“Mungkin selama ini yang kalau kita tanya langsung, telat tidur... kadang-kadang masih di jalan mau ke kantor” (Verbatim, AM 0012 – 0013)

Hasil wawancara di atas dapat dilihat, bahwa AM mengatakan DK sering telat masuk kantor dengan alasan telat tidur atau dalam perjalanan menuju ke kantor.

Selanjutnya, peneliti juga menanyakan tentang seberapa sering DK mengakses smartphonenya di saat jam kerja berdasarkan pengamatan AM, yaitu:

“Akses smartphone sering.. sering juga. Mungkin lagi gak ada kegiatan dia pegang hp. Kadang-kadang ada juga lagi kerja, ataupun sambilan kerja juga pegang hp” (Verbatim, AM 0019 – 0024)

Hasil wawancara di atas dapat dilihat bahwasannya DK pada sedang kerja atau tidak kerja sering bermain smartphone.

Peneliti mencoba mempertegas kembali tentang sepengetahuan AM terkait apa yang dilakukan DK dengan smartphonanya dan apakah tidak mengganggu produktivitas kerjanya, yaitu:

“Sepengetahuan saya lebih kepada game. Lagi sepi ataupun lagi ga bekerja DK main game” (Verbatim, AM 0037 – 0038)

“Kalau terganggu... ya terganggu juga kadang-kadang ada perintah yang harus disegerakan dilaksanakan, DK tidak laksanakan segera karena DK udah buka game, kan ga mungkin dia tinggalin gamenya. Fokus gamenya dulu walaupun nanti istilahnya kerjanya dia tunda-tunda” (Verbatim, AM 0041 – 0045)

Hasil wawancara di atas dapat dilihat berdasarkan pengamatan AM, bawasannya DK sering bermain game pada saat lagi sepi atau sedang tidak ada kegiatan di kantor. Selain itu, AM juga mengatakakan, apabila DK sedang bermain game di kantor, DK tidak melaksanakan perintah atasan dengan segera dan menunda-nunda pekerjaannya, oleh sebab itu produktivitas kerja DK terganggu.

Karena hasil wawancara antara subjek DK dengan atasannya berbeda dan peneliti ragu, maka peneliti melakukan triangulasi data sekali lagi dengan rekan kerja.

c. JH (Allo Anamnesa DK)

JH merupakan allo anamnesa subjek DK, dimana JH diwawancarai untuk mengetahui lebih lanjut tentang DK. Hasil wawancara dengan JH produktivitas kerja DK sepengetahuannya, yaitu:

“Saudara DK ini, ini saya berbicara selama DK dengan saya yaa.... Alhamdulillah dia cukup bagus. Artinya sampai dengan saat ini kinerjanya masih positif, masih baik, masih rajin, dan orangnya ulet lah... masih bisa kita arahkan.” (Verbatim, JH 0005 – 0008).

Wawancara di atas dapat dilihat bahwa DK selama berada di Satker Yanma masih baik, masih rajin, dan ulet.

Sementara, terkait motivasi dalam bekerja subjek DK, JH mengatakan:

“Kalau mengenai motivasi dia sejauh ini masih termotivasi. Mungkin karena faktor belum terkontaminasi ya.. karena masih baru, baru tamat tentunya masih semangat tinggi dalam bekerja. Jadi, selain semangat yang dalam dirinya ada, mungkin motivasi dari rekan-rekan kerja juga ada. Sehingga boleh kita katakan dia masih bagus lah” (Verbatim, JH 0010 – 0015)

Selanjutnya, peneliti juga menanyakan tentang seberapa sering DK mengakses smartphonenya di saat jam kerja berdasarkan pengamatan JH, yaitu:

“Kalau disaat jam kerja, kalau dibilang sering tidak juga. Saat ada sesuatu yang dikerjakan tentunya smartphonenya di kesampingkan dulu. Tapi disaat ada waktu luang baru menggunakan smartphone” (Verbatim, JH 0020 – 0022)

Hasil wawancara di atas dapat dilihat bahwasannya DK dapat mengontrol smartphonenya ketika ada pekerjaan yang harus diselesaikan

Selanjutnya peneliti mencoba menanyakan apakah DK sering menggunakan samartphone saat bekerja.

