

## **TRAVELING SEBAGAI GAYA HIDUP MAHASISWA YOGYAKARTA**

Oleh:

Heru Hermawan dan Grendi Hendrastomo

Email: [herusmart.hermawan@gmail.com](mailto:herusmart.hermawan@gmail.com)

Pendidikan Sosiologi - Fakultas Ilmu Sosial - Universitas Negeri Yogyakarta

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas *traveling* di kalangan mahasiswa Yogyakarta sebagai bentuk gaya hidup dalam mengisi waktu luang, meliputi faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa untuk melakukan *traveling*, aktivitas *traveling* sebagai bentuk gaya hidup, serta dampak yang timbul dari *traveling* yang dilakukan oleh mahasiswa sebagai gaya hidup dalam mengisi waktu luang. Kajian tentang *traveling* sebagai gaya hidup mahasiswa Yogyakarta ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Informan penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan beberapa kriteria, yaitu merupakan mahasiswa di wilayah Yogyakarta baik dari perguruan tinggi negeri maupun swasta, memiliki hobi *traveling* ke berbagai daerah tujuan wisata di luar wilayah tempat tinggalnya, dan masih terdaftar sebagai mahasiswa aktif ketika penelitian berlangsung. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data penelitian ini menggunakan analisis model interaktif Miles dan Huberman, mulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, hingga proses penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada faktor mahasiswa Yogyakarta dalam kegiatannya melakukan *traveling*, yaitu sarana untuk refreshing, *traveling* dianggap lebih positif untuk mengisi waktu luang, pengaruh teman, pengaruh media, dan keadaan ekonomi yang cukup. Aktivitas *traveling* mahasiswa Yogyakarta sebagai bentuk gaya hidup dalam mengisi waktu luang merupakan bentuk *prestise* karena merupakan pilihan cita rasa (*choise*) dan pilihan itu terfokus pada aktifitas waktu luang (*leisure*) atau suatu bentuk konsumsi. Hal ini dilihat dari aktifitas dan minat untuk menunjukkan status sosialnya. Konsumsi dalam *traveling* dilakukan mahasiswa untuk menunjukkan status sosial mereka dari selera yang baik atau agar tidak dianggap ketinggalan jaman, serta menunjukkan posisi sosial konsumen yang mencari posisi diantara konsumen lain. Dilihat melalui mahasiswa dalam menikmati semua fasilitas akomodasi selama *traveling*. Secara umum, aktifitas *traveling* sebagai gaya hidup mahasiswa Yogyakarta ini banyak memberikan dampak positif, namun terdapat pula dampak negatif yang ditimbulkan. Dampak positifnya misalnya memperoleh wawasan pengetahuan, sebagai sarana hiburan dalam mengisi waktu luangnya, serta dapat menambah teman dan relasi. Selanjutnya dampak negatif yang dirasakan informan yaitu secara tidak langsung menimbulkan perilaku boros karena konsumsi berlebih, menyepelekan kegiatan di kampus hanya untuk melakukan *traveling*, serta dapat muncul gejala sakit akibat kelelahan dari aktivitas *traveling*.

Kata Kunci: Traveling, Gaya Hidup, Waktu Luang.

## **TRAVELING AS STUDENT LIFE STYLE YOGYAKARTA**

By:

*Heru Hermawan and Grendi Hendrastomo*

Email: [herusmart.hermawan@gmail.com](mailto:herusmart.hermawan@gmail.com)

*Sosiologi Education - Faculty of Sosial Science - Yogyakarta State University*

### **ABSTARCT**

*This study aims to determine the activities of traveling among the students of Yogyakarta as a form of lifestyle in their spare time, including the factors that influence the students to do the traveling, the activity of traveling a form lifestyle, as well as the effects of traveling undertaken by students as a style live in their spare time. Studies on traveling as a lifestyle Yogyakarta student using descriptive qualitative method. Informants were selected using purposive sampling techniques based on several criteria, which is a student in the Yogyakarta region both from state and private universities, has a hobby of traveling to various tourist destinations outside the region where he lived, and still registered as an active student when the research took place. Data collected by observation, interview, and documentation. The process of data analysis using interactive model analysis Miles and Huberman, ranging from data collection, data reduction, data presentation, so that the process of drawing conclusions. These results indicate that there are factors Yogyakarta students in activities to traveling, which means for refreshing, traveling is considered more positive for leisure, peer pressure, media influence, and economic conditions are sufficient. Activities traveling Yogyakarta students a form lifestyle in their spare time is a form of prestige for the selection of taste (choise) and the choice was focused on the activities of spare time (leisure) or a form of consumption. It is seen from the activities and interests to show their social status. Consumption in the traveling done by the students to show their social status of good taste or to keep it considered outdated and show the social position of consumers who are looking for a position among other consumers. Seen through the student in enjoying all the facilities of accommodation as long traveling. In general, traveling as a lifestyle activity Yogyakarta students many positive impacts, but there are also negative impacts. The positive impact eg derive the insight, as a means of entertainment in fill his spare time, and can add friends and relatives. Furthermore, the perceived negative impact informants are indirectly lead to wasteful behavior because excessive consumption, underestimate the activities on campus just to do the traveling, as well as the symptoms can appear because of fatigue of traveling activity.*

*Keywords: Traveling, Lifestyle, Leisure Time.*

## I. PENDAHULUAN

Belakangan ini sebagian orang memanfaatkan waktu luang untuk melakukan perjalanan wisata atau yang sering disebut *traveling*. Khususnya di kalangan mahasiswa kegiatan *traveling* ini dilakukan untuk mengisi waktu luangnya disamping rutinitas sehari-harinya. Dