

SOLILOKUI WAKTU LUANG

(Sebuah Praktik “Anggota” Budaya Populer dan Diskursus Konsumtisme)

Nugroho Rinadi Pamungkas

Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Airlangga Surabaya Tahun 2016

SUMMARY

This study aims to understand the quality of the practices of the use of leisure time of young generation in Surabaya based on their practical reasoning. The focus of this study was formulated to find out what forms of use of leisure time and how their reflexivity towards leisure time in ethnomethodological. The analysis was conducted based on the ethnomethodological assumptions. Concepts such as free time, youth and popular culture thus also colored in ethnomethodology somewhat different from those explanations exist for this. The theoretical explanation also engage the concept of "detraumatisasi" by Francisco Budi Hardiman and "simulation" P. Jean Baudrillard.

The themes that surfaced in the context of the forms of use of leisure time among other activities related to popular culture such as listening music, shopping, watching television and movies, reading print and online news, dating, and even sleeping. The mention here clearly reduced the meanings constructed by the members, where it is explored in their accountability. While spare time reflexivity of the members reflected through the assumption that involved in this study (participating in the interview process) is also the use of leisure time, aside from map out their respective meaning of the definitions of free time and the importance of free time for them.

In turn, this research shows that the main reflexivity of the members disolilokuikan as "forgetting at the same time considering the free time" which is then conceptualized as a continuous detraumatisasi simulation.

Keywords: *ethnomethodology, reflexivity, accountability, leisure, youth*

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk memahami kualitas praktik penggunaan waktu luang generasi muda di Kota Surabaya berdasarkan penalaran praktis mereka. Fokus penelitian ini dirumuskan untuk mengetahui apa saja bentuk-bentuk penggunaan waktu luang dan bagaimana reflektivitas mereka terhadap waktu luang secara etnometodologis. Analisis dilakukan berdasarkan asumsi-asumsi etnometodologis. Konsep-konsep seperti waktu luang, generasi muda, dan budaya populer dengan demikian juga diwarnai secara etnometodologi yang agak berbeda dengan penjelasan-penjelasan yang ada selama ini. Penjelasan teoretik juga meminjam konsep “detraumatisasi” oleh Fransisco Budi Hardiman dan “simulasi” Jean P. Baudrillard.

Tema-tema yang mengemuka dalam konteks bentuk-bentuk penggunaan waktu luang antara lain adalah kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan budaya populer seperti mendengarkan musik, *shopping*, menonton televisi dan film, membaca artikel berita cetak dan online, berpacaran, bahkan tidur. Penyebutan disini jelas meredusir makna-makna yang dikonstruksikan anggota, dimana hal itu tereksplorasi dalam *accountability* mereka. Sementara reflektivitas waktu luang para anggota tercermin melalui asumsi bahwa terlibat dalam penelitian ini (berpartisipasi dalam proses wawancara) juga merupakan penggunaan waktu luang, di samping memetakan pemaknaan mereka masing-masing terhadap definisi waktu luang dan pentingnya waktu luang bagi mereka.

Pada gilirannya, penelitian ini menunjukkan bahwa reflektivitas utama dari para anggota disolilokuikan dengan “melupakan sekaligus mengingat waktu luang” yang kemudian dikonsepsikan sebagai simulasi detraumatisasi kontinu.

Kata kunci: etnometodologi, reflektivitas, *accountability*, waktu luang, generasi muda

1. PENDAHULUAN

Latarbelakang Masalah

Sejak diterbitkannya buku *The Theory of the Leisure Class*, Thorstein Veblen telah meletakkan dasar pemikiran penting dan menjadi salah satu pendorong diskursus tentang gaya hidup dan proses konsumsi, serta penggunaan waktu luang. Namun kala itu Veblen lebih menyoroti kepada kelompok-kelompok borjuis Amerika Serikat —kelas menengah yang menjadi sangat kaya karena Revolusi Industri (Storey, 2014: 82)— yang tidak disibukkan dengan bekerja (kasar) tetapi cenderung bergaya hidup boros, menghabiskan waktu dan uang secara mencolok (“*conspicuous leisure*” dan “*conspicuous consumption*”) untuk kegiatan konsumsi barang-barang mewah untuk dipamerkan; yang ia sebut ‘*kelas pemboros*’ (*leisure class*) (Veblen, 1899/2007). Sebagian berpendapat, lebih tepat karya Veblen itu diberi judul “*A Critique of the Leisure Class*” karena

memang tulisannya lebih bernada mengutuk (*condemning*) daripada menjelaskan (*explaining*) (Bruce dan Yearley, 2006: 171).