“Kadang-kadang. Artinya gini, kalau ada kendala dikerja, mungkin dia akan tanya kepada rekannya, tapi kalau misalnya gak dapat jawabannya, mungkin dia akan bertanya ke smartphone. artinya di smartphone itu kan di zaman globalisasi ini tentunya smartphone menjadi satu kebutuhan, pusat pustaka terbesar juga jadi dia bisa cari referensi-referensi untuk pekerjaan dia” (Verbatim, JH 0025 – 0030)

Hasil wawancara di atas dapat dilihat berdasarkan pengamatan JH, bawasannya DK ketika ada kendala dalam pekerjaan dia menanyakan terlebih dahulu kepada rekan dan smartphone hanya sebagai alternatif.

JH juga mengatakan bahwa DK dalam melaksanakan tugas mengandalkan kemampuannya.

“Dia lebih mengandalkan kemampuannya. Saya memang melihat sendiri” (Verbatim, JH 0033 – 0034).

Selanjutnya peneliti mencoba menggali bagaimana kinerja DK selama pengamatan JH.

“Pekerjaan ini memang harus di kontrol, saat di perintah dia mau dan mampu, tetapi isi dari pekerjaan tersebut kalau kita gak kontrol balik itu ada yang melenceng. Misalnya, kitakan ada rencana kegiatan harian ni. Di hari senin kita ada apel bersama, kemudian misalnya kegiatannya apel bersama dan yasinan bersama, kadang-kadang DK menulisnya olahraga bersama, begitu juga di hari lainnya, misalnya hari selasa, yang seharusnya olahraga itu hari jumat malah dia tulis hari selasa gitu.. jadi, kalau ini tidak kita crosscheck tidak sesuai. Boleh kita bilang dia tidak konsentrasi” (Verbatim, JH 0042 – 0052).

“Bukan tidak memahami pekerjaannya. Dia memahami pekerjaannya, Cuma dia tidak mengevaluasi hasil kerjanya seharusnya kan dia begitu sebelum pekerjaannya diselesaikan, dia crosscheck kembali. Artinya itu namanya kurang kontrol” (Verbatim, JH 0058 – 0061).

Berdasarkan hasil di atas dapat dilihat bahwa DK dalam melaksanakan suatu tugas sering tidak konsentrasi. Hal ini tentunya setiap pekerjaan yang dilakukan oleh DK perlu ada pengawasan dari atasan.

3. Observasi

a. Observasi Auto Anamnesa

1) Hasil Observasi Subjek 1 (SH)

Berdasarkan hasil *screening* awal ciri-ciri ketergantungan *smartphone* SH yaitu menghabiskan waktu bersama *smartphone* daripada berinteraksi dengan orang lain, sering menggunakan *smartphone* pada saat sedang bekerja, merasa tidak nyaman ketika tidak membawa *smartphone*, gemar mengakses *smartphone* (game, media sosial), dan merasa gelisah ketika tidak ada jaringan internet.

SH merupakan personil Yanma Polda Aceh yang berpangkat Brigadir dan mengemban jabatan sebagai Brig Subbag Yantor Yanma Polda Aceh berusia 32 tahun. Ciri fisik yang dimiliki SH yaitu tinggi badan 170 cm, berat badan 70 kg

memiliki kulit hitam dengan bentuk wajah oval. Pakaian yang digunakan oleh SH yaitu seragam dinas lengkap.

Proses wawancara dan obeservasi dilakukan di ruangan Yanma Polda Aceh dengan adanya fasilitas meja, kursi dan lemari. Proses wawancara yaitu dengan posisi saling berhadapan antara peneliti dengan subjek. SH mendengar setiap pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Saat diwawancarai, SH beberapa kali melihat-lihat smartphone yang ada di tangannya sambil memutar-mutarkan kursinya.

