



CHANGES IN THE USE OF LEISURE TIME AT NIGHT IN COLLEGE STUDENTS (CASE STUDY OF PADANG STATE UNIVERSITY STUDENTS)

*Mufti Ali¹, Firman², dan Rusdinal³

¹Master Program of Social Science of Universitas Negeri Padang

²Lecture Master Program of Social Science of Universitas Negeri Padang

³Lecture Master Program of Social Science of Universitas Negeri Padang

Email : muftisos@gmail.com

Abstract

The utilization of leisure time for every human being is different, it depends on work, habits, environment and many other factors it uses. Likewise with UNP students who use leisure time to do assignments, exercise and many others. The research used qualitative research. The method of data collection in this study also uses Observation, Interview and Documentation methods. The results of this study of the facts resulting from the trial of nighttime free time for unschooled students where there are three clarifications include: (1). Active students take advantage of time to search for lecture materials, lecture assignments, all information available on campus using smart phones, (2). High-class students prefer lifestyles that often sit with friends at a *coffe shop*, snack, night club (discotheque), (3). Low-class students are more likely to hang out at the shops that provide free wifi.

Keywords: *Utilization of leisure time, Padang state university students*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Perkembangan suatu daerah tidak dapat dipisahkan dari peran serta kalangan pelajar, khususnya mahasiswa. Mahasiswa merupakan salah satu agen perubahan (*agen of change*), secara tidak langsung mahasiswa menjadi aktor perubahan. Menurut Soerjono Soekanto (1994) mengatakan bahwa perubahan dalam masyarakat berupa nilai-nilai sosial, aturan atau norma sosial, pola-pola perilaku sosial, stratifikasi atau lapisan social dalam masyarakat, lembaga sosial, kekuasaan dan wewenang, interaksi sosial dan sebagainya.

Perubahan yang terlihat adalah cara hidup dari desa ke kota yang mengalami pergeseran. Mahasiswa-mahasiswa yang berasal dari daerah mulai banyak mengenal kehidupan yang cenderung konsumtif. Sejalan dengan pernyataan Latifah Novitasani (2014) Mahasiswa yang sebelumnya tidak mengenal gaya hidup ngemall, nongkrong, dan keluar malam, ketika di Surabaya banyak yang merubah gaya hidup. Mulai dari cara berbicara, berpakaian, kebiasaan dan pola konsumsi. Mahasiswa-mahasiswa ini sering menghabiskan waktu luangnya untuk berkumpul dengan teman sebayanya

Perubahan gaya hidup pada mahasiswa juga berkaitan erat dengan perkembangan zaman serta teknologi karena teknologi dan zaman yang semakin berkembang dan canggih akan menciptakan perkembangan dan penerapan gaya hidup seperti gaya berpakaian, gaya berbicara, gaya berbahasa, maupun gaya hidup yang konsumtif dalam kehidupan sehari-hari.

Seiring dengan perkembangan teknologi, banyak mahasiswa yang beralih menggunakan Smartphone android sebagai media untuk mengakses informasi secara mudah dan cepat. Selain itu, jaringan atau perangkat wifi juga menjadi hal yang dekat dengan kegiatan mahasiswa. *WIFI* adalah sebuah teknologi yang memanfaatkan peralatan elektronik untuk bertukar data secara nirkabel (menggunakan gelombang radio) melalui sebuah jaringan komputer, termasuk koneksi Internet berkecepatan tinggi. Jaringan *WIFI* hanya bisa di akses untuk wilayah lokal nirkabel (WLAN).

Hal tersebut juga terjadi dikalangan mahasiswa yang dalam pengamatan peneliti adalah generasi yang peka terhadap teknologi-teknologi baru dan inovasi baru. Kaum muda dikenal sangat dekat dengan hal-hal yang baru dan tidak menutup kemungkinan salah satunya adalah smartphone android dan jaringan wifi, yang sudah menjadi kebutuhan tiap mahasiswa untuk bisa kelihatan “gaul” atau tidak ketinggalan zaman dengan

hal-hal yang baru. Android pun termasuk hal baru bagi mahasiswa pada saat ini. Dengan akses android dan jaringan *wifi* mahasiswa lebih cenderung menggunakan waktu senggang untuk mencari informasi, membaca berita serta bermain game.