Selama ini, topik dan pengkajian mengenai *leisure* masih dianggap sebagai lapangan penelitian yang ‘kurang penting’. Diskursus mengenainya secara serampangan hanya menjadi bagian dari topik-topik lain yang “lebih besar” — seolah membahas waktu luang sebagai *main-topic* tersendiri adalah kekonyolan.¹ Namun pada perkembangan kontemporer belakangan ini, topik-topik seputar waktu luang (*leisure*), konsumsi (*consumption*), budaya populer (*popular culture*), kebudayaan generasi muda (*youth culture*), olahraga (*sport*), pariwisata (*tourism*), rekreasi (*recreation*) telah saling berkelindan dan sangat deras mengisi jurnal-jurnal atau laporan ilmiah mengenai

¹ Hasil survei ‘status hirarki interdisiplin’ yang dilakukan oleh Barbara B. Seater dan Cardell K. Jacobson yang dipublikasikan pada tahun 1976 misalnya membuktikan bahwa sosiologi ‘waktu luang’, ‘olahraga’, dan ‘seni’ (*sociology of leisure, sport, and art*),

menempati urutan ke-35 dari 36 spesialisasi sosiologis dalam komunitas besar sosiologi Amerika Serikat (*International Social Science Journal*, 1982: 171; Tolmie dan Rouncefield, 2013: 3)

kondisi sosial kontemporer.² Di antara sejumlah pemikir mutakhir, ada yang bernada kritis, pesimis, dan sinis, sementara lainnya terlampau optimis, bahkan menganggap kegiatan konsumsi pakaian tertentu atau menonton konser musik sebagai sebuah gerakan aktif (Mulhern, 2000: 171-196; Kellner, 2010; Strinati, 2003).

Adalah hal yang menarik, mengkaji budaya populer pada generasi muda dalam penggunaan waktu luang mereka. Telah ada sejumlah penelitian terdahulu yang membahas mengenai penggunaan waktu luang oleh generasi muda.³ Pada umumnya, penelitian-penelitian tersebut berfokus pada perilaku membaca para remaja sebagai kegiatan pengisi waktu luang (Sugihartati, 2010; Hart D., 2011; Sulistyaningrum, 2011; dan Yuwinanto, 2014), atau beragam perilaku dan gaya hidup mahasiswa seperti *backpacking* (Rahmawati, 2014), pemujaan

(*fetisisme*) komoditas status simbol (Ainiyah, 2013), serta gaya hidup santai (Siahaan, 2011; Okiriswandani, 2013). Hanya saja, kurang mendapat penekanan mengenai definisi generasi muda tersebut, baik itu ‘remaja urban’ atau ‘generasi muda yang lebih tua’ (misalnya, dalam kategori sosial-pendidikan adalah seorang mahasiswa). Sebagaimana Graeme Burton pernah menggaris bawahi, bahwa sesungguhnya harus ada pemeriksaan cermat terhadap perbedaan generasi muda yang lebih muda dan yang lebih tua karena keduanya memiliki perbedaan dalam otonomi, minat-minat kebudayaan, dan bahkan hubungan sosial (Burton, 2012: 155). Burton menyebutkan bahwa ‘generasi muda’ adalah kategori sosial yang dalam masyarakat merupakan konsumen media serta pengguna pelbagai artefak media dan kebudayaan, memproduksi seperangkat

² Semisal *World Leisure Journal* (diterbitkan oleh World Leisure Organization); *Journal of Leisure Research* (diterbitkan oleh SAGAMORE Publishing); jurnal *Leisure Studies* dan *Leisure Sciences* (diterbitkan oleh Routledge Francis & Taylor Group); *Australian Journal of Leisure and Recreation*; dan lain-lain.

³ Penelitian terdahulu disini dibatasi dalam konteks penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh para akademisi di Universitas Airlangga, Surabaya. Sayangnya, penelitian-penelitian ini kurang mendeskripsikan secara mendalam, dan kurang memiliki landasan konseptual yang kuat mengenai waktu luang (katakanlah secara teoretis).

identitas subkultural yang bergeser dan saling berjaln (Burton, 2012: 153).

Bisa dikatakan, generasi muda merupakan kategori paling mencolok dalam tinjauan *cultural studies* terhadap budaya populer. Sementara, karena dinilai sebagai sebuah kategori yang sangat mencolok dalam relasinya terhadap budaya populer, J. Patrick Williams mengatakan fenomena *pemuda* (*youth*) paling baik dipahami sebagai subkultur (*subcultural*) yang berkaitan dengan konsep-konsep kunci seperti ‘gaya’, ‘resistensi’, ‘ruang’ dan ‘media’, ‘reaksi bermasyarakat’ (*societal reaction*), dan ‘identitas’ dan ‘autentisitas’ (Williams, 2007: 578). Meskipun selanjutnya, teori subkultur pemuda yang mengangkat isu perlawanan dan resistensi melalui gaya itu memperoleh kritikan, misalnya oleh Cohen bahwa pemuda di tangan mereka (para teoretikus yang terlalu optimis pada potensi pemuda) selalu menjadi sesuatu yang melampaui diri mereka (Barker, 2005: 343). Dari beberapa penelitian sebelumnya, nampak bahwa

penggunaan waktu luang pada pemanfaatan artefak-artefak budaya populer itu difokuskan pada anak muda, atau generasi muda. Sayangnya, beberapa penelitian tersebut tidak mengemukakan secara jelas siapa ‘generasi muda’ itu, meskipun penelitian mereka berkuat pada kategori sosial atau Barker menyebutnya ‘deskriptor’ (Barker, 2005: 364) tersebut.