Ekspresi wajah SH saat menjawab pertanyaan sedikit tegang, dan sering mengelus-ngelus hidungnya. Pada saat bercerita jika tidak ada atasan di tempat apakah bermain smartphone menjawab sambil tertawa dengan mengatakan “mencuri-curi waktu”. Setelah beberapa menit berlansungnya wawancara, setiap pertanyaan yang di ajukan dijawab dengan jujur oleh SH dan tidak berusaha menutup-nutupi.

Obesrvasi yang peneliti lakukan pada SH saat di kantor sebelum wawancara di laksanakan, peneliti melihat SH sering mengantuk ketika di kantor dan kurang semangat dan sering terlambat masuk kantor. Kegiatan sehari-hari SH di kantor di luar maupun di dalam sering bermain game dengan rekan-rekan lain selama ber jam-jam. Selain di kantor, peneliti menyempatkan diri untuk melakukan observasi terhadap SH yaitu di salah satu warung kopi yang ada di Lamteumen Kota banda Aceh. Peneliti melihat kegiatan SH diwarung kopi yaitu dengan bermain game dengan beberapa temannya. Pada saat bermain game dengan smartphonanya bersama teman-temannya yang lain, ekspresi yang di tunjukkan

oleh SH beragam baik itu marah, kesal dan juga senang. Durasi penggunaan smartphone dalam sehari yaitu hampir 24 jam.

2) Hasil Observasi Subjek 2 (ZZ)

Berdasarkan hasil *screening* awal ciri-ciri ketergantungan *smartphone* ZZ yaitu menghabiskan waktu bersama smartphone daripada berinteraksi dengan orang lain, sering menggunakan smartphone pada saat sedang bekerja, merasa tidak nyaman ketika tidak membawa smartphone, gemar mengakses smartphone (game, media sosial), dan merasa gelisah ketika tidak ada jaringan internet.

Subjek kedua yaitu bernisial ZZ merupakan personil Yanma Polda Aceh yang berpangkat Brigadir dan mengemban jabatan sebagai Brig Subbag Yantor Yanma Polda Aceh berusia 34 tahun. Ciri fisik yang dimiliki ZZ yaitu tinggi badan sekitar 167 cm, berat badan 65 kg memiliki kulit sawo matang dengan bentuk wajah square. Pakaian yang digunakan oleh ZZ yaitu seragam dinas lengkap menggunakan jam tangan di sebelah kiri dan cincin di sebelah kanan.

Proses wawancara dan obeservasi dilakukan di ruangan Yanma Polda Aceh dengan adanya fasilitas meja, kursi dan lemari. Proses wawancara yaitu dengan posisi saling berhadapan antara peneliti dengan subjek. ZZ mendengarkan setiap pertanyaan yang diberikan oleh peneliti dengan cermat. Saat diwawancarai, ZZ sering memutar-mutarkan kursinya dengan posisi melipatkan tangannya persis di depan perut.

Ekspresi wajah ZZ saat menjawab pertanyaan terlihat santai sambil memainkan bahasa tubuhnya. Setelah beberapa menit berlangsungnya proses wawancara, ZZ sering melihat-lihat ke atas dan ke bawah. Posisi duduk ZZ tidak

tenang. Pada saat bercerita tentang keseringan menggunakan smartphone di kantor dengan bermain game akibat hobi yang tidak tersalurkan dan melampiaskan kepada game, wajah ZZ terlihat menunduk ke bawah sambil meneruskan ceritanya.

Awal mulanya subjek tertarik dengan game, dikarenakan kurangnya kesibukan di kantor dan kepercayaan tanggung jawab yang diembannya, pada saat menceritakan harapan ZZ kedepannya supaya mendapat kepercayaan dan tanggung jawab di kantor serta merasa iri dengan rekan-rekan lain yang mendapatkan tanggung jawab masing-masing, ekspresi ZZ terlihat sedih dan sangat serius mengutarakan apa yang diinginkannya.

