BACKPACKING ALA MAHASISWA

Studi Deskriptif Tentang Gaya Hidup Pada Mahasiswa Universitas Airlangga Surabaya

Oleh : Rizky Almira Rahmawati

Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Airlangga

ABSTRAK

Waktu luang adalah waktu yang memiliki posisi bebas penggunaannya dan waktu tersebut berada di luar kegiatan rutin sehari-hari sehingga dapat dimanfaatkan secara positif guna meningkatkan produktifitas hidup yang efektif dan pengisian waktu luang dapat diisi dengan berbagai macam kegiatan yang mana seseorang akan mengikuti keinginannya sendiri baik untuk beristirahat, menambah pengetahuan atau mengembangkan keterampilannya secara objektif, dan menghibur diri sendiri yaitu dengan cara *backpacking*. *Backpacking* merupakan sebuah gaya perjalanan yang mandiri tidak tergantung pada biro atau agen perjalanan, bebas menentukan lokasi atau tempat tujuan, dan menggunakan anggaran perjalanan yang minimum. *Backpacking* termasuk salah satu bentuk gaya hidup, gaya hidup merupakan kebutuhan manusia yang bisa berubah sesuai dengan perkembangan jaman, khususnya di kalangan mahasiswa Universitas Airlangga. Permasalahan dalam penelitian ini membahas tentang hal-hal yang melatarbelakangi informan menjadi *backpacker*, proses persiapan dan pelaksanaan *backpacking*, dan interaksi yang dikembangkan oleh informan dengan *backpacker* lain, baik *backpacker* yang tidak tergabung dalam satu komunitas *backpacker* maupun *backpacker* yang tidak bergabung dalam komunitas tersebut. Penelitian ini menggunakan teori *Life Style* (Gaya Hidup) dari David Chaney, *Leisure Time* (Waktu Luang) dari George Torkildsen, dan Interaksionisme Simbolik dari G.H. Mead.

Penelitian ini dilakukan dengan mendeskripsikan secara kualitatif, dengan memilih lokasi penelitian di Universitas Airlangga, Surabaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara langsung secara mendalam dengan menggunakan pedoman wawancara. Prosedur yang digunakan dalam menentukan informan yakni *snowball*. Selain itu dalam penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai sebanyak 7 informan yang masih berstatus sebagai mahasiswa/wi di Universitas Airlangga. Teknik analisa data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data (display data), dan verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan hal-hal yang melatarbelakangi informan menjadi *backpacker*, hal tersebut diperoleh berdasarkan pada tujuan mahasiswa, pemilihan varian *backpacker* dan alasan pemilihan *backpacker* sebagai gaya perjalanannya. Proses persiapan dan pelaksanaan *backpacking* yang diperoleh berdasarkan pada pemilihan waktu untuk *backpacking*, memperoleh sumber budget *backpacking*, persiapan *backpacking*, dan dampak *backpacking*. Selain itu ialah interaksi yang dikembangkan antara informan dengan *backpacker* lain, *backpacker* yang tergabung dalam satu komunitas *backpacke* maupun *backpacker* yang tidak tergabung dengan komunitas tersebut.

Kata Kunci: backpacking, mahasiswa, gaya hidup, interaksi, waktu luang.

ABSTRACT

Leisure time is a time with free usage position and the time is located outside our daily routines so it can be used positively to improve effective life productivity and leisure time can be fulfilled by various activities where somebody will follow their own desire, whether taking a rest, get more knowledge, developing skills objectively, and entertaining their own selves by *backpacking*. *Backpacking* is an independent traveling style, doesn't depend on bureau or travel agent, free to decide location or destination, also using minimum travel budget. *Backpacking* is one of lifestyle, lifestyle which is a human needs could change as time goes by, especially among undergraduate students of Airlangga University. Statement of problems in this research discuss about what makes informer interested into *backpacker*, preparation and application of *backpacking process*, and interaction developed by informer with other *backpacker*, whether *backpacker* who doesn't join to a *backpacker* community or *backpacker* who joined into such community. This research uses *Life Style* theory from David Chaney, *Leisure Time* from George Torkildsen, and Symbolic interaction from G.H. Mead.

The research is done by describing qualitatively, by choosing research location in Airlangga University of Surabaya. Data collection technique used is direct depth interview by using interview guide. Procedure used in deciding informer is *snowball*. Besides, this research is done by interviewing seven informers who are still undergraduate students in Airlangga University. Data analysis technique used are data reduction, data display, and data verification.

Research shows things underlying informer to become *backpacker*, it is found based on students' purpose, *backpacker* variants selection and *backpacker* reason to select backpackign as their traveling style. *Backpacking* preparation and application process found based on time selection for *backpacking*, getting *backpacking* budget sources, *backpacking* preparation, and *backpacking's* effect. There is also interaction developed between informer with other *backpacker*, *backpacker* who joined into a *backpacker* community or *backpacker* who doesn't join such community.

Keywords: backpacking, undergraduate students, lifestyle, interaction, leisure time.