Pemanfaatan waktu senggang bagi setiap manusia pasti berbeda-beda, hal itu tergantung pada pekerjaan, kebiasaan, lingkungan dan banyak faktor-faktor lain yang digunakannya. Pemanfaatan waktu senggang bagi yang sudah berkeluarga cenderung lebih banyak untuk bekerja karna untuk memenuhi kebutuhan keluarga, sedangkan bagi remaja lebih suka digunakan untuk bermain. Hartoto (1983:40) mengelompokkan kegiatan pemanfaatan waktu luang berdasarkan tempat kegiatan menjadi kegiatan *indoor*, dan *outdoor*. Kegiatan *indoor* adalah kegiatan yang dilakukan didalam ruangan, seperti: olahraga dalam ruangan, pertunjukan seni, hobi, musik, dan lain-lain, sedangkan kegiatan *outdoor* adalah kegiatan yang dilakukan di luar ruangan, seperti: olahraga lapangan, hobi, musik, kesenian, dan lain-lain.

Hampir semua kegiatan dapat dimasukkan ke dalam kedua kategori kegiatan ini, yang hanya membedakan dari kedua kegiatan ini hanya tempat melaksanakannya kegiatan tersebut. Begitu juga dengan Mahasiswa Universitas Negeri Padang yang menggunakan waktu senggang untuk mengerjakan tugas, berolah raga dan banyak yang lainnya. Baik itu dilingkungan kampus dan lingkungan tempat tinggalnya yang di lakukan didalam ruangan maupun diluar ruangan.

Sejauh pengamatan penulis mahasiswa Universitas Negeri Padang ini mempunyai karekteristik yang sama dengan mahasiswa lainnya. Melihat usia pada mahasiswa UNP untuk pendidikan strata 1 antara 18 tahun- 25 tahun. Dari masalah-masalah tersebut maka penulis disini tertarik untuk mengkaji dan melakukan penelitian untuk melihat hal yang berkaitan pada perubahan pemanfatan waktu senggang malam hari pada mahasiswa. Untuk itu tulisan ini penulis beri judul: Perubahan Pemanfaatan Waktu Senggang malam hari pada Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Negeri Padang)

Metode

Penelitian yang digunakan penelitian kualitatif, hal ini dikarenakan penelitian tertuju kepada pengungkapan masalah yang terjadi pada masa sekarang dan masa yang lalu serta mampu mengungkapkan masalah tersebut apa adanya (Sudjana 2007:64). Penelitian kualitatif cenderung bersifat deskriptif, naturalistik, dan berhubungan dengan sifat data yang murni kualitasnya. Studi etnografis, studi kasus, historis merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif. Informan dalam penelitian ini adalah orang yang diperkirakan mampu memberikan informasi tentang situasi dan kondisi dari objek yang diteliti (Moleong, 2010:27).

Informan yang akan di teliti atau di ambil atau di jadikan sebagai pemberi informasi dalam penelitian kualitatif, jumlah informan tidak di tentukan karena data dapat diperoleh sewaktu-waktu sesuai dengan fakta di lapangan. Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa/mahasiswi UNP. Adapun metode yang digunakan untuk penelitian informan adalah metode *purposive sampling* maksudnya peneliti menentukan sendiri informan penelitian berdasarkan tujuan penelitian. Media yang digunakan *voice recording* dan wawancara dengan pertanyaan terstruktur. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini juga menggunakan metode Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: a) reduksi data, b) penyajian data atau display data, c) pengambilan keputusan dan verifikasi.