3) Hasil Observasi Subjek 3 (DK)

Berdasarkan hasil *screening* awal ciri-ciri ketergantungan *smartphone* DK yaitu menghabiskan waktu bersama smartphone daripada berinteraksi dengan orang lain, sering menggunakan smartphone pada saat sedang bekerja, merasa tidak nyaman ketika tidak membawa smartphone, gemar mengakses smartphone (game, media sosial).

Subjek ketiga yaitu bernisial DK merupakan personil Yanma Polda Aceh yang berpangkat Briptda dan mengemban jabatan sebagai Brig Urennmin Yanma Polda Aceh berusia 25 tahun. Ciri fisik yang dimiliki DK yaitu tinggi badan sekitar 165 cm, berat badan 65 kg memiliki kulit sawo matang dengan bentuk wajah oval. Pakaian yang digunakan oleh DK yaitu seragam dinas lengkap menggunakan jam tangan di sebelah kiri.

Proses wawancara dan obeservasi dilakukan di ruangan Yanma Polda Aceh dengan adanya fasilitas meja, kursi dan lemari. Proses wawancara yaitu

dengan posisi saling berhadapan antara peneliti dengan subjek. Kedua tangan DK dengan posisi melipatkan tangannya di atas meja. DK mendengar dan menjawab pertanyaan dengan terburu-buru.

Ekspresi wajah DK saat menjawab pertanyaan terlihat santai sambil memainkan bahasa tubuhnya. Setelah beberapa menit berlangsungnya proses wawancara, DK sekali-kali melihat ke atas. Pada saat proses observasi yang peneliti lakukan kepada DK, apa yang diutarakan oleh DK tidak sinkron, dimana DK sering telambat masuk kantor, saat bekerja sering menggunakan smartphonanya dan sering menunda-nunda pekerjaan.

Saat mengatakan bahwasanya DK tidak sering menunda-nunda pekerjaan, ekspresi yang terlihat dari DK yaitu seperti menutup-nutupi sesuatu dimana sekali-kali mengalihkan pandangannya ke arah lain. Gerak-gerik DK tetap pada posisi semula, akan tetapi kedua tangannya tidak berpindah dari atas meja sambil memegang-megang tisu. Proses wawancarapun berakhir tanpa ada kendala sama sekali dan semua pertanyaan yang diajukan dijawab semua oleh DK.

b. Observasi Allo Anamnesa

1) Hasil Observasi BK

Subjek pertama Allo dari SH dan ZZ bernisial DK merupakan PNS Yanma Polda Aceh yang berpangkat Penata TK II dan mengemban jabatan sebagai Kasubbag Yantor Yanma Polda Aceh berusia 57 tahun. Ciri fisik yang dimiliki BK yaitu tinggi badan sekitar 168 cm, berat badan 72 kg memiliki kulit sawo matang dengan bentuk wajah oval. Pakaian yang digunakan oleh BK yaitu

seragam dinas PNS lengkap, memakai kaca mata dan menggunakan jam tangan di sebelah kiri.

Proses wawancara dan obeservasi dilakukan di ruangan Yanma Polda Aceh dengan adanya fasilitas meja, kursi dan lemari. Proses wawancara yaitu dengan posisi saling berhadapan antara peneliti dengan subjek. Saat menjelaskaskan setiap pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, BK mendengarkan dengan seksama dan tegas.

Ekspresi wajah BK saat menjawab pertanyaan terlihat santai sambil memainkan bahasa tubuhnya. Kontak mata DK saat menjelaskan saat menceritakan tentang SH dan ZZ begitu fokus. Namun, peneliti melihat reaksi dari BK saat menjelaskan tentang SH dan ZZ, mendukung dan memotivasi bawahannya. Hasil observasi yang peneliti peroleh sdari subjek SH dan ZZ berbeda dengan apa yang dikemukakan oleh BK. Dimana BK hanya mengetahui produktivitas kerja SH dan BK di kantor selama ini baik-baik saja, akan tetapi saat berada di luar kantor, BK tidak mengetahui sepenuhnya. Proses obesrvasi berlangsung selama 5 menit dan semua pertanyaan yang diajukan dijawab semua oleh BK dengan jelas.