Pendahuluan

Di era globalisasi saat ini, *traveling* memang sedang naik daun di media massa, baik itu media cetak maupun media elektronik. Tidak sedikit orang yang mulai memanfaatkan waktu luangnya untuk *traveling*, khususnya mahasiswa. Mereka mulai berpikir bagaimana mengumpulkan uang dan merencanakan sebuah perjalanan. Mereka mulai sadar bahwa jalan-jalan atau *traveling* sekarang menjadi semacam gaya hidup. Di dunia pariwisata pun sudah mulai banyak dikenal pelbagai istilah untuk pelaku wisata baik dari jenis wisata maupun dari jenis wisata, salah satunya ialah *backpacking* atau *backpacker* sebagai subjek. *Backpacking* mulai menjadi sebuah gaya hidup telah berkembang cukup pesat dalam era tahun 2000-an. Perkembangan tersebut dapat terlihat dari banyaknya maskapai penerbangan bertarif rendah, penginapan dan paket akomodasi dengan biaya yang murah diperbagai belahan dunia, serta kemajuan teknologi dalam berbagai bentuk komunikasi digital sehingga menyebabkan perencanaan dan pelaksanaan *backpacking* lebih mudah dibandingkan sebelumnya. Gaya hidup atau *lifestyle* merupakan pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan yang lainnya. Pola-pola kehidupan sosial yang khusus seringkali disederhanakan dengan istilah budaya. Sementara itu, gaya hidup bergantung pada bentuk-bentuk cultural, tata krama, cara menggunakan barang-barang, tempat dan waktu tertentu yang merupakan karakteristik suatu kelompok. Gaya hidup kini bukan lagi sebuah monopoli oleh suatu kelas, namun sudah menjadi lintas kelas. Mana yang kelas atas atau menengah atau bawah yang sudah bercampur baur dan terkadang dipakai berganti-ganti. Gaya hidup yang ditawarkan melalui iklan, misalnya menjadi lebih beraneka ragam dan cenderung mengambang bebas, sehingga tidak lagi menjadi milik eksklusif kelas tertentu dalam masyarakat. Gaya hidup menjadi citra yang netral dan mudah ditiru, dijiplak, dan dipakai sesuka hati oleh setiap orang. Gaya hidup bukan hanya tentang fashion, tetapi juga berhubungan dengan cita rasa tentang pemanfaatan waktu luang.

Dalam penelitian ini mahasiswa menjadi sasaran penelitian, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa mahasiswa merupakan seseorang yang tercatat di sebuah perguruan tinggi. Mahasiswa dalam perkembangannya berada pada kategori remaja akhir yang berada dalam rentang usia 18-21 tahun. Usia tersebut berada dalam tahap perkembangan dari remaja atau *adolescence* menuju dewasa muda atau *young adulthood*. Pada usia ini, perkembangan individu ditandai dengan pencarian identitas diri, adanya pengaruh dari lingkungan, serta sudah mulai membuat keputusan terhadap pemilihan pekerjaan atau karirnya. Mahasiswa yang bisa diartikan sebagai kategori remaja akhir

tersebut sedang berada dalam proses pencarian identitas dan citra diri dengan adanya pengaruh lingkungan sekitar, termasuk media massa. Banyak media massa yang menawarkan gaya hidup dengan budaya selera di seputar perkembangan tren busana, problema "*gaul*", *pacaran*, *shopping*, dan acara mengisi waktu luang yang jelas perlahan tapi pasti akan membentuk budaya kawula muda (*youth culture*) yang berorientasi gaya hidup *fun*.

Backpacking merupakan salah satu dari praktik gaya hidup yang dilakukan oleh kaum muda, khususnya mahasiswa dalam melakukan pencarian identitasnya dirinya di asosiasi sosial tertentu. Untuk memahami hal itu, dalam sosiologi dikenal teori interaksionisme simbolik. Teori ini pada mulanya merupakan aliran sosiologi Amerika yang lahir dari tradisi psikologi. Interaksionisme simbolik merupakan sebuah perspektif yang bersifat sosial psikologis yang terutama relevan untu penyelidikan sosiologis. Teori ini akan berurusan dengan struktur-struktur sosial, bentuk-bentuk konkret dari perilaku individual atau sifat-sifat batin yang bersifat dugaan, interaksionisme simbolik memfokuskan diri pada hakikat interaksi, pada pola-pola dinamis dari tindakan sosial dan hubungan sosial.

Studi sebelumnya tentang *backpacker* yakni memahami tentang *Cross Cultural Adaptation Backpacker* Asing dalam Berkomunikasi dengan Warga Lokal di Indonesia, (Nugraha, 2011). Penelitian tersebut hanya dilihat dari segi komunikasi saja sedangkan dari segi sosiologisnya belum dimunculkan. Sisi sosiologis dari penelitian ini ialah gaya hidup yang merupakan kebutuhan sekunder manusia yang bisa berubah sesuai dengan perkembangan jaman, gaya hidup tersebut bisa dilihat dari kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh manusia meliputi cara berpakaian, penggunaan bahasa, pemanfaatan waktu luangnya, dan salah satunya ialah *backpacking*. Gaya hidup tersebut bisa dinilai relative tergantung penilaian dari orang lain. *Backpacking* bisa menjadi gaya hidup yang baik atau bahkan sebaliknya. Waktu senggang merupakan jeda dari kesibukan atau rutinitas. Seseorang dikatakan memiliki waktu senggang ketika mereka selesai mengerjakan aktivitas rutin sehari-hari. Namun pada kenyataannya terdapat mahasiswa yang melakukan *backpacking* di waktu yang kurang tepat atau bukan pada saat waktu luangnya. Jadi, berdasarkan pertimbangan kondisi penelitian tersebut maka permasalahannya dapat dikatakan perlu untuk diteliti. Selain itu, hasil dari penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi tambahan dalam kajian tentang sosiologi budaya. Selain itu penelitian ini dilakukan juga dengan alasan bahwa saat ini *traveling* sedang *booming*, khususnya di Indonesia. Tidak sedikit orang yang sengaja meluangkan waktunya untuk melakukan sebuah perjalanan termasuk perjalanan yang

menggunakan gaya *backpacker*, khususnya mahasiswa yang menjadi informan dalam penelitian ini. Mereka mulai berpikir untuk mengumpulkan uang dan merencanakan sebuah perjalanan, dan mulai sadar bahwa *traveling* sekarang menjadi gaya hidup.

Waktu luang atau waktu senggang merupakan jeda dari kesibukan atau rutinitas. Seseorang dikatakan memiliki waktu senggang ketika mereka memiliki waktu senggang ketika mereka selesai mengerjakan aktifitas rutin sehari-hari.

> *"Free time after the practical necessities of live have been attended to"*(Torkildsen, 1992)

Waktu luang tersebut merupakan waktu yang mempunyai posisi bebas penggunaannya dan waktu tersebut berada di luar kegiatan rutin sehari-hari sehingga dapat dimanfaatkan secara positif guna meningkatkan produktifitas hidup yang efektif dan pengisian waktu luang dapat diisi dengan berbagai macam kegiatan yang mana seseorang akan mengikuti keinginannya sendiri baik untuk istirahat, menghibur diri sendiri, menambah pengetahuan atau mengembangkan keterampilannya secara objektif. Mahasiswa Universitas Airlangga memanfaatkan waktu luang atau senggangnya untuk kegiatan aktualisasi diri, yaitu dengan melakukan berbagai aktivitas yang sesuai dengan minatnya. Kegiatan tersebut seperti menjadi anggota dari Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) atau menjadi aktivis kampus dengan masuk ke dalam organisasi Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) baik tingkat universitas maupun fakultas. Selain itu ada yang menggunakannya untuk bersosialisasi diri dengan cara bergaul dengan teman-temannya, ada yang memanfaatkannya untuk melakukan kegiatan produktif dengan bekerja sambilan, dan ada pula yang memanfaatkan waktu luangnya untuk liburan, salah satunya dengan cara *backpacking*. *Backpacking* merupakan sebuah gaya perjalanan mandiri, tidak tergantung pada biro atau agen perjalanan, bebas menentukan destinasi atau tempat tujuan, serta menggunakan anggaran biaya yang minimum. Seperti yang dilakukan oleh informan yang berinisial LL. Ia melakukan *backpacking* hanya pada saat ia senggang, ia bisa melakukan saat weekend atau libur pergantian semester.

Namun kenyataannya, ada beberapa informan yang melakukan perjalanan *backpacking* di tengah rutinitasnya atau di luar waktu senggangnya, dengan beberapa tujuan yang ingin dicapai. Contohnya ialah seperti yang telah diungkapkan oleh GG dan RI bahwa mereka *backpacking* dan berani bolos kuliah hanya saat pekan awal kuliah karena mereka

menganggap apabila pekan awal merupakan pekan yang masih longgar, kegiatan belajar mengajar belum begitu aktif. Sedangkan informan lain yang berisinial WN, KL, PS dan KK, mereka mengungkapkan bahwa melakukan *backpacking* di tengah rutinitasnya sebagai mahasiswa untuk mencapai tujuan tertentu dan berani untuk bolos kuliah beberapa waktu. Seperti informan KK yang mengaku bahwa apabila ia jenuh dengan kuliah dan pekerjaannya maka ia tidak segan untuk bolos kuliah dan *backpacking* ke tempat yang ingin ia tuju, lain halnya dengan informan PS yang melakukan *backpacking* dan bolos kuliah agar ia tetap bisa jalan-jalan dan menonton konser artis idola. Selain itu informan lain yang berinisial KL dan WN, mereka tidak segan untuk bolos kuliah dalam beberapa waktu yang lama (lebih dari tiga hari) agar tetap bisa *backpacking* ke luar negeri, karena pada saat itu mereka membeli tiket maskapai ke luar negeri dengan tariff yang sangat rendah. KK, PS, KL dan WN mengeyampingkan kewajibannya sebagai mahasiswa yakni mengikuti kegiatan perkuliahan hanya untuk *backpacking* ke tempat tujuan tertentu. Hal ini tidak menjadi sebuah permasalahan apabila mereka melakukan perjalanan *backpacking* di waktu senggang atau waktu luangnya.

Backpacking sebagai Gaya Hidup di Kalangan Mahasiswa

Dalam masyarakat, khususnya di era modern seperti sekarang ini, urusan gaya hidup mulai menjadi perhatian yang serius hampir setiap orang, salah satunya ialah tentang pengelolaan waktu luang. Peran media baik media cetak maupun media elektronik di era globalisasi pun menjadi ladang persemaian gaya hidup, seperti yang dialami oleh beberapa informan dalam penelitian ini, salah satunya berinisial WN, ia mengaku melakukan *backpacking* karena terinspirasi oleh beberapa acara di media elektronik dan artikel yang ia baca di media cetak. Perkembangan teknologi juga memiliki peran, dengan teknologi internet segala sesuatunya dapat diakses dengan mudah, hal ini mempermudah *backpacker* dalam menunjang kelancaran di setiap perjalanannya, khususnya informan dalam penelitian ini.

Persoalan gaya hidup kini bukan lagi monopoli suatu kelas. Bahkan orang yang miskin sekalipun masih bisa memakai model gaya hidup tertentu, meskipun mungkin hanya bersandiwara, meniru-niru, atau berpura-pura, dan sebaliknya orang berduit juga bisa berlagak miskin, bukan karena penganut ideologi hemat tapi lebih karena pilihan gaya hidup. Dalam penelitian ini tidak semua informan berasal dari kalangan keluarga dengan kondisi ekonomi menengah ke atas, begitu sebaliknya. Mereka cenderung rela melakukan apa saja untuk dapat melakukan *backpacking* ke berbagai tujuan.

Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lainnya, seperti yang diungkapkan oleh beberapa informan yang berinisial KL, KK, dan GG. Mereka melakukan *backpacking* karena memiliki tujuan tertentu yang ingin mereka capai. Berikut definisi lain mengenai gaya hidup menurut Kotler sebagai berikut:

> *"Gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat dan opininya." (Kotler, 2002:192)*

Gaya hidup menggambarkan tentang "keseluruhan diri seseorang" dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Gaya hidup juga menunjukkan bagaimana orang hidup, bagaimana membelanjakan uangnya dan bagaimana mengalokasikan waktu dalam kehidupannya, dalam penelitian ini yakni menjadi *backpacker*, selain itu dapat dilihat dari aktivitas sehari-harinya dan *backpacking* menjadi kebutuhan dalam hidupnya. Gaya hidup menggambarkan seluruh pola seseorang dalam beraksi dan berinteraksi di dunia. Seperti yang diungkapkan oleh Assael sebagai berikut:

> *"A mode of living that is identified by how people spend their time (activities), what they consider important in their environment (interest), and what they think of themselves and the world around them (opinions)." (Assael, 1998)*

Sedangkan Minor dan Mowen menjelaskan gaya hidup sebagai berikut:

> *"gaya hidup adalah menunjukkan bagaimana orang hidup, bagaimana membelanjakan uangnya, dan bagaimana mengalokasikan waktu." (Minor dan Mowen, 2002)*

