

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi seperti sekarang, kualitas hidup seseorang menjadi hal yang cukup penting bagi setiap manusia. Dalam meningkatkan kualitas hidupnya, banyak yang mengejanya dengan menuntut ilmu untuk kemudian hari dan juga bekerja. Apalagi semakin hari harga-harga kebutuhan pokok semakin mahal dan itu membuat banyak orang semakin giat untuk bekerja dan menuntut ilmu agar bisa mengimbangi dengan perubahan zaman yang cepat. Tapi masih banyak orang yang mengabaikan akan pentingnya pemanfaatan waktu luang. Padahal dalam meningkatkan kualitas hidup itu tidak hanya diperoleh dengan bekerja dan menuntut ilmu, seperti yang dikatakan oleh Ruskin dan Sivan (1996:6) bahwa tujuan pemanfaatan waktu luang adalah untuk membantu individu dan masyarakat meraih hidup yang lebih bermutu.

Menurut Dumadezirer, waktu luang adalah relaksasi, hiburan dan pengembangan diri. Dalam ketiga aspek tersebut, mereka akan menemukan kesembuhan dari rasa lelah, pelepasan dari rasa bosan dan kebebasan dari hal-hal yang bersifat menghasilkan. Dengan kata lain waktu luang merupakan ekspresi dari seluruh aspirasi manusia dalam mencari kebahagiaan, berhubungan dengan tugas baru, etnik baru, kebijakan baru dan kebudayaan baru.

Sebagai mahasiswa yang memiliki waktu belajar dan aktivitas ekstra maupun intra seringkali ditemui banyak mahasiswa yang belum dapat mengatur waktu dengan efisien sehingga mereka mengalami kesulitan dalam mengatur jadwal yang tentunya sangat penuh dengan aktivitas dan juga kegiatan belajar. Umumnya mahasiswa kurang memperhatikan kapan waktu luang yang dimiliki. Waktu luang yang dimaksud adalah waktu yang membebaskan kita dari segala aktivitas kuliah atau kegiatan yang lain (Lakein, 2007:11).

Pemanfaatan waktu luang juga sangat berpengaruh pada keberhasilan atau prestasi mahasiswa, karena didalamnya terdapat beberapa faktor yang sangat berpengaruh, selain itu juga teori motivasi sangat berperan untuk mahasiswa

agar dapat menggunakan atau memanfaatkan waktu luang mereka, karena dorongan dalam diri juga sangat berperan untuk memanfaatkan waktu serta mengetahui bagaimana mengatur waktu.

Namun sayangnya masih banyak mahasiswa yang apatis terhadap waktu luangnya sehingga mereka membuang percuma waktunya dengan hal-hal yang tidak berbau akademik dan menjadikannya tidak produktif. Tidak jarang kita jumpai kalangan mahasiswa yang menghabiskan waktu luangnya hanya untuk berkumpul bersama teman-temannya untuk bergosip, ada juga kalangan mahasiswa yang hanya menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online* atau hanya sekedar bergelut di dunia maya seperti *instagram*, *path*, *facebook*, *twitter* dll. Sebenarnya wajar saja jika mahasiswa bermain-main di waktu luangnya tapi masalahnya ialah apabila terlalu banyak bermain tanpa mendapatkan pembelajaran yang baru.

Adapun mahasiswa itu sendiri seharusnya lebih bijak dalam mengisi waktu luangnya, mengingat mahasiswa adalah kaum yang berintelektual yang berperan sebagai *agent of change* dan *sosial control* di masyarakat, selain itu juga mahasiswa sudah dekat dengan dunia kerja yang dimana sangat dibutuhkan kedewasaan dalam hal tersebut, baik itu cara berpikir, pengambilan sikap dan lain-lain.

Dalam mengisi waktu luang setiap mahasiswa dapat menentukan kegiatannya sendiri sesuai dengan keinginannya. Ada beberapa aktivitas/kegiatan waktu luang yang dapat dilakukan seperti:

| <i>Home-based leisure</i> | |
|--------------------------------------|-----------------------------------|
| <i>Watch TV</i> | <i>Entertain at home</i> |
| <i>Electronic and computer games</i> | <i>Play musical instrument</i> |
| <i>Swim in own/ friend's pool</i> | <i>Exercise</i> |
| <i>Arts, crafts</i> | <i>Relax, do nothing</i> |
| <i>Listen to music</i> | <i>Reading</i> |
| <i>Indoor games</i> | <i>Gardening</i> |
| <i>Talk on telephone (15 mins*)</i> | <i>Outdoor play with children</i> |
| <i>Social/ cultural leisure</i> | |
| <i>Visit friends/ relatives</i> | |

| | |
|------------------------------------|------------------------------|
| <i>Dancing</i> | <i>Dining, eating out</i> |
| <i>Pop concert</i> | <i>Cinema/ movies</i> |
| <i>Musical recital/ Opera</i> | <i>Theatre</i> |
| <i>Specialist interest courses</i> | <i>Live performances</i> |
| <i>Library activities</i> | <i>Museum, galleries</i> |
| <i>Exhibitions</i> | <i>Arts, crafts</i> |
| <i>Hobbies</i> | <i>Picnic/ barbecue</i> |
| <i>Parks</i> | <i>Drive for pleasure</i> |
| <i>Sport spectating</i> | <i>Bird-watching</i> |
| | <i>Sport</i> |
| <i>Archery/ shooting</i> | <i>Athletics</i> |
| <i>Baseball/ softball</i> | <i>Badminton</i> |
| <i>Bowls</i> | <i>Basketball</i> |
| <i>Cycling</i> | <i>Football</i> |
| <i>Golf</i> | <i>Fishing</i> |
| <i>Hockey</i> | <i>Horse riding</i> |
| <i>Martial arts</i> | <i>Motor sport</i> |
| <i>Squash</i> | <i>surfing</i> |
| <i>Swimming</i> | <i>Tennis</i> |
| <i>Ten-pin bowling</i> | <i>Gymnastic</i> |
| <i>Water activities</i> | |
| | <i>Recreation</i> |
| <i>Walk dog</i> | <i>Walk for pleasure</i> |
| <i>Aerobics</i> | <i>jogging/ running</i> |
| <i>bushwalking/ hiking</i> | <i>skateboarding</i> |
| <i>Shooting/ hunting</i> | <i>shopping for pleasure</i> |

Source: Veal, in Cushman et al. (2005)

Salah satu aktivitas pemanfaatan waktu luang yang positif dan memberikan pengalaman serta pembelajaran akan hal baru ialah mengikuti kelompok/ komunitas seni dan atau hanya melihat pertunjukan seni. Salah satu wujud kesenian di kota Bandung yang paling banyak digelar yaitu teater. Hal inipun dipertegas oleh salah satu dosen teater Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, Iman Soleh mengatakan, “Ada 137 pertunjukan di Bandung sampai bulan ini (Januari-Agustus 2016). Ini menjadikan kota dengan pementasan teater paling banyak se-Indonesia.” (bandungmerdeka.com,2016)

Teater menurut Budianta, dkk (2002) adalah sebuah jenis sastra dimana penampilan dari karya itu dengan sebuah gerakan dengan cerita yang memiliki watak dan sifat yang berbeda untuk tokoh yang diperankan sang aktor dengan dialog yang dibawakan akan menjadi sebuah cerita yang akan dinikmati penonton. Teater memiliki peranan yang cukup besar dalam masyarakat modern, terutama bagi personil yang terlibat dalam proses pementasan teater dan bagi penonton teater. Bagi personil yang terlibat langsung dalam teater, selain dapat menghibur mereka juga terhibur karena pentas dapat dijadikan sebagai ajang ekspresi yang positif. Teater dapat dipakai sebagai salah satu media pendidikan dalam rangka interaksi edukatif secara berkelompok. Teater juga dapat dipakai sebagai media ekspresi untuk mengungkapkan pemikiran, perasaan dan emosi-emosi seperti: kemarahan, kesedihan, kegembiraan, kegeraman, kesombongan, keangkuhan dan keramahan.