Selain itu pembahasan mengenai waktu luang hanya dibahas sepintas lalu, atau maksimal menonjolkan (untuk tidak mengatakan melebih-lebihkan) salah satu kegiatan sebagai yang utama dalam mengisi waktu luang (seperti misalnya membaca dan *backpacking*), sedangkan apa makna dan refleksivitas dari waktu luang oleh para anggota generasi muda itu sendiri kurang dieksplorasi. Selain itu, penyelidikan terhadap penggunaan waktu luang —yang terbatas pada perilaku membaca sebagai kesenangan; *backpacking* ala mahasiswa; mahasiswa santai; dan fetisisme komoditas oleh mahasiswa— tidak melalui pendekatan untuk memahami penalaran

praktis mengenai ‘praktik’ penggunaan waktu luang mereka. Penelitian etnometodologis ini ingin melengkapi sejumlah catatan tersebut.

Tujuan dan Fokus Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi penggunaan waktu luang generasi muda secara etnometodologis. Fokus dari penelitian adalah mengungkap secara deskriptif reflektivitas dan *accountability* mereka terhadap penggunaan waktu luang.

Manfaat Penelitian

Secara akademis, diharapkan menambah referensi mengenai studi etnometodologi terhadap penggunaan waktu luang oleh generasi muda di perkotaan. Hasil penelitian ini juga sebagai jawaban atas pernyataan Chris Barker bahwa selama ini eksplorasi cenderung pada budaya pemuda spektakuler, karena “kegagalan eksplorasi sosiologis dalam mencari apa yang dilakukan mayoritas anak muda untuk

mengisi waktu mereka” (Barker, 2005: 334).

Secara praktis, diharapkan dapat menjadi rujukan berbagai pihak yang — baik karena mengemban suatu kewenangan maupun memiliki *concern* terhadap generasi muda dapat memanfaatkan laporan penelitian ini. Selebihnya, bagi keperluan studi peneliti secara pribadi, laporan ini disusun sebagai pemenuhan salah satu syarat kelulusan S1 Jurusan Sosiologi di Universitas Airlangga.

2. KAJIAN TEORITIK

Pendekatan Etnometodologi

Teori konstruksi sosial digunakan sebagai pintu masuk untuk melihat realitas, yaitu mendeskripsikan bagaimana praktik cerdas dan kemampuan mendeskripsikan waktu luang oleh para anggota beserta bagaimana proses reflektivitas tentangnya terbentuk. Konsep kunci yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisa fenomena tersebut tidak lain merupakan proses interdependensi yang meliputi praktik, indeksikalitas, *accountability*, dan

refleksivitas (Garfinkel, 1967). Lebih lanjut, di dalam praktik itulah etnometodologi meyakini bahwa peraturan, tatanan sosial, dan berbagai potensi refleksivitas para aktor sebenarnya tercermin. Praktik menunjukkan prosedur yang diterapkan oleh para anggota, merupakan kecukupan syarat metode yang unik (Have, 2002). Indeksikal diadaptasi Garfinkel dari linguistik untuk memaknai segenap bahasa alamiah yang hanya dapat diinterpretasi jika ditempatkan pada konteks dimana ia digunakan oleh anggota dalam percakapan (Coulon, 2008). Sementara *accountability* dipahami sebagai kegiatan keseharian para anggota atau metode yang membuat kegiatan-kegiatan mereka terlihat rasional dan dilaporkan untuk semua tujuan praktik, yaitu dapat dideskripsikan (*account-able*) sebagai organisasi biasa kegiatan sehari-hari (Garfinkel, 1967). Refleksivitas dalam etnometodologi menggambarkan praktik yang sekaligus juga merupakan kerangka sosial, sebuah sifat khas kegiatan sosial

yang secara bersamaan menata *social order*.

Mendefinisikan Waktu Luang

Cordes dan Ibrahim menyebutkan, waktu luang dapat dipahami melalui tiga cara. *Pertama*, waktu luang didefinisikan sebagai 'waktu sisa' (*leisure as residual time*) dari waktu untuk subsisten dan eksisten. *Kedua*, waktu luang sebagai aktivitas (*leisure as activities*) dimana terdapat tahapan-tahapan psikis yang mempengaruhi seorang aktor dalam berkegiatan. *Ketiga*, waktu luang sebagai keadaan pikiran (*leisure as state of mind*). Oposisi dari waktu luang adalah tanggung jawab dan bukannya kerja, sehingga amat berbeda dengan waktu luang yang dimaknai sebagai waktu sisa.

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan teoretik etnometodologi, dengan metode penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif dapat mengungkapkan secara hidup kaitan antara berbagai gejala sosial, suatu hal yang tidak

dapat dicapai oleh penelitian yang bersifat menerangkan (Singarimbun, 1989:11).

Selain itu, pendekatan kualitatif dipilih dengan melihat keunggulan (Moleong, 2006:5) dari metodenya yang dirasa sangat relevan dan cocok untuk menjawab pertanyaan penelitian, antara lain:

1. Metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan yang ganda,
2. Metode ini menyajikan secara langsung hakekat peneliti dengan informan,
3. Metode ini lebih peka dan lebih menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.

Lokasi dan Setting Sosial Penelitian

Penelitian ini dilakukan di berbagai tempat, namun masih dalam satu lingkup Kota Surabaya (kecuali pada informan bernama Fiko yang dilakukan di Sidoarjo). Hal ini berarti lokasi dan *setting* penelitian bersifat fleksibel karena mengikuti ketersediaan informan. *Setting* sosial bagaimanapun juga ‘melekat’ pada subyek

penelitian (informan) dan lokasi yang menjadi tempat penelitian berlangsung (Hendrarso, 2011: 171). Namun demikian, penelitian etnometodologis ini lebih tertarik pada kategori generasi muda yang tinggal di perkotaan (Kota Surabaya) yang tidak terlepas dari produk-produk budaya populer dalam kesehariannya; oleh karenanya *setting* penelitian tidak menunjuk pada komunitas atau perkumpulan tertentu berada melainkan betul-betul berlangsung berdasarkan kegiatan pelaku-pelaku sosial tertentu.

Teknik Penentuan Informan

Informan penelitian ini seluruhnya berjumlah 11 orang dan merupakan para mahasiswa (berkuliah di Kota Surabaya) yang memiliki ketersediaan saat diminta untuk diwawancarai oleh peneliti. Mereka secara sengaja dipilih, dengan mendasarkan pada pertimbangan variasi data yang dimungkinkan untuk diperoleh (Pamungkas, 2016).

Para informan ditentukan berdasarkan pilihan peneliti yang mempertimbangkan

keberagaman latar belakang informan untuk mengeksplorasi *konsep* waktu luang berdasarkan yang mereka maknai sebagai tema penting penelitian ini. Oleh karenanya terdapat kategori-kategori antara lain adalah orang-orang yang termasuk dalam golongan generasi muda yang lebih tua (dalam kisaran usia 19-24 tahun) dan tengah menjalani studi di perguruan tinggi di Kota Surabaya. Peneliti juga mempertimbangkan keragaman dari sisi jenjang angkatan, disiplin ilmu, latar belakang sosial ekonomi, maupun keragaman keyakinan agama yang dipeluk para informan. Teknik *sampling* ini disebut juga dengan *maximum variety sampling* (Morse, 2009: 290).

Prosedur Analisis Data

Analisis data merupakan upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari, dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang diceritakan kepada orang lain (Moleong, 2006:248). Oleh karena itu prosedur analisis data dalam penelitian ini mencakup proses berikut:

1. Pengumpulan Data
2. Membaca Keseluruhan Data
3. Menyajikan Tema-tema
4. Menginterpretasi/ Memaknai Data
5. Reliabilisasi dan Validasi Data

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk-bentuk Penggunaan Waktu Luang dan Kekhasan Anggota

Tabel 1. Gambaran Kekhasan Anggota

<i>Topik</i>	<i>Konteks</i>	<i>Kekhasan Anggota</i>
<i>Pengaruh Gender dalam pengambilan keputusan kesediaan informan</i>	Saat proses penggalian data, terdapat kekhasan anggota untuk memutuskan kesediaan mereka menjadi informan.	Para anggota perempuan, dijumpai adanya sikap defensif dan antisipatif terhadap penelitian yang akan “diberlakukan” kepada mereka. Normalitas yang diupayakan bernada “Tunggu dulu, untuk apa?”
		Para anggota laki-laki, dijumpai variasi penataan normalitas yang lebih terbuka, dengan nada “Oke, kapanpun kau mau!”