Sedangkan Suratno dan Rismiati mengungkapkan tentang gaya hidup sebagai berikut:

> *"gaya hidup adalah pola hidup seseorang dalam dunia kehidupan sehari-hari yang dinyatakan dalam kegiatan, minat dan pendapat yang bersangkutan. Gaya hidup mencerminkan keseluruhan pribadi yang berinteraksi dengan lingkungan." (Suratno dan Rismiati, 2001)*

Dalam pergaulan sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat dan melahirkan konstruksi sosial yang dimulai secara personal, dari individu ke individu lainnya, dan kemudian menjamur pada kelompok, yang disebut dengan gaya hidup. Beberapa informan dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa memanfaatkan waktu luangnya dengan *backpacking* karena ajakan teman dan mendapat pengaruh dari teman sepermainan secara langsung maupun secara tidak langsung, mereka ialah informan yang berinisial WN, KL, PS dan RI. Tidak hanya diajak oleh teman sepermainan untuk melakukan *backpacking* bersama, namun informan lain yang berinisial KK dan LL mengaku bahwa mereka menyukai kegiatan yang berbau petualangan seperti *backpacking* dan mereka tidak segan untuk mengajak teman-temannya untuk melakukannya bersama.

Seorang Profesor Sosiologi di Universitas Durham yaitu David Chaney mengkaji persoalan gaya hidup secara lebih komprehensif dan didasarkan dari berbagai perspektif. Menurutnya gaya hidup haruslah dilihat sebagai suatu usaha individu dalam membentuk identitas diri dalam interaksi sosial. Dalam bukunya Chaney mengatakan sebagai berikut:

> *"Gaya hidup selanjutnya merupakan cara-cara terpola dalam menginvestasikan aspek-aspek tertentu kehidupan sehari-hari dengan nilai sosial atau simbolik, tapi ini juga berarti bahwa gaya hidup adalah cara bermain dengan identitas. Gaya hidup adalah suatu cara terpola dalam pergaulan, pemahaman, atau penghargaan artefak-artefak budaya material untuk mengasosiasikan permainan criteria status dalam konteks yang tidak diketahui namanya." (Chaney, 1996)*

Chaney juga berasumsi bahwa gaya hidup merupakan ciri dari sebuah masyarakat modern, atau biasa juga disebut modernitas. Dalam arti di sini, ialah siapa pun yang hidup dalam masyarakat modern yang akan menggunakan gagasan tentang gaya hidup untuk menggambarkan tindakannya sendiri maupun orang lain. Gaya hidup merupakan *frame of reference* yang dipakai seseorang dalam bertingkah laku dan konsekuensinya akan membentuk pola perilaku tertentu. Terutama bagaimana dia ingin dipersepsikan oleh orang lain, sehingga gaya hidup sangat berkaitan dengan bagaimana ia membentuk image di mata orang lain, berkaitan dengan status sosial yang disandangnya. Untuk merefleksikan image inilah, dibutuhkan simbol-simbol status tertentu, yang sangat berperan dalam mempengaruhi perilaku konsumsinya. Penjelasan tersebut juga didukung dengan apa yang telah diungkapkan oleh informan yang berinisial KL, KK dan GG bahwa mereka melakukan *backpacking* bukan

sekedar untuk kegiatan rekreasi melainkan ada hal lain yang ingin mereka capai, salah satunya ialah persepsi mereka bahwa dapat melakukan *traveling* ke berbagai tempat tujuan akan membuat mereka memiliki nilai lebih, maka dari itu dengan cara apa pun mereka lakukan untuk tetap bisa *traveling*, yakni dengan *traveling* dengan gaya *backpacker*.

Gaya hidup ditentukan oleh cara seseorang dalam memilih dan mempraktekan nilai pengetahuannya tentang suatu objek benda yang teraktualkan melalui proses konsumsi. Praktek kebudayaan yang diaktualkan oleh seorang khususnya dalam masalah konsumsi merupakan proses dalam rangka membentuk suatu tatanan kepribadian seseorang dari status yang diperankannya dalam suatu struktur sosial. Gaya hidup saat ini memang tak bisa dilepaskan dari konsep identitas sosial. Dalam hal ini, secara garis besar dapat dibedakan melalui dua tahap. Tahap pertama, disampaikan dengan menggunakan pilihan-pilihan (*choice*). Dalam hal ini ialah sikap dan cita rasa yang merupakan karakteristik anggota kelompok sosial baru. Hal ini dapat diidentifikasi sebagai sesuatu yang penting. Tahap kedua merupakan tahap cultural. Pada tahap ini, gaya hidup yang terfokus pada kehidupan yang merupakan bagian dari aktifitas waktu luang dan konsumsi. Seseorang dalam sebuah kelompok masyarakat akan dinilai dengan cita rasa tinggi ketika mampu memanfaatkan waktu luang dengan nyaman. Nyaman di sini bisa diidentifikasikan sebagai suatu ruang konsumsi yang mungkin agak material. Orang yang dianggap keren ketika mampu memanfaatkan waktu luangnya dengan menghabiskan uang jutaan rupiah untuk liburan ke luar kotaataupun ke luar negeri. Ketika gaya hidup diekspresikan dengan cita rasa dan nilai material pada akhirnya akan berhubungan dengan karakteristik sosio cultural lainnya.

Menurut Chaney, ia mengemukakan ada beberapa bentuk-bentuk gaya hidup (dalam Idi Subandy, 1997), melakukan sebuah perjalanan *backpacking* atau *backpacker* sebagai subjek di sini dapat dikategorikan dalam bentuk gaya hidup hedonis. Gaya hidup hedonis adalah suatu pola hidup yang aktivitasnya untuk mencari kesenangan, seperti lebih banyak menghabiskan waktu di luar rumah, lebih banyak bermain, senang pada keramaian kota, senang membeli barang mahal yang disenanginya, serta selalu ingin menjadi pusat perhatian.

