

INTISARI

Mulai tahun 2015, Indonesia tergabung dalam komunitas ASEAN yang berarti pihak asing bisa lebih leluasa berpartisipasi dalam perekonomian Indonesia. Persaingan kerja yang semakin ketat membuat perbaikan kualitas tenaga kerja menjadi isu yang genting terutama bagi mahasiswa yang akhir-akhir ini menyumbang banyak angka pengangguran. Disini, mahasiswa pun dituntut untuk mengoptimalkan waktu produktif mereka. Namun untuk menyiapkan mahasiswa agar mampu bertahan di dunia kerja manusia tak hanya perlu mengoptimalkan waktu produktif mereka, namun juga waktu luang mereka, berhubung mahasiswa adalah anak muda. Dari sini timbul pertanyaan, *bagaimana mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya (FIB) Universitas Gadjah Mada memanfaatkan waktu luangnya di luar aktivitas kuliah? Apa kontribusi dari praktik waktu luang mahasiswa terhadap diri mereka sendiri sebagai anak muda?*

Proses pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi partisipasi, wawancara mendalam, serta wawancara penggunaan waktu aktivitas 5 mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada yang dipilih sebagai subyek penelitian ini. Data sekunder dikumpulkan dari artikel koran/majalah, serta penguatan analisis melalui studi literatur.

Mahasiswa memanfaatkan waktu luangnya dengan melakukan dua macam aktivitas, yaitu aktivitas yang terstruktur dan aktivitas yang tak terstruktur. Pada aktivitas terstruktur, mayoritas aktivitas bersumber pada hobi yang berkembang menjadi minat. Pilihan-pilihan aktivitas waktu luang terstruktur yang dilakukan berdasarkan minat pun cenderung bersifat saling melengkapi. Sementara pada aktivitas waktu luang tak terstruktur yang dilakukan mahasiswa terdapat beberapa keseragaman pilihan aktivitas, yakni menonton film/video, nongkrong, dan menonton acara.

Pemanfaatan waktu luang memberikan empat bentuk kontribusi pada diri mahasiswa sebagai anak muda. Kontribusi pertama adalah membangun dan memperkuat ikatan pertemanan yang diawali dengan keterbukaan. Kedua, mengembangkan kemampuan dalam ranah kognisi, psikomotorik, maupun afektif. Ketiga, mendapat penghargaan baik sifatnya non-material maupun material. Penghargaan non-material berupa pengakuan dan kepercayaan dari orang lain atas kemampuan yang dimiliki. Sementara lawannya berwujud uang, barang, maupun sertifikat. Kontribusi keempat yaitu menjaga kondisi psikologis mahasiswa agar tetap memiliki gairah hidup dengan pilihan aktivitas yang memiliki orientasi hiburan.

Kata kunci: waktu luang, aktivitas, anak muda, minat, gaya hidup, peluang

ABSTRACT

Since 2015, Indonesia joined ASEAN Economic Community which means foreigners could participate in Indonesia's economy. As the job competition becomes more competitive, a bigger issue of the improvement of the quality of work is revealed, and it is mainly for undergraduate students who supply the highest unemployment rate nowadays. Here, undergraduate students strive to push their productive rates. However, to prepare undergraduate students for the professional world, they do not only need to optimize their productive hours, but also their leisure time, especially because undergraduate students are youth. This rises questions, how do undergraduate students of the Faculty of Cultural Science use their leisure time? How does the undergraduate student's leisure time contribute towards themselves as youth?

Data is collected from the interview and participatory observation method, while the time-use data of daily life activities of five Faculty of Cultural Science's undergraduate students are collected using the Experience Sampling Method (ESM) procedure. Secondary data is gathered from various newspaper/magazine articles, while related literatures are used to strengthen the analysis.

My study finds that undergraduate students use their leisure time by doing structured and unstructured activities. Mainly, the structured activities were dominated by interest-based activities as it tends to complement each other. Meanwhile in unstructured activities, there are several same-picked leisure activities, which are watching video/film, hangout, and attending events.

There are four leisure contributions towards undergraduate students as youth. The first contribution is to build and strengthen social relationships that start with openness. Second, to develop their cognitive, psychomotoric and affection skills. Third, to achieve intangible rewards such as public recognition and trust from others upon possessed skills. Tangible rewards such as money and/or certificates might also be achieved. The fourth contribution is to maintain the undergraduate student's psychological state to stay passionate throughout their life by doing pleasure-oriented leisure activities.

Keywords: leisure, activity, youth, interest, life style, opportunity