2) Hasil Observasi AM

Subjek kedua Allo dari subjek DK bernisial AM merupakan personil Yanma Polda Aceh yang berpangkat Briпка dan mengemban jabatan sebagai Paurmintu Yanma Polda Aceh berusia 40 tahun. Ciri fisik yang dimiliki AM yaitu tinggi badan sekitar 170 cm, berat badan 68 kg memiliki kulit sawo matang dengan bentuk wajah oval. Pakaian yang digunakan oleh AM yaitu seragam dinas lengkap menggunakan jam tangan di sebelah kiri.

Proses wawancara dan obeservasi dilakukan di ruangan Yanma Polda Aceh dengan adanya fasilitas meja, kursi dan lemari. Proses wawancara yaitu dengan posisi saling berhadapan antara peneliti dengan subjek. Saat menjelaskaskan setiap pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, AM mendengarkan dengan seksama dan tegas.

Kontak mata DK saat menjelaskan saat menceritakan tentang DK begitu fokus. Namun, peneliti melihat reaksi dari AM saat menjelaskan bahwa DK sering terlambat datang dinas begitu serius. Saat menjelaskan bahwa DK sering terlambat ke kantor, AM sambil tertawa. Hal ini menunjukkan bahwa hasil wawancara dengn subjek DK tidak sinkron dengan apa yang dikemukakan oleh AM. Saat mengatakan bahwa DK menggunakan smartphone baik sedang bekerja maupun tidak sedang bekerja. AM mengatakan bahwa di kantor Dk di kantor saat main game kadang-kadang tidak melaksanakan perintah dengan segera, ekspresi yang ditunjukkan oleh AM serius dan tegas.

3) Hasil Observasi JH

Subjek ketiga Allo dari subjek DK bernisial JH merupakan personil Yanma Polda Aceh yang berpangkat AIPTU dan mengemban jabatan sebagai Paurren Yanma Polda Aceh berusia 43 tahun. Ciri fisik yang dimiliki JH yaitu tinggi badan sekitar 168 cm, berat badan 69 kg memiliki kulit sawo matang dengan bentuk wajah oval. Pakaian yang digunakan oleh JH yaitu seragam dinas lengkap.

Proses wawancara dan obeservasi dilakukan di ruangan Yanma Polda Aceh dengan adanya fasilitas meja, kursi dan lemari. Proses wawancara yaitu

dengan posisi saling berhadapan antara peneliti dengan subjek. Saat menjelaskannya setiap pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, JH mendengarkan dengan seksama dan tegas.

Saat menjelaskan tentang DK, subjek sangat antusias dan terbuka tanpa menutup-nutupi. Setiap pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dijawab dengan jelas oleh JH. Hasil wawancara antara JH dengan AM dimana sebagai atasan dari DK memiliki perbedaan. Ekspresi wajah yang ditunjukkan oleh subjek JH lebih terlihat santai dan menjelaskan apa adanya tentang DK.

D. Penemuan Hasil Penelitian

Tabel 9. Hasil Penemuan Subjek Penelitian

Subjek	Indikator	Hasil Temuan Wawancara
(SH)	Kemampuan memotivasi diri	Tetap bermain smartphone setelah selesai kegiatan kerja
		Mengandalkan smartphone saat mengalami kesulitan tentang pekerjaan
	Bertanggung jawab dalam pekerjaan	Saat bekerja sering mengakses smartphone
		Waktu dihabiskan lebih dominan pada Game
		Telat masuk kantor
		Bergadang di malam hari dengan bermain game
		Ada rasa keinginan ikut serta saat melihat rekan-reka kerja bermain game
	Menyenangi pekerjaan	Bermain game di smartphone ketika tidak ada atasan
		Merasa nyaman di Satker karena tidak terlalu "tegang"
		Saat ada kendala dalam hal pekerjaan, dengan mencari tahu di internet (Youtube)
	Mampu mengatasi persoalan	Melanggar aturan dengan bersembunyi bermain smartphone
		Tetap mengandalkan aplikasi smartphone (Youtube, google) untuk menyelesaikan pekerjaan
	Mampu memberi kontribusi positif	Bekerja secara tim, apabila ada kendala cari tahu di internet dengan smartphone
		Saat menyelesaikan pekerjaan secara tim, lebih mengandalkan smartphone 70%
	Memiliki potensi dalam bekerja	Menunda-nunda pekerjaan dengan kesibukan bermain smartphone
		Hal yang disukai dari smartphone yaitu game