Interaksionisme Simbolik, George Herbert Mead

Dalam pandangan interaksionisme simbolis manusia bukan dilihat sebagai produk yang ditentukan oleh struktur atau situasi objektif, tetapi paling tidak sebagian, merupakan aktor-aktor yang bebas. Meski para penganut teori interaksionisme simbolik terdapat perbedaan pandangan, namun menurut Turner meskipun di antara penganut tokoh tersebut

berbeda, tetapi mereka sepakat mengenai beberapa hal. Pertama, terdapat kesepakatan bahwa manusia merupakan makhluk yang mampu menciptakan dan menggunakan simbol. Kedua, manusia memakai simbol untuk saling berkomunikasi. Ketiga, manusia berkomunikasi melalui pengambilan peran (*role taking*). Keempat, masyarakat tercipta, bertahan, dan berubah berdasarkan kemampuan manusia untuk mendefinisikan, untuk melakukan renungan, dan untuk melakukan evaluasi.

- *Mind* (Akal Budi atau Pikiran)

Pikiran bagi Mead tidak dipandang sebagai objek, namun lebih ke proses sosial. Mead juga mendefinisikan pikiran sebagai kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama. Menurut Mead, manusia harus mengembangkan pikiran melalui interaksi dengan orang lain. Pikiran manusia berbeda dengan binatang. Namun, juga ada interaksi dan perilaku manusia yang tidak dijembatani oleh pikiran, sehingga terdapat persamaan dengan binatang.

Pikiran dalam analisis Mead adalah suatu proses internal individu yag menimbang-nimbang tentang kebaikan-keburukan, keuntungan-kerugian sebuah tindakan sebelum individu melakukannya. Pikiran sangat dipengaruhi pengalaman dan memori di masa lalu, ini juga yang membedakan antara manusia dengan binatang, yaitu mengambil pelajaran dari suatu pengalaman. Pada manusia dalam proses aksi-reaksi secara umum melibatkan akal budi, manusia mengerti makna dari isyarat atau simbol dari manusia lain, lalu menafsirkannya dengan akal budi, dan di sinilah terjadi proses sosial yang dimaksud oleh Mead di atas.

Pikiran manusia berorientasi pada rasionalitas, dengan pikiran itulah manusia bisa melakukan proses refleksi yang disebabkan pemakaian simbol-simbol oleh manusia yang berinteraksi, sebut saja sebagai aktor. Simbol-simbol yang digunakan adalah berbentuk gesture dan bahasa yang bagi Mead dianggap sebagai simbol-simbol signifikan yang akan dibahas selanjutnya. Ciri khas dari pikiran adalah kemampuan individu untuk tidak sekedar membangkitkan respons dari komunitas keseluruhan.

Berdasarkan temuan data dalam penelitian ini, simbol-simbol tersebut muncul dari istilah-istilah yang dibentuk dari interaksi beberapa informan dengan *backpacker* lain, baik yang tergabung dalam satu komunitas *backpacker* maupun tidak tergabung dalam komunitas tersebut. Adanya istilah-istilah seperti *open trip* atau perjalanan gabungan, FR (*Field Report*)

atau catatan perjalanan, rumah singgah, *couch*, *host*, istilah untuk menggolongkan jenis *backpacker* yakni *backapcker wilderness*, *backpacker traveler*. Masing-masing varian *backpacker* tersebut masih dibagi lagi menjadi beberapa varian. Informan yang berinisial RI, WN, PS, KL mereka mengikuti *open trip* dengan pertimbangan tertentu. Misalnya RI, ia mengikuti *open trip* karena dengan pertimbangan masalah anggaran perjalanan, ia memiliki pikiran bahwa dengan bergabung dengan *backpacker* lain selama perjalanan maka anggaran perjalanan yang ia keluarkan semakin sedikit. Lain halnya dengan WN dan KL yang memilih *open trip* dengan *backpacker* lain di tengah perjalannya karena masalah keamanan. Informan lain yang berinisial PS melakukan *open trip* di tengah perjalanannya untuk sekedar teman perjalanannya, karena apabila semakin banyak ia berpikiran semakin seru. Begitu pula dengan istilah lainnya, yakni *host, couch, rumah singgah, field report*, penggolongan jenis *backpacker*.

- Aksi (Tindakan) dan Interaksi

Fokus dari interaksionisme adalah dampak dari makna-makna dan simbol-simbol yang digunakan dalam aksi dan interaksi manusia dalam tindakan sosial yang *covert* dan *overt*. Melalui aksi dan interaksi ini pula manusia membentuk suatu makna dari simbol yang dikonstruksikan secara bersama. Suatu makna dari simbol dapat berbeda menurut situasi.

Aksi atau tindakan sosial pada dasarnya adalah sebuah tindakan seseorang yang bertindak melalui suatu pertimbangan menjadi orang lain dalam pikirannya. Atau, dalam melakukan tindakan sosial, manusia dapat mengukur dampaknya terhadap orang lain yang terlibat dalam serangkaian tindakan itu. Dalam proses interaksi, manusia memakai simbol-simbol untuk mengomunikasikan makna-makna dalam diri yang ingin disampaikan. Dan setelah proses tadi, manuisa lain yang terlibat dalam interaksi tersebut mengintepretasikan simbol-simbol tadi berdasar intepretasinya sendiri. Secara garis besar terdapat hubungan timbale balik antar actor dalam berinteraksi.

Tindakan menurut Mead menurut analisisnya melalui empat tahapan, yaitu impuls, persepsi, manipulasi, dan komunikasi. Keempat tahap ini menurut Mead menjadi suatu rangkaian dalam melakukan suatu tindakan yang dapat dilepaskan satu per satu. Impuls, sama seperti stimulus atau rangsangan yang didapatkan ataupun muncul tiba-tiba pada seseorang individu. Dalam kehidupan sosial, impuls bukan hanya sekedar rasa lapar saja, melainkan juga berbagai masalah dapat menjadi impuls bagi individu yang menyebabkan individu harus dapat mencari pemecahan terhadap masalah tersebut. Persepsi adalah proses tanggapan dan

respom terhadap impuls (permasalahan) yang dihadapi individu. Pikiran (*Mind*) dalam tahap ini sangat berperan penting dalam menyikapi impuls tersebut. Pada tahap persepsi yang memerankan pikiran dalam prosesnya, individu member ruang untuk memikirkan dan mempertimbangkan segala sesuatu untuk bertindak, mana yang akan diambil dan dibuang dari pikirannya. Manipulasi menjadi tahap ketiga dari serangkaian tahap tindakan. Tahap ini menjadi proses tentang pengambilan keputusan setelah melalui tahap persepsi tadi. Konsumsi adalah suatu proses di mana individu untuk menentukan melakukann sebuah tindakan atau tidak untuk memenuhi kebutuhan yang diciptakan dari impuls tadi. Di sini terdapat perbedaan antara manusia dan binatang, dalam tahap ini dan manipulasi, pengalaman masa lalu dilibatkan oleh individu yaitu manusia, berbeda dengan binatang yang dalam dua tahap ini bersifat coba-coba.