<i>Topik</i>	<i>Konteks</i>	<i>Kekhasan Anggota</i>
<i>Tidur: antara kegiatan waktu luang atau bukan</i>	Dijumpai beragam pemaknaan mengenai aktivitas tidur, apakah termasuk penggunaan waktu luang atau bukan	Para anggota yang memaknai tidur <i>bukan</i> sebagai waktu luang, adalah karena waktu tidur sehari-harinya (di malam hari) telah “dikorbankan” oleh berbagai kegiatan. Para anggota yang memandang tidur sebagai waktu luang, dikarenakan: (1) tidur berarti tidak sedang mengerjakan apapun; (2) waktu untuk tidur dapat dimundurkan untuk menjalani kegiatan lainnya; (3) tidur dilakukan setelah mengerjakan kesibukan. Tidur dimaknai sebagai <i>refreshing</i> .
<i>Televisi yang mulai terabaikan</i>	Sementara berbagai rujukan mengatakan televisi merupakan kegiatan waktu luang yang paling populer (Storey, 2006; Burton, 2011), para anggota justru mulai meninggalkan kegiatan ini.	Secara umum pada seluruh informan disini, minat menonton televisi mulai surut dan tergantikan oleh beragam kegiatan pengisi waktu luang lainnya, seperti mendengarkan radio, membaca artikel berita-berita <i>online</i> dan <i>social media</i> , bermain <i>game online</i> , atau ‘jalan-jalan’ bersama teman. Namun demikian, sebenarnya ketika mereka sedang berada di rumah, menonton televisi tetaplah menjadi salah satu kegiatan penggunaan waktu luang yang cukup sering dilakukan. Agaknya, baik bagi para informan yang sudah mulai jarang menonton televisi maupun yang agak sering, program acara berita adalah salah satu tontonan yang paling diminati.
<i>Mendengarkan musik: antara mengganggu dan membantu proses belajar.</i>	Dijumpai beragam pemaknaan mengenai aktivitas mendengarkan musik sambil melakukan kegiatan lain, terutama belajar dan mengerjakan tugas kuliah.	Terdapat bentuk penalaran praktis nyata yang dilakukan oleh para anggota, yakni melalui <i>tindakan selektif</i> dalam menentukan, apakah mendengarkan musik mengganggu proses belajar atau justru sebaliknya. Pada beberapa anggota, mendengarkan musik sangat mengganggu apabila diperlukan konsentrasi yang tinggi dalam menyerap buku-buku/materi perkuliahan. Pada anggota lainnya, mendengarkan musik dinilai sangat membantu proses belajar. Namun dalam praktiknya, kegiatan ini juga masih dipengaruhi oleh faktor lain, seperti penilaian tentang <i>kepantasan</i> , misalnya saat berada di perpustakaan, sedang berdiskusi, atau di tempat umum.
<i>Malu-malu menyebutkan pacar</i>	Topik ini difokuskan pada beberapa anggota yang telah memiliki hubungan khusus dengan kawan lawan jenisnya.	Para anggota tertentu, secara terang-terangan menyebutkan pacar, bahkan bersama-sama dengan pacarnya pada saat proses wawancara menjadi hal yang <i>lumrah</i> mereka lakukan. Para sebagian anggota yang lain, diberlakukan praktik indeksikal untuk meleburkan pengujaran <i>pacar</i> atau <i>kekasih</i> secara lugas, dengan indeksikal <i>itu, dia, ini, teman</i> . Hal ini dilakukan untuk tetap menjaga kelancaran proses wawancara (<i>wagu</i> untuk menyebut subjek yang memiliki hubungan khusus dengan anggota tersebut). Para anggota yang menjalankan praktik ini cenderung berasal dari latar belakang keluarga yang religius.

(sumber: Pamungkas, 2016)

Melalui tabel di atas, dapat diketahui bahwasanya terdapat beragam pemaknaan subjektif yang menunjukkan potensi penalaran praktis para anggota.

Refleksivitas Waktu Luang Para Anggota

Berdasarkan temuan yang telah diungkapkan dalam Pamungkas, 2016, maka ditunjukkan bahwa refleksivitas waktu luang para anggota antara lain:

Pertama, ada kesamaan, atau kesenadaan dalam mengartikan ‘waktu luang’ bagi para anggota, yakni sebatas sebagai *residual time*. *Kedua*, Topik-topik penggunaan artefak budaya populer dalam penggunaan waktu luang sebagai metode indeksikal anggota. *Ketiga*, adanya kecenderungan untuk secara dikotomis membedakan antara penggunaan waktu luang secara produktif dan kontra-produktif (atau konsumtif). *Keempat*, kesantiaian, kesenangan, atau kekosongan dari pekerjaan yang serius telah dianggap menjadi penanda dari waktu luang, sehingga dalam hal tertentu waktu luang mengalami peyorasi makna. *Kelima*, adanya kebanggaan atau setidaknya penyebutan-penyebutan secara antusias jika para anggota memiliki sedikit waktu luang, atau ‘bangga menjadi sibuk’ atau sekadar menceritakan kesibukan mereka.

Akhirnya reflektivitas para anggota terhadap waktu luang mereka adalah sebagai bentuk diskursus konsumtivisme yang berjalan beriringan dengan modernitas. Diskursus ini bukan dibentuk

oleh struktur sosial, sistem nilai dan norma yang mengekang mereka secara deterministik, namun justru berada dan teraktualisasi dalam pengetahuan praktis mereka yang tercermin pada konteks praktik, indeksikalitas, dan *accountability* mereka. Diskursus yang dibentuk oleh para anggota memberikan sumbangsih bagi tatanan sosial dalam kehidupan sosial sehari-hari.

Waktu luang selalu diingat, ditandai, dengan adanya kesempatan untuk bisa melakukan hal-hal tertentu yang di luar rutinitas, atau untuk melakukan hal-hal yang disenangi. Ketika sudah tidak ada lagi kesempatan untuk melakukan hal tersebut, maka seseorang (sebagaimana penalaran praktis para anggota disini) bisa mengatakan bahwa ia tidak memiliki waktu luang.

Pengaruh kapitalisme sebagai pembentuk individu-individu “penggila kerja” yang tidak pernah puas untuk bekerja juga menjadi sedikit bahan pertimbangan disini. Waktu luang sebagai sumber daya

alami dapat terus dieksploitasi. Karena sifat waktu luang adalah dinikmati sekaligus tidak selalu diinginkan sepanjang waktu (berdasarkan cara penalaran praktis anggota, maka memiliki waktu luang sepanjang waktu adalah memalukan karena itu sama saja dengan menganggur tanpa melakukan apa-apa). Sementara menganggur sendiri pun belum tentu dapat dimaknai sebagai “penggunaan waktu luang”. Hal ini karena waktu luang sekadar dipandang sebagai residu atau waktu sisa dari waktu kerja atau waktu untuk menjalankan tugas dan kesibukan sehari-hari.