		Bermain game baik di kantor maupun di luar jam kantor setiap hari	
(ZZ)	Kemampuan memotivasi diri	Tidak lepas dari smartphone saat jam kerja	
		Sembunyi-sembunyi dari atasan saat menggunakan smartphone	
	Bertanggung jawab dalam pekerjaan	$\frac{3}{4}$ dari kerja lebih ke smartphone	
		Tidak ada tugas yang menjadi tanggung jawab penuh	
		Mengalihkan dengan bermain game di smartphone, mengganggu rekan	
		Merasa iri dengan rekan-rekan yang mendapat kepercayaan untuk mengerjakan sesuatu	
		Telat masuk dan libur kerja yaitu jam 10 atau 11 pagi	
	Menyenangi pekerjaan	Takut dengan atasan	
		Menyelesaikan pekerjaan sesuai perintah	
		Keinginan untuk mempunyai kesibukan di kantor	
		Ada keinginan untuk pindah Satker	
		Lebih menyukai menanyakan sesuatu secara langsung dari pada menggunakan smartphone	
	Mampu mengatasi persoalan	Tidak mempermasalahkan aturan pembatasan penggunaan smartphone	
	Mampu memberi kontribusi positif	Mampu memberi kontribusi positif	Menyukai bekerja secara tim
			Peran di dalam tim hanya sebagai ikut serta
Memberikan solusi dan masukan ketika di minta			
Memiliki potensi dalam bekerja		Takut di tegur atasan	
		Dalam bekerja tetap di barengi dengan bermain game di smartphone	
		Melaksanakan tugas sesuai perintah	
		Menyukai game bola dikarenakan memiliki hobi yang tidak bisa disalurkan	
		Keinginan untuk mendapat peran penting dalam melaksanakan tugas seperti rekan-rekan	
Kurang mendapat kepercayaan			
(DK)		Kemampuan memotivasi diri	Menggunakan smartphone saat ada waktu luang di kantor
	Mengandalkan kemampuan diri sendiri dalam menyelesaikan pekerjaan		
	Bertanggung jawab dalam pekerjaan	Jika ada kendala dalam pekerjaan mengandalkan smartphone untuk mencari informasi	
		Akhir-akhir ini lebih sering bermain sosmed dan game di smartphone	
		Tidak bisa menolak ajak teman untuk bermain game bersama	
	Menyenangi pekerjaan	Hasil wawancara Allo sering tidak melaksanakan perintah	
		Menyenangi Satker karena semua fungsi dan beban	

		kerja sesuai dengan tupoksi masing-masing
		Jika ada kendala, menanyakan kepada senior terlebih dahulu
	Mampu mengatasi persoalan	Melihat konteks pembatasan penggunaan smartphone di jam kerja
	Mampu memberi kontribusi positif	Menyukai kerja secara tim
		Tidak selalu mengandalkan smartphone saat diskusi
	Memiliki potensi dalam bekerja	Melihat jenis pekerjaan yang diberikan
		Bermain smartphone ketika deadline pekerjaan masih lama
		Sering terlambat datang ke kantor
		Terbawa suasana dengan lingkungan

E. Pembahasan

1. Gambaran Umum Indikator Produktivitas kerja Personil yang mengalami Ketergantungan *Smartphone*

Gambaran secara umum yang didapat dari hasil penelitian ini yaitu terdapat permasalahan produktivitas kerja pada personil yang mengalami ketergantungan pada *smartphone*.