Keempat tahap tersebut apabila dikaitkan dengan temuan data penelitian ini, yakni *traveling* sedang naik daun di berbagai media massa, baik itu media elektronik maupun cetak. Tidak sedikit orang yang mulai melakukan *traveling,* khususnya kalangan mahasiswa. Mereka memiliki keinginan untuk memenuhi kebutuhan *traveling* tersebut, salah satu jalan keluar ialah dengan menggunakan gaya perjalanan *backpacking*. Dengan *backpacking* maka semua orang bisa *traveling* dengan menggunakan anggaran dana yang terbatas dan bebas menentukan tujuan perjalanan, khususnya mahasiswa Universitas Airlangga yang menjadi informan dalam penelitian ini. Dari hasil temuan data mereka melakukan perjalanan *backpacking* juga karena hal-hal yang melatar belakanginya. Hal tersebut terdiri dari tujuan mereka, pemilihan varian *backpacking*, dan alasan pemilihan varian *backpacking* tersebut. Sehingga, informan dalam penelitian ini dapat melakukan *traveling* dengan gaya *backpacking*.

Kesimpulan

Waktu luang merupakan waktu yang memiliki posisi bebas penggunaannya dan waktu tersebut berada di luar kegiatan rutin sehari-hari sehingga dapat dimanfaatkan secara positif guna meningkatkan produktifitas jidup yang efektif dan pengisian waktu luang dapat diisi dengan berbagai macam kegiatan yang mana seseorang mengikuti keinginannya sendiri baik untuk istirahat, menambah pengetahuan atau mengembangkan keterampilannya secara objektif, termasuk menghibur diri sendiri dengan melakukan suatu perjalanan. Melakukan suatu perjalanan atau *traveling* sedang menjadi topik hangat di berbagai media, baik itu media cetak maupun elektronik. Tidak sedikit orang orang ingin melakukannya, khususnya kalagan mahasiswa. Mereka sadar bahwa *traveling* atau suatu perjalanan menjadi sebuahgaya

hidup, dan mereka berusaha untuk dapat melakukannya dengan berbagai cara. Backpacking merupakan sebuah gaya perjalanan yang mandiri, tidak tergantung pada biro atau agen perjalanan, bebas menentukan tempat tujuan sendiri, dan dengan anggaran perjalanan yang terbatas atau minimal, serta subjeknya disebut dengan istilah *backpacker*. *Backpacking* tersebut menjadi salah satu jalan keluar agar tetap melakukan sebuah perjalanan meskipun dengan anggaran yang terbatas. Namun kenyataannya, ada beberapa yang melakukan sebuah perjalanan *backpacking* di tengah rutinitasnya atau di luar waktu senggangnya, dengan beberapa tujuan yang ingin dicapai. Hal tersebut tidak menjadi sebuah permasalahan apabila mereka melakukan perjalanan *backpacking* di waktu senggang atau waktu luangnya.

Gaya hidup merupakan pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lainnya. Gaya hidup menunjukkan tentang bagaimana orang hidup, bagaimana membelanjakan uangnya dan bagaimana mengalokasikan waktu dalam kehidupannya. Gaya hidup menggambarkan seluruh pola seseorang dalam beraksi dan berinteraksi di dunia. Menurut Chaney, ia mengemukakan ada beberapa bentuk-bentuk gaya hidup (dalam Idi Subandy, 1997), melakukan sebuah perjalanan *backpacking* atau *backpacker* sebagai subjek di sini dapat dikategorikan dalam bentuk gaya hidup hedonis. Gaya hidup hedonis adalah suatu pola hidup yang aktivitasnya untuk mencari kesenangan, seperti lebih banyak menghabiskan waktu di luar rumah, lebih banyak bermain, senang pada keramaian kota, senang membeli barang mahal yang disenanginya, serta selalu ingin menjadi pusat perhatian.

Berdasarkan proses analisis yang telah dilakukan, maka ada beberapa kesimpulan yang dapat ditarik untuk mendapatkan deskripsi tentang *backpacking* ala mahasiswa sebagai suatu gaya hidup di kalangan mahasiswa Universitas Airlangga. Mulai dari hal-hal yang melatarbelakangi informan menjadi *backpacker*, proses persiapan dan pelaksanaan *backpacking*, dan yang terakhir ialah interaksi yang dikembangkan antara informan dengan *backpacker* lain, baik dengan *backapcker backapcker* yang tergabung dalam satu komunitas *backpacker* maupun tidak tergabung dalam komunitas tersebut. Kesimpulan tersebut sebagai berikut:

1. Hal-hal yang melatarbelakangi informan menjadi *backpacker*

Pada sub bab ini hasil permasalahan diambil berdasarkan pada tujuan mahasiswa, pemilihan varian *backpacker* dan alasan pemilihan *backpacker* sebagai gaya perjalanannya.

- Tujuan

  Tujuan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh seseorang atas tindakan yang dilakukan, tujuan-tujuan informan tersebut melakukan *backpacking* sebagai berikut; pertama untuk mencari pengalaman dan wawasan baru. Kedua, untuk melatih mental dan fisik. Ketiga, untuk bertemu teman-teman baru. Keempat, untuk melatih kemampuan khusus. Kelima, untuk penyegaran atau *refreshing*. Keenam, adanya keinginan untuk dianggap *keren*.