Hasil dan Pembahasan

1. Mahasiswa UNP

Dari hasil penelitian terhadap mahasiswa Universitas Negeri Padang, peneliti melihat seiring perkembangan infrastruktur dan teknologi yang semakin cepatsangat mempengaruhi pemakaian waktu senggang pada mahasiswa di malam hari. Peneliti melihat ada tiga perubahan dari pemanfaatan waktu senggang pada malam hari terhadap mahasiswa UNP antara lain:

a) Mahasiswa Aktif

Dari beberapa perubahan pemanfaatan waktu senggang mahasiswa aktif yang dapat penulis identifikasi antara lain: adanya perubahan teknologi, yang mempengaruhi mahasiswa lebih menggunakan android untuk mengakses informasi secara mudah dan cepat. Dari hasil wawancara peneliti dengan informan, Dahulunya mahasiswa aktif mencari informasi segala kegiatan yang ada di kampus dengan harus ke kampus menggunakan laptop atau pergunakan internet, sekarang dengan menggunakan android semua akses yang berhubungan dengan informasi kampus mahasiswa tidak harus ke kampus.

Mahasiswa aktif memanfaatkan waktu senggang malam hari untuk mencari bahan-bahan kuliah, tugas kuliah, segala informasi yang ada di kampus dengan menggunakan *smartphone*. Dilihat dari mahasiswa yang aktif dahulunya untuk mencari bahan kuliah, tugas kuliah, mereka harus mencari warnet untuk bisa mengakses. Disini terlihat beberapa perubahan yang terjadi karna perkembangan teknologi.

b) Mahasiswa High Class

Mahasiswa *high class* lebih menggunakan waktu senggang untuk berkumpul bersama teman sebaya. Seperti penerapan gaya hidup seperti gaya berpakaian, gaya berbicara, gaya berbahasa, maupun gaya hidup yang konsumtif dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan yang terlihat mahasiswa yang sebelumnya tidak mengenal gaya hidup *ngemall*, *nongkrong*, dan keluar malam (hiburan).

Dari beberapa hasil wawancara dengan informan bahwa mahasiswa *high class* lebih menonjolkan kekayaan nya dimana mereka lebih menggunakan pakaian dan barang seperti jam tangan yang bermerek, tongkrongan yang berkelas. Mahasiswa lebih sering duduk dengan teman di *coffee shop*, *ngemall*, klub malam (diskotik). Terkait dengan dengan perkembangan suatu daerah tidak dapat dipisahkan dari peran serta kalangan pelajar. Perubahan yang terjadi karna perkembangan di Kota Padang fasilitas-fasilitas tempat tongkrongan, mall, Pusat perbelanjaan menjadi ikon gaya hidup mahasiswa. Mahasiswa yang dahulu tidak cenderung *ngemall* saat ini lebih terlihat *nongkrong* di Mall.

c) Mahasiswa Low Class

Mahasiswa *low class* lebih menggunakan waktu senggangnya untuk berkumpul dengan sebayanya dimana perubahan yang bisa dilihat adalah perubahan teknologi. Pengaruh perubahan teknologi mahasiswa lebih menggunakan android untuk mencari informasi, mencari bahan perkuliahan, serta main game bersama teman-temannya.

Dari hasil wawancara dilapangan bahwa perubahan waktu senggang mahasiswa *low class* terlihat dari tongkrongan, dimana tempat biasa berkumpul bersama teman-teman yaitu di warnet untuk bisa bermain game online, mencari informasi, bahkan mencari bahan kuliah. Perubahan yang sekarang bahwa mahasiswa lebih menggunakan *smartphone* untuk komunikasi bersama teman melalui *game online*, dan mahasiswa *low class* lebih banyak *nongkrong* di warkop-warkop yang menyediakan *wifi gratis*. Sehingga untuk pengeluaran biaya untuk tempat tongkrongan bisa terjangkau dan tidak terlalu banyak menghabiskan uang.

Kemajuan zaman dalam berbagai bidang membawa dampak atas terjadinya perubahan yang terjadi. Kemajuan zaman yang dimaksud adalah modernisasi. Menurut Rober H dan Lewis (1993: 431-432) Modernisasi menimbulkan perubahan di berbagai bidang nilai, sikap dan kepribadian.