Begitu pula dengan berbagai alasan seseorang menonton teater. Ada yang ingin melihat akting pemainnya, sebagai hiburan alternatif maupun memanfaatkan waktu luang. Teater juga berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi melalui seni peran tentang apa yang terjadi di masyarakat, baik keburukan maupun kebaikan yang dapat diambil hikmahnya oleh penonton. Hal yang buruk dapat dijadikan pelajaran, sedangkan hal yang baik dapat dijadikan contoh bagi penonton yang menyaksikan. Selain itu, teater juga berperan sebagai alat untuk melestarikan bahasa dan budaya daerah seperti yang dikutip dari REPLUBIKA.CO.ID,

BANDUNG—Kegiatan Festival Drama Basa Sunda kembali digelar di Gedung Kesenian Rumentang Siang, jalan Baranang Siang, kota Bandung, Senin(18/4). Festival drama tersebut digelar yang ke-17 kalinya. Sebanyak 64 peserta dari siswa sekolah menengah, mahasiswa dan komunitas-komunitas teater se-Jabar akan tampil mempresentasikan karya terbaiknya. Salah satu tujuan acara tersebut yaitu melestarikan bahasa Sunda dalam seni teater. (2016)

Teater bisa dijadikan sebagai sarana yang baik bagi pemanfaatan waktu luang. Hal ini pun dijelaskan oleh Soetarlinah Sukadji (Triatmoko, 2007), mengikuti kursus musik, kelompok teater, kursus bahasa asing, melukis,

Ricilia Ryan Putri, 2017

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI MAHASISWA DALAM MEMANFAATKAN WAKTU LUANGNYA UNTUK MENONTON TEATER DI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengarang, membuat sajak, membuat patung, memasak, merupakan pemanfaatan waktu luang. Kegiatan ini selain meningkatkan keterampilan, juga menimbulkan perasaan kesuksesan.

Dalam ilmu kepariwisataan ada suatu keilmuan mengenai faktor-faktor yang menjadi motivasi pendorong dan penarik seseorang dalam melakukan aktivitas waktu luang. Faktor yang mempengaruhinya yaitu *push factors* (faktor pendorong) diantaranya *Escape, Relaxation, Play, Strengthening Family Bonds, Prestige, Social Interaction, Romance, Educational Opportunity, Self-Fulfilment*, dan *Wish-Fulfilment*. Pitana (2005: 67). Serta *pull factors* (faktor penarik) terdiri dari *Physiological Motivation, Cultural Motivation, Social Motivation/Interpersonal Motivation, Fantasy Motivation* Pitana (2005: 68), *Attraction, Accessibility, Amenities* dan *Ancillary* Ariyanto (2005: 96). Faktor-faktor pendorong dan penarik untuk melakukan aktivitas *leisure* atau berwisata sangatlah penting untuk diketahui oleh siapapun yang berkecimpung dalam industri pariwisata (Pitana, 2005). Kedelapan belas faktor ini akan menentukan mahasiswa berada di faktor mana yang membentuk faktor motivasi dominan mereka dalam memanfaatkan waktu luangnya untuk menonton teater. Faktor dominan yang terbentuk tadi akan menjadi tolak ukur dalam menentukan sebuah *packaging* pertunjukan teater yang bisa menarik lebih perhatian mahasiswa dalam memanfaatkan waktu luangnya untuk menonton teater.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Mahasiswa Dalam Memanfaatkan Waktu Luangnya Untuk Menonton Teater Di Kota Bandung”. (Studi Kasus: Mahasiswa UPI Bandung).