Paham konsumtivisme telah menunjukkan pula adanya benda-benda yang ditambahkan nilai waktu luang. Paham itu mendorong konsumsi artefak-artefak budaya populer dengan dukungan teknologi untuk membuat asumsi tentang penggunaan waktu luang yang makin berkualitas seiring dengan perkembangan komoditas canggih. Konsumsi ini mengandalkan terutama pada waktu luang.

Waktu luang tersedot ke dalam dimensi konsumtivisme dan dengan demikian ikut andil di dalam diskursus tentang konsumtivisme tersebut. Waktu luang demi waktu luang tetap diingat sebagai penanda pembebasan namun sekaligus juga direlakan demi kesibukan-kesibukan yang ada pada para anggota. Waktu luang sebagai sebuah simulasi detaumatisasi, yakni bagi para anggota keberadaannya diingat sekaligus *direlakan*.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

(1.) Bentuk-bentuk penggunaan waktu luang para anggota ditandai dengan kegiatan-kegiatan seperti misalnya menonton televisi, menonton film, mendengarkan musik. Penggunaan waktu luang ini juga berkaitan erat dengan budaya populer, dimana budaya populer berperan sebagai sumber yang terus-menerus mereka reproduksi sebagai kekayaan indeksikal karena bertautan pula dengan bahasa natural mereka sesuai keanggotaannya (anggota secara etnometodologis). Dalam penggunaan waktu luang itu, ditemui pula keunikan-keunikan dan ragam pemahaman anggota yang khas, yang membuat pendeskripsian atasnya menjadi bersifat *thick description* sebagaimana menjadi sebuah tradisi di dalam penelitian kualitatif.

Aturan-aturan yang secara implisit diberlakukan oleh para anggota telah bersusah diungkap, sehingga apa yang tadinya merupakan pengetahuan tacit para anggota telah menjadi eksplisit dalam proses pendeskripsian dan interpretasinya.

Analisis deskriptif berdasarkan data yang bergantung pada *accountability* para anggota dalam level percakapan setidaknya menangkap beberapa bentuk penggunaan waktu luang yang menyangkut pada topik menonton televisi (dimana ditemukan keunikan bahwa televisi telah mulai ditinggalkan oleh para anggota dan memiliki *fungsi* untuk mendukung kebersamaan keluarga di rumah), menonton film (yang dari pengakuan para anggota lebih banyak dilakukan secara privat di laptop mereka, dengan beragam pemaknaan yang berbeda-beda; serta adanya keunikan pada beberapa informan yang menganggap bahwa menonton film adalah kegiatan yang hanya membuang-buang waktu di saat banyak generasi muda lainnya yang begitu menggemari kegiatan menonton film), mendengarkan musik (yang bagi sebagian besar anak muda merupakan aktivitas yang menyenangkan, tetapi pada kasus khusus anggota tertentu menyatakan tidak terlalu *update* dan tidak terlalu tahu tentang musik; serta memiliki spektrum perbedaan makna

dan nilai saat didengarkan sambil belajar atau mengerjakan tugas). Bahkan aktivitas tidur sebagaimana umumnya berbagai referensi yang ditulis oleh pakar menyebutkan kalau hal itu tidak termasuk waktu luang, para anggota disini sebagian justru berpendapat bahwa tidur adalah kegiatan waktu luang, dengan penalaran praktis mereka yang masing-masing berbeda. Kegiatan berpacaran sebagai salah satu bentuk penggunaan waktu luang juga menunjukkan reflektivitas anggota tertentu, dimana baginya membahas hal itu adalah perbincangan yang membuat malu sehingga melalui kemampuan *berindeksikal*, anggota pada kasus khusus berusaha mengaburkan penyebutan *person* pacar di dalam pendeskripsian mereka, dengan berbagai istilah lain (seperti “iki”, “dia”, “temen”, “temen spesial” dan lain-lain).

Penggunaan waktu luang untuk berinternet sangat beragam, namun yang mencuat di permukaan adalah maraknya pengakuan akan kegemaran membaca

berita *online*. Hal ini sekaligus semakin menggeser televisi sebagai penggunaan waktu luang. Selain itu berinternet juga dilakukan dalam rangka meng-*update* film dan musik, menjaga hubungan dan koordinasi dengan teman-teman tim melalui aplikasi jejaring sosial di *smartphone*, dan bermain *game online*. Kegiatan rutin dan menuntut adanya suatu tanggung jawab tertentu dalam menjalankannya, seperti berorganisasi, bekerja paruh waktu, magang, atau berwirausaha, sesungguhnya adalah penggunaan waktu luang jika menggunakan kerangka waktu luang sebatas *residual time*. Pada tahap ini lah penggunaan waktu luang dengan kegiatan-kegiatan rutin dan mengandung tanggung jawab akhirnya memunculkan suatu paradoks, sebuah transformasi dari penggunaan waktu luang ke bukan waktu luang, sehingga waktu luang dapat dikatakan dieksploitasi dan merembes pada kegiatan-kegiatan bersifat wajib sekalipun.