- Jenis atau varian *backpacker* yang dilakukan

  Menurut hasil temuan data, informan digolongkan dalam dua jenis *backpacker*. Pertama, *backpacker wilderness* yakni jenis *backpacker* yang tergolong ekstrim dan cukup berani mengambil resiko karena dilihat dari medan yang dilalui seperti *tracking* ke hutan, *hiking* ke gunung, dan *camping* di dalam perjalanannya. Kedua, *backpacker traveler* yakni perjalanan *backpacking* yang biasanya menggunakan sarana transportasi umum, menggunakan penginapan bertarif rendah atau bahkan menginap di rumah penduduk setempat, memanfaatkan sarana digital untuk perencanaan perjalanannya, tujuannya pun ke tempat-tempat wisata yang berada di tujuan perjalanan.

- Alasan pemilihan *backpacking* sebagai gaya *traveling*

  Alasan merupakan factor pendorong yang membuat informan tersebut melakukan dan memilih suatu tindakan yaitu *backpacking*, sebagai berikut; pertama yaitu karena budget yang minim, kedua karena fleksibilitas waktu dan tempat tujuan, ketiga karena ajakan teman, keempat karena pengaruh media massa dan perkembangan teknologi, kelima karena sesuai dengan kegemaran atau hobi.

2. Proses persiapan dan pelaksanaan *backpacking*

Pada sub bab ini hasil analisis diperoleh berdasarkan pada pemilihan waktu untuk *backpacking*, memperoleh sumber budget *backpacking*, persiapan *backpacking*, dan dampak *backpacking*.

- Pemilihan waktu *backpacking*

  Waktu senggang merupakan jeda dari kesibukan atau rutinitas. Seseorang dikatakan memiliki waktu senggang ketika mereka selesai mengerjakan aktivitas rutin sehari-

hari. *Backpacking* dilakukan oleh beberapa informan di waktu luangnya, namun ada juga informan yang melakukan *backpacking* di tengah kesibukan dan kewajibannya sebagai seorang mahasiswa. Menurut hasil dari temuan data, beberapa informan melakukan hal tersebut karena berbagai hal, yakni karena jenuh, agar dapat menonton konser idola, serta agar bisa *backpacking* ke luar negeri dengan tiket yang bertarif rendah.

- Sumber budget *backpacking*

  Budget adalah suatu rencana yang disusun secara sistematis, yang meliputi tentang seluruh kegiatan yang dinyatakan dengan rincian keuangan dan berlaku untuk jangka waktu tertentu. Informan memperoleh anggaran perjalanan berbagai sumber, antara lain; pertama menyisihkan sebagian uang saku, kedua mencari penghasilan sendiri, ketiga menggunakan sebagian uang beasiswa, dan keempat mencari pinjaman uang.

- Persiapan *backpacking*

  Sebelum melakukan sebuah perjalanan dibutuhkan persiapan yang matang, karena tempat tujuan yang informan tuju tidak hanya di dalam tetapi hingga mancanegara. Hal-hal yang perlu dipersiapkan oleh informan antara lain; pertama mencari informasi dari berbagai sumber tentang lokasi atau tempat yang akan dituju, kedua memilih teman *backpacking*, ketiga perencanaan *backpacking* berupa pembuatan *itinerary* perjalanan.

- Dampak *backpacking*

  Tidak mudah bagi informan yang melakukan dua kegiatan yaitu kuliah dan *backpacking*. Dalam menjalankan konsentrasi ganda tersebut memiliki dampak terhadap informan itu sendiri, baik itu dampak positif maupun negatif. Dampak positif bisa berupa bertambahnya pengetahuan mahasiswa yang tidak didapat dari bangku kuliah, seperti keterampilan majemen terasah, menambah relasi atau jaringan, lebih mengenal diri sendiri dan orang lain, dapat hidup lebih mandiri. Dampak negative muncul ketika informan tidak mampu membagi waktu secara proporsional antara kuliah dan *backpacking*, antara lain memakan waktu dan tenaga lebih banyak, tidak hadir kegiatan perkuliahan, dan tersesat ketika melakukan perjalanannya.

3. Interaksi informan dengan *backpacker* lain

Pada sub bab ini merupakan hasil analisis yang berdasarkan temuan data tentang interaksi yang dikembangkan antara informan dengan *backpacker* lain, baik *backpacker* yang tergabung dalam satu komunitas *backpacker* maupun *backpacker* yang tidak tergabung dengan komunitas tersebut.

- Interaksi informan dengan *backpacker* lain yang tidak tergabung dalam komunitas *backpacker*

  Menurut temuan data yang diperoleh dari informan, interaksi yang dikembangkan oleh beberapa informan yakni; pertama, bergabung dengan *backpacker independen* lain baik di awal atau di tengah perjalanan, hal terseut dilakukan karena berbagai alasan yaitu menekan biaya pengeluaran selama perjalanan, menambah tingkat keseruan dan menjaga keamanan satu sama lain. Selain adanya *open trip* atau perjalanan terbuka tersebut, adanya interaksi antara informan dengan *backpacker* lain menimbulkan respon atau tanggapan lain, yaitu salah satu informan merasa bahwa semakin lama semakin ada persaingan di antara *backpacker*, misalnya saja persaingan jumlah destinasi yang dikunjungi.

- Interaksi informan dengan *backpacker* lain yang tergabung dalam komunitas *backpacker*

  Ada beberapa forum atau komunitas *backpacker* dengan skala dalam negeri maupun mancanegara. Dalam forum tersebut, terdapat berbagai macam istilah seperti *field report* atau catatan perjalanan yang terdiri dari *itinerary* perjalanan. Selain itu juga ada istilah *host, couch,* rumah singgah, dan beberapa penggolongan jenis *backpacker* menurut forum atau komunitas masing-masing. Beberapa informan bergabung dengan komunitas *backpacker* dan bersedia membantu anggotadari satu komunitas atau forum yang sama secara sukarela dengan cara menjadi tuan rumah atau *host*, istilah di forum lain ialah rumah singgah. Selain itu ada informan yang tidak segan untuk mencari bantuan kepada anggota lain di satu komunitas atau forum yang sama, hal ini disebut dengan istilah *couch surf*.