Penelitian ini hanya membahas tentang motivasi Mahasiswa UPI S1 kampus Bumi Siliwangi dalam memanfaatkan waktu luangnya untuk menonton teater di kota Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk dari permasalahan yang dipaparkan sebelumnya, maka hal yang paling mendasar dari permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Faktor apa saja yang mempengaruhi motivasi mahasiswa dalam memanfaatkan waktu luang di kota Bandung?
2. Faktor dominan apa yang terbentuk dan mempengaruhi motivasi mahasiswa dalam meluangkan waktunya untuk menonton teater di kota Bandung?
3. Upaya apa saja yang dapat dilakukan pemerintah kota Bandung dan pelaku seni untuk meningkatkan pemanfaatan waktu luang dan aktivitas menonton teater di kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi motivasi mahasiswa dalam memanfaatkan waktu luangnya untuk menonton teater di kota Bandung juga untuk mengetahui faktor dominan apa saja yang dapat mempengaruhi motivasi mereka dalam melakukan aktivitas waktu luang di kota Bandung yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi faktor-faktor yang menjadi motivasi mahasiswa untuk memanfaatkan waktu luangnya.
2. Mereduksi dan mengidentifikasi faktor dominan yang terbentuk diantara faktor-faktor yang menjadi motivasi mahasiswa untuk menonton teater dalam memanfaatkan waktu luangnya di kota Bandung.
3. Menganalisis upaya-upaya yang dapat dilakukan pemerintah kota Bandung dan pelaku seni untuk meningkatkan pemanfaatan waktu luang dan teater bagi mahasiswa di kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran bagi segi akademik, praktisi, pemerintah dan masyarakat luas.

1. Manfaat Akademik

Hasil Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan pengembangan penelitian lebih lanjut dan juga dapat menambah pustaka

bagi yang berminat mendalami pengetahuan dalam bidang *leisure* atau pertunjukan teater.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pelaku Seni

Bagi pelaku seni dapat dijadikan bahan masukan dan informasi agar para pegiat seni dapat menyuguhkan pertunjukan teater yang dapat diterima mahasiswa.

b. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang pemanfaatan waktu luang, teater dan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi mahasiswa dalam memanfaatkan waktu luangnya.

c. Pemerintah Kota Bandung

Bagi pemerintah kota Bandung penelitian ini dapat dijadikan masukan serta referensi untuk mengembangkan sarana dan prasarana penunjang seni pertunjukan agar kedepannya seni pertunjukan ini bisa dijadikan salah satu kegiatan alternatif yang positif bagi masyarakat.

d. Masyarakat Luas

Bagi masyarakat luas dapat dijadikan referensi untuk pemanfaatan waktu luang yang dapat dilakukan di kota Bandung.

1.5 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun sebagai skripsi mahasiswa Manajemen Resort dan Leisure dengan menginduk kepada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah terbitan Universitas Pendidikan Indonesia. Berikut sistematika penulisan yang digunakan

1. Bab I. Pendahuluan

Berisi mengenai penjabaran latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

2. Bab II. Tinjauan Pustaka

Berisi teori-teori dari para ahli yang akan mendukung penelitian dan kerangka pemikiran.

3. Bab III. Metode Penelitian

Penjabaran mengenai metode penelitian yang digunakan dan penjelasan mengenai: lokasi, populasi, sampel, variabel, definisi operasional, instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data.

4. Bab IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penjelasan mengenai hasil penelitian dan pembahasan dari hasil penelitian.

5. Bab V. Kesimpulan dan Saran

Hasil dari pembahasan dan rekomendasi yang direkomendasikan penulis.

6. Daftar Pustaka

Daftar mengenai sumber-sumber yang mendukung dalam penulisan skripsi.

7. Lampiran

Lampiran berisi tabel, gambar dan hasil pengerjaan dalam melakukan proses penelitian.