(2.) Secara refleksif, waktu luang disolilokuikan oleh para anggota budaya populer secara etnometodologis sesuai penalaran praktis mereka dan kemampuan mereka dalam menata situasi. Waktu luang ini dimungkinkan untuk dianalisis dengan dua asumsi: *pertama*, waktu luang sebagai praktik yang dijalankan oleh para anggota dan dideskripsikan kembali berdasarkan kemampuan *accountability* para anggota sebagaimana banyak disaksikan di dalam BAB V; *kedua*, proses penggalan data dimaknai sebagai bentuk penggunaan waktu luang oleh para anggota sehingga penyelidikan terhadapnya merupakan investigasi atas realitas sosial yang nyata dan lekat. Peneliti memiliki kesempatan yang besar untuk dapat memahami secara langsung salah satu bentuk penggunaan waktu luang para anggota (secara *extra-ordinary* dan bukannya bersifat rutinitas), yakni menggunakan waktunya untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Pada asumsi pertama, reflektivitas penggunaan waktu luang para anggota

mencerminkan metode yang dijalankan mereka dalam penggunaan waktu luang, sesuai kemampuan pendeskripsiananya. Refleksivitas yang diungkap dalam analisis berdasarkan asumsi ini antara lain: a) Penalaran praktis para anggota menampilkan kemampuan analisis profan untuk menentukan tidur sebagai aktivitas waktu luang atau bukan, dengan spektrum pemaknaan yang cukup beragam dan tidak ditentukan berdasarkan kesibukkan mereka dalam berorganisasi atau bekerja; b) Kemampuan selektif anggota dalam menentukan selera tontonan televisi dan intensitas menonton yang berkaitan juga dengan situasi tempat tinggal mereka, baik di kos maupun di rumah;

c) Mendengarkan musik membantu proses belajar atau mengerjakan tugas bagi sebagian anggota sementara lainnya bersikap lebih selektif dalam hal pemilihan lagu, atau sama sekali tidak memutar musik saat membaca materi perkuliahan; d) Menonton film dimaknai sebagai ruang privat, seringkali menggunakan laptop

pribadi dengan beragam alasan para anggota, sementara reflektivitas lainnya mengungkapkan menonton film hanya membuang-buang waktu. Kekhasan reflektivitas yang terakhir itu berkaitan dengan para anggota yang telah bekerja dan magang, namun tidak semua anggota yang bekerja memiliki tipe refleksivitas yang demikian; e) Pada kasus tertentu, adanya aturan mengaburkan penyebutan pacar dalam pendeskripsian anggota yang telah berpacaran yang notabene dilakukan oleh beberapa anggota yang berlatar belakang kehidupan religius yang kental; f) Adanya makna kebersamaan yang terkandung dalam kegiatan menonton televisi, terutama pada saat kegiatan ini berlangsung di rumah dan dilakukan bersama keluarga; g) Berinternet secara ekstrem dilakukan lebih sering ketimbang untuk makan dan lebih lama ketimbang waktu tidur para anggota (waktu untuk berinternet adalah 24 jam dikurangi total jam tidur!);

h) Berorganisasi dan bekerja paruh waktu sebagai bentuk transformasi dari

penggunaan waktu luang menjadi bukan waktu luang; i) Kuatnya pendefinisian waktu luang sebatas *residual time* oleh para anggota, dan sedikit yang menunjukkan waktu luang yang dimaknai secara psikologis dan sebagai *state of mind*; j) Perlunya waktu luang sebatas untuk mempersiapkan diri agar optimal menghadapi rutinitas kesibukan harian kembali (untuk *refreshing*, *ngenakno badan*, mempersiapkan urusan domestik sebagai penopang kegiatan publik, memberikan ketenangan untuk mengerjakan tugas, sebagai kesempatan untuk menghilangkan stres dari kesibukan harian, dan seterusnya).

Masih di dalam konteks pendeskripsian oleh para anggota, seluruh ujaran mereka adalah merupakan indeksikal. Oleh karena itu, penggunaan bahasa natural pada beberapa informan tidak terlalu menonjol karena sebagian besar porsi percakapannya menggunakan bahasa Indoensia baku.

Asumsi kedua, penataan situasi yang secara langsung dapat diungkap oleh

peneliti antara lain berupa: 1) *adanya peran konstruksi gender dalam penataan situasi*, misalnya prosedur normalitas yang bersifat defensif pada perempuan yang hendak dimintai partisipasinya dalam penelitian dengan nada “Tunggu, untuk apa?” dan memberlakukan “aturan kejelasan”; sementara pada calon informan laki-laki aturan normalitas diterapkan dengan nada “Baiklah kita lihat saja nanti,” dan “Oke, kapan saja kau mau!” yang lebih berupa “kelancaran proses”. 2) *Adanya harapan mengenai kegiatan wawancara yang sempurna*, sehingga sikap ‘menegosiasi’, ‘mempertanyakan dan mengajukan prosedur wawancara sendiri’ (Wilentya yang ingin menulis dulu, setelah itu direkam dengan membacakan tulisannya, Rianty yang menegosiasi); 3) *Adanya sikap keramahan sebagai ‘tuan rumah’ dalam menyambut peneliti yang adalah ‘tamu’ saat proses wawancara dilakukan*.