Subjek 1 menggunakan *smartphone* sudah 12 tahun lebih, dalam sehari menggunakan *smartphone* hampir 24 jam penuh, sering bermain game di kantor saat tidak ada atasan, tidak mampu mengontrol penggunaan *smartphone*, telat masuk kantor, bergadang di malam hari. Produktivitas kerja subjek 1 bermasalah tidak fokus pada pekerjaan, melainkan lebih fokus pada fitur *smartphone*, yaitu game dan memiliki ketergantungan pada *smartphone* lebih berat dari pada subjek yang lainnya. Indikator yang menunjukkan produktivitas pada subjek 1 adalah indikator bertanggung jawab dalam pekerjaan dan menyenangi pekerjaan.

Subjek 2 menggunakan *smartphone* 3-4 tahun lebih, rutin menggunakan *smartphone*, sembunyi-sembunyi dari atasan saat menggunakan *smartphone*,

mampu bekerja secara tim, mengandalkan kemampuan diri terlebih dahulu, kurangnya kepercayaan yang diberikan kepadanya, dan telat masuk kantor. Produktivitas kerja subjek 2 menurun karena kurangnya kesibukan melaksanakan tugas di kantor dan tidak diberi kepercayaan untuk suatu tugas tertentu dan *smartphone* hanya sebagai ‘pelampiasan’ dari kurangnya beban pekerjaan dan tidak terlalu ketergantungan pada *smartphone*. Indikator yang menunjukkan produktivitas pada subjek 2 yaitu pada indikator mampu memberi kontribusi positif.

Subjek 3 menggunakan *smartphone* semenjak tahun 2010, dalam sehari menggunakan *smartphone* 4 sampai 5 jam, dapat mengontrol diri, mengandalkan kemampuan diri untuk menyelesaikan pekerjaan, fokus pada target dan kurang keterampilan dalam menyelesaikan pekerjaan. Produktivitas kerja subjek 1 dapat dikatakan baik. Namun, setiap pekerjaan yang dilaksanakan masih perlu dalam pengawasan karena kurangnya ketelitian, hal ini sesuai dengan konformasi dari atasandan tidak mengalami ketergantungan pada *smartphone*. Indikator yang menunjukkan produktivitas pada subjek 3 yaitu indikator menyenangkan pekerjaan, kontribusi positif, dan motivasi diri

2. Faktor Yang Mempengaruhi Produktivitas Kerja Personil yang Mengalami Ketergantungan *Smartphone*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan faktor-faktor yang mempengaruhi produktivitas kerja personil yang mengalami ketergantungan pada *smartphone* dari ketiga subjek, yaitu:

Faktor yang mempengaruhi produktivitas kerja menurun yang dialami oleh subjek 1 yaitu motivasi atau kemauan dan kesehatan. Dimana, motivasi subjek 1 dalam bekerja tidak fokus pada detail, telat masuk kantor, dan tidak semangat dalam bekerja. Sedangkan faktor yang mempengaruhi ketergantungan pada smartphone subjek 1 yaitu faktor kebiasaan dan kontrol diri.

Faktor yang mempengaruhi produktivitas kerja subjek 2 yaitu faktor *agreeability* dan kesempatan kerja. Dimana kurangnya kesempatan untuk melakukan pekerjaan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki untuk berkontribusi penuh terhadap instansi.

Faktor yang mempengaruhi produktivitas kerja subjek 3 yaitu efisiensi dan tingkat keterampilan. Dimana subjek 3 dalam melakukan pekerjaan harus selalu diawasi dan kurang teliti dalam melakukan pekerjaan. Sedangkan untuk penggunaan smartphone, subjek 3 mampu mengontrol diri dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi produktivitas kerja yang mengalami ketergantungan pada smartphone ketiga subjek yaitu motivasi, kontrol diri, disiplin, kesempatan kerja, keterampilan kerja dan efisiensi kerja.

Gaol (2014) mengatakan motivasi dan semangat kerja dapat mempengaruhi produktivitas kerja seseorang. Produktivitas tergantung pada motivasi seseorang untuk melakukan pekerjaan dengan berdedikasi penuh untuk mencapai tujuan.