Menurut temuan data yang diperoleh dari informan, terdapat informan yang tidak bergabung dengan komunitas *backpacker* dan tidak memiliki keinginan untuk mengenal *backpacker* lain. Selain itu ada juga informan yang tidak tahu menahu adanya komunitas *backpacker* dan belum mengenal sama sekali *backapcker* lainnya.

Saran

- Begitu banyak praktik gaya hidup yang ada di kalangan mahasiswa, khususnya ialah *backpacking* ala mahasiswa, pemahaman komprehensif terhadap gaya hidup ini membuka sudut pandang bahwa gaya hidup yang terjadi disebabkan oleh berbagai factor. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan menggali secara lebih mendalam pemahaman tersebut, karena realitas pada hakikatnya tidak hanya dipahami dari satu sisi melainkan segala sisi untuk memunculkan pemahaman yang sesungguhnya.
- Kajian mengenai *backpacker* masih banyak yang belum tereksplor dalam masyarakat, peneliti selanjutnya dapat memanfaatkan hal tersebut untuk melakukan kajian yang lebih baru karena seiring dengan perkembangan zaman gaya hidup yang ada pun semakin beragam.
- Kesulitan memperoleh informan merupaka tantangan sendiri bagi peneliti, namun kesulitan tersebut bukanlah hambatan apabila peneliti memiliki tekat yang kuat dan tidak pantang menyerah.

Daftar Pustaka

Buku:

Assael, H. 1998. *Consumer Behavior*, 6th ed, Cincinatti: OH, South Western College Publishing

Bungin, M.Burhan. *Penelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. 2011. Jakarta : kencana

Chaney, David. *Lifestyle*s. 1996. Yogyakarta: Jalasutra

Chirs Bull, Jayne House, and Mike Weed. 2003. *An Intiduction To Leisure Studies*. Harlow:Prentince Hall

George Torkildsen. 1992. *Leisure and Recreation Management*, 3rd Edition. London : E e FN Spon

Gustiayu, Harajeng. 2012. Backpacking 101 (Catatan Praktis Untuk *Backpacker* Pemula). Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Horton. B Paul, dan Hunt L. Chester. 1999. Sosiologi. Jakarta : Airlangga

Jones, Pip. 2003. *Introducing Sosial Theory*, diterjemahkan oleh Achmad Fedyani Saifuddin. Jakarta: Yayasan Obor.

Kamanto Sunarto, 1985, *Pengantar Sosiologi sebuah bunga rampai*, Jakarta: Yayasan OborIndonesia.

Kotler, Philip. 2002. Manajemen Pemasaran, Analisa perencanaan, Implementasi dan control, disi Kesembilan, Jilid 1 dan jilid 2, Jakarta, Prehalindo, alih bahasa oleh Hendra Teguh S.E.,A.K., dan Ronny A. Rusli, S.E.

Kotler, Philip dan Amstrong. 2004. *Principles of Marketing, IE*. New Jersey: Prentince-Hall

Lexy Moleong. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

M.Zeitlin, Living. 1995. *Memahami Kembali Sosiologi*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada

Rismiati, E catur dan I.G Bondan Suratno. 2011. *Pemasaran Barang dan Jasa*. Yogyakarta: Kanisius

Ritzer, George. 1992. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*, disadur oleh Alimandan. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Soekanto, Sorejono. 2002. *Sosiologi Sebagai Suatu Pengantar*. Jakarta : PT Raja Grafindo

Sulchan Yasyin (editor). 1997. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya : Amanah.

Susanto,A.B. 2001. *Potret-Potret Gaya Hidup Metropolis*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.

Suyanto, Bagong dan Septi Ariadi. 2007. *Interaksi dan Tindakan Sosial* dalam *Sosiologi dan Teks Pengantar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Trinity, 2010, *The Naked Travelerer,* Yogyakarta, PT. Bentang Pustaka

Upe, Umbo. 2010. Tradisi Aliran Dalam Sosiologi (Dari Filosofi Positivistik ke Post Positivistik). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Wulansari, Dewi. 2009. Sosiologi (Konsep dan Teori). Bandung : PT Refika Aditama.

Jurnal Ilmiah:

Susianto, H. "Studi Gaya Hidup Sebagai Upaya Mengenali Kebutuhan Anak Muda". Dalam Jurnal Psikologi dan Masyaralat, vol. I, no.1 hlm. 55—76. Jakarta: Grasindo, 1993.

Majalah:

Majalah My Trip Vol.13/tahun 2013, Femalindo.

Skripsi:
Nugraha, Aris Aditya. 2011. Cross Cultural Adaptation *Backpacker*s Asing Dalam Berkomunikasi Dengan Warga Lokal Di Indonesia. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Internet:
http://artsons.wordpress.com/*Backpacker*-vs-*Travelerler*/ (diakses pada tanggal 19 November 2012, pukul 07.58 WIB)

http://easy*Backpacking*.blogspot.com/2011/06/apa-sih-*Backpacking*-itu.html (diakses pada tanggal 19 November 2012, pukul 08.10 WIB)

http://easy*Backpacking*.blogspot.com/search/label/terminology (diakses pada tanggal 19 November 2012, pukul 08.30 WIB)

http://idio*Travelerer*.blogspot.com/2012/02/definisi-sejarah-dan-jenis-*Backpacker*.html (diakses pada tanggal 20 November 2012, pukul 01.20 WIB)

http://naked-traveler.com/ (diakses pada tanggal 29 Agustus 2013, pukul 21.15 WIB)

http ://www.terranet.or.id/mitra/p2par/dokumen/masukan1348.pdf (diakses pada tanggal 05 Oktober 2013, pukul 20.05 WIB)

http://unair.ac.id/unair_v1/filer/PR-11-PERATURAN%20PENDIDIKAN%20UA.pdf (di akses pada tanggal 14 November 2013, pukul 10.20 WIB)

http://popsy.wordpress.com/2007/06/05/mengisi-celah-waktu-luang/ (diakses pada tanggal 14 November 2013, pukul 09.01 WIB)

http://www.google.com