Dari seluruh reflektivitas tersebut, sangat erat hubungannya antara waktu luang dan tindakan. Hal ini karena

etnometodologi sendiri merupakan sebuah kajian terhadap tindakan sosial dan praktik, sehingga ketimbang memandang waktu luang sebatas waktu sisa, pengungkapan reflektivitas waktu luang para anggota pada laporan ini jauh lebih eksploratif. Dengan mengadopsi pemahaman konseptual dari filsuf dalam negeri, Francisco Budi Hardiman mengenai ‘detraumatisasi’, dan “simulasi” oleh Jean P. Baudrillard, pada gilirannya laporan ini berkesimpulan bahwa para anggota menyolilokuikan waktu luang mereka dengan sifat simulasi detraumatisatif secara berkelanjutan. Namun, bagi paraanggota yang telah bekerja atau mengambil magang atau berorganisasi, memiliki sifat simulasi detraumatisasi yang relatif lebih besar ketimbang para anggota yang hanya berkuliah saja.

Saran/Rekomendasi

Dugaan-dugaan ilmiah yang dihasilkan melalui penelitian yang telah dilaporkan dalam skripsi (Pamungkas, 2016) barangkali dapat disampaikan untuk

keperluan penelitian lebih lanjut, misalnya: (1) Muncul dugaan dan kecurigaan seperti bagaimana sebagai perempuan, para anggota memikirkan tentang *keharusan* menata situasi interaksi, ketika mereka dimintai menjadi informan (berpartisipasi dalam penelitian ini) oleh seorang calon peneliti laki-laki, dan sebaliknya. Agaknya, mereka sedang menjalankan aturan gender. Jenis situasi percakapan ditata oleh pengetahuan anggota tentang konstruksi gender sesuai *commonsense* mereka; (2) Dugaan bahwa adanya bentuk-bentuk

eksploitasi terhadap waktu luang, sehingga keberluangan (yang adalah kebutuhan mendasar manusia) akan merembes ke dalam bilik-bilik non-waktu luang, ke dalam ruang-ruang rutinitas dan kewajiban-kewajiban seseorang; (3) Adanya kesadaran yang semakin meningkat terhadap penggunaan waktu luang di era modern ini, ketimbang pada masa-masa sebelumnya. Perbandingan historis dan penyelidikan yang panjang akan mewarnai pembuktian dugaan ini.

REFERENSI

- Bruce, Steve dan Yearley, Steven. *The Sage Dictionary of Sociology*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications, 2006, hal. 171
- Burton, Graeme. *Membincangkan Televisi: Sebuah Pengantar Kajian Televisi* (terj.). Yogyakarta: Jalasutra, 2011.
- Burton, Graeme. *Media dan Budaya Populer* (terj.). Yogyakarta: Jalasutra, 2012.
- Coulon, Alain. *Etnometodologi* (terj.). Yogyakarta dan Nusa Tenggara Barat: Lenge, 2008 (Kelompok GENTA Press).
- Garfinkel, Harold. *Studies in Ethnomethodology*. Englewood Cliffs, New Jersey: PRENTICE-HALL, Inc., 1967.
- Hart D., Agung. *Perilaku Membaca Siswa SMP sebagai Pengisi Waktu Luang (Leisure Time Reading) di Surabaya*. Universitas Airlangga, Surabaya: skripsi, tidak diterbitkan. 2011.
- Kellner, Douglas. *Budaya Media* (terj.). Yogyakarta: Jalasutra, 2010.
- Moleong, L. J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Pamungkas, Nugroho Rinadi. *Solilokui Waktu Luang: Sebuah Praktik "Anggota" Budaya Populer dan Diskursus Konsumtivisme*. Universitas Airlangga, Surabaya: skripsi, tidak diterbitkan. 2016.
- Rahmawati. *Backpacking Ala Mahasiswa: Studi Deskriptif tentang Gaya Hidup pada Mahasiswa Universitas Airlangga Surabaya*. Universitas Airlangga, Surabaya: skripsi, tidak diterbitkan. 2014.
- Singarimbun, M. dan Effendi, S., (ed). 1989. *Metode Penelitian Survei*. Pustaka LP3ES Indonesia. Jakarta.
- Storey, John. *From Popular Culture to Everyday Life*. London dan New York: Routledge, 2014. Hal. 82.
- Strinati, Dominic. 2003. *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Sugihartati, Rahma. *Membaca, Gaya Hidup, dan Kapitalisme: Kajian Reading for Pleasure dari Perspektif Cultural Studies*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010.
- Tolmie, Peter dan Mark Rouncefield. *Ethnomethodology at Play*. Surrey, England: Ashgate, 2013.
- Veblen, Thorstein. *The Theory of the Leisure Class* (Oxford World's Classics). New York: Oxford University Press, 1899/2007.
- Williams, J. Patrick. "Youth-Subcultural Studies: Sociological Traditions and Core Concepts", dalam *Sociology Compass* 1/2 (2007): 572-593, Journal Compilation Blackwell Publishing Ltd, 2007.
- Yuwinanto, Helmy Prasetyo, dkk. *Pengembangan Literasi dan Perilaku Gemar Membaca Remaja*. Universitas Airlangga, Surabaya: laporan penelitian, tidak diterbitkan. 2013.