Selain itu faktor yang dikemukakan oleh Mulyadi (2010) juga sesuai dengan hasil penelitian ini, bahwa faktor yang mempengaruhi produktivitas kerja seseorang

antara lain, sikap kerja, tingkat keterampilan, hubungan atasan dan bawahan, manajemen produktivitas, efisiensi, dan kewiraswastaan.

Faktor yang mempengaruhi ketergantungan pada *smartphone* yang dialami oleh subjek penelitian di atas sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Young (dalam Riani, 2016), bahwa terdapat beberapa kriteria pelaku yang menunjukkan ketergantungan *smartphone* yaitu tidak mampu mengontrol, mengurangi atau menghentikan penggunaan internet. Hal tersebut sesuai dengan yang dialami oleh subjek penelitian yang tidak dapat mengontrol waktu penggunaan *smartphone* untuk bermain game pada saat malam hari maupun saat bekerja. Adanya perasaan gelisah, murung, dan marah apabila tidak dapat bermain game, kalah saat bermain game dan memiliki keinginan untuk ikut serta bermain game dengan rekan-rekan saat di kantor walaupun sedang bekerja, serta ‘mencuri-curi’ waktu bermain game saat tidak ada atasan.

Ketergantungan pada *smartphone* yang dialami oleh subjek 2 juga sesuai dengan faktor yang dikemukakan oleh Mowen (2000), salah satunya yaitu *agreeability*, yaitu kebutuhan seseorang untuk mendapatkan perhatian dari orang lain demi kesejahteraan yang diinginkan. Perhatian yang dimaksud adalah perhatian dari orang-orang seperti pimpinan, rekan kerja. Jika perhatian terpenuhi seperti memberikan kepercayaan untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab secara jelas, maka sesuai harapan seseorang akan memberikan kontribusi penuh dan bisa mengatasi ketergantungan tersebut.

Smartphone juga dapat menyebabkan menurunnya produktivitas kerja individu karena fitur-fitur menyenangkan yang ada di dalam *smartphone* yang

mampu membuat seseorang lebih lama menggunakan *smartphone* atau berinteraksi dengan orang lain. Hal ini, dapat menjadi masalah bagi seseorang terhadap produktivitas kerjanya apabila penggunaan *smartphone* tidak dibatasi akan berakibat pada ketergantungan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan ketiga subjek memiliki produktivitas kerja dengan motif yang berbeda dari yang rendah sampai standar. Produktivitas kerja bermasalah disebabkan ketergantungan pada *smartphone* yang tidak dapat mengontrol dalam penggunaan *smartphone*, baik di kantor maupun di rumah. Terlalu lama menggunakan *smartphone* atau tidak adanya beban kerja yang diberikan, mampu membuat seseorang tidak produktif dalam bekerja, seperti yang dialami oleh subjek dalam penelitian ini.

Hasil di atas sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh American Psychiatric Association (2000) yaitu individu dengan ketergantungan yang tinggi cenderung akan mengalami perubahan perilaku, fisiologis, dan kognitif jika dirinya tidak dapat menggunakan *smartphone*. Ketergantungan yang tinggi pada individu juga cenderung ditandai dengan peningkatan jumlah dan durasi dan penggunaan, bahkan cenderung dapat menggunakan dengan waktu yang lebih lama dari yang ditargetkan. Sementara individu yang mengalami ketergantungan pada tingkat sedang, dapat mengontrol penggunaan *smartphone* dengan durasi yang lebih sedikit dan cenderung menggunakan *smartphone* hanya pada waktu-waktu tertentu saja.

Berdasarkan hasil yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ketergantungan pada *smartphone* dapat mempengaruhi produktivitas kerja

seseorang. Ketergantungan pada smartphone dapat menimbulkan perubahan perilaku seperti kurangnya motivasi dan semangat dalam bekerja, sulit konsentrasi dan permasalahan psikologi seperti kualitas tidur yang terganggu yang dapat membuat seseorang dalam bekerja tidak produktif.