Latifah Novitasani (2014) mengungkapkan Perubahan penampilan serta pemikiran dalam diri mereka sangat terlihat jelas. Terlihat dari perubahan cara berpakaian dari yang sederhana menjadi lebih modis dan konsumtif pada produk branded, dapat membedakan baju bepergian dengan baju sehari-hari. Perilaku konsumtif ini terjadi pada mahasiswa maupun mahasiswi. Akan tetapi mahasiswi cenderung lebih konsumtif. Sejalan dengan ungkapan Triyaningsih (2011) menjelaskan bahwa remaja putri cenderung berperilaku konsumtif dibandingkan remaja putra. Perubahan gaya hidup terjadi akibat urbanisasi masyarakat.

Dari hasil penelitian tentang mengenai Perubahan Pemanfaatan Waktu Senggang malam hari pada Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Negeri Padang). Perubahan tersebut termasuk pergeseran nilai dan norma serta jaringan dan pola hubungan kekerabatan di pedesaan. (Haryono, 2010). Salah satu unsur masyarakat yang tidak terlepas dari perubahan itu sendiri adalah mahasiswa. Perubahan yang terjadi pada mahasiswa dilihat dari perubahan gaya hidup mahasiswa dalam memanfaatkan waktu senggang di malamhari. Dalam pemanfaatan waktu senggang mahasiswa UNP terlihat pada mahasiswa yang dapat digolongkan pada beberapa kategori, yaitu a) mahasiswa aktif, b) mahasiswa high class, c) mahasiswa low class

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan dalam mengkaji tentang pemanfaatan waktu senggang malam hari pada mahasiswa (studi kasus mahasiswa Universitas Negeri Padang). Dapat disimpulkan bahwa perubahan pemanfaatan waktu senggang malam hari pada mahasiswa ada tiga klasifikasi antara lain :

1. Mahasiswa aktif

Mahasiswa aktif adalah mahasiswa yang cenderung melakukan hal yang mereka ingin lakukan dengan giat. Mahasiswa aktif lebih memanfaatkan waktu senggang malam hari untuk mencari bahan-bahan kuliah, tugas kuliah, segala informasi yang ada di kampus dengan menggunakan smartphone.

2. Mahasiswa high class

Perubahan yang terjadi pada mahasiswa high class lebih memperlihatkan gaya hidup yang lebih mengeluarkan uang saku mereka.

3. Mahasiswa low class

Perubahan yang terjadi pada mahasiswa low class lebih memperlihatkan tongkrongan yang menggunakan jaringan wifi sehingga untuk pengeluaran biaya untuk tempat tongkrongan bisa terjangkau dan tidak terlalu banyak menghabiskan uang .

References

- Hartoto, j. 1983. “*peranan rekreasi bagi kehidupan keluarga*”. Majalah. Yogyakarta: PPM IKIP Yogyakarta
- Haryono, S. Joko Tri. 2010. *Dampak Urbanisasi Terhadap Masyarakat di Daerah Asal*(Online).http://mkp.fisip.unair.ac.id/index.php?option=com_content&view=article&id=172:-dampak-urbanisasi-terhadap-masyarakat-di-daerah-asal&catid=34:mkp&Itemid=62. Diakses (25 November 2019).
- Juraman, Stefanus Rodrick. 2014. Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Dalam Mengakses Informasi Edukatif(Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fispol Unsrat) *Journal Volume III. No.1* hal: 1-7
- Maleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja.
- Novitasani,L .Handoyo, P. 2014 . “*Perubahan Gaya Hidup Konsumtif Pada Mahasiswa Urban Di Unesa*”.Paradigma. Volume 02 Nomer 03 hal: 1-7
- Ritzer, George dan Goodman, Dauglas J. 2008. *Teori Sosiologi. Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta. Kreasi Wacana.
- Ritzer, George dan Goodman, Dauglas J. 2007. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta. Kencana.
- Rosana, Ellya. 2011. Modernisasi dan Perubahan sosial. Jurnal TAPIS Vol. 7 No. 12 : 31-47
- Soekanto, Soerjono. 1994. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada,
- Triyaningsih, SL. 2011.Dampak Online Marketing Melalui Facebook TerhadapPrilakuKonsumentifMasyarakat (Online).<http://ejournal.unisridigilib.ac.id/index.php/Ekonomi/article/download/66/39>. Diaksestanggal (25 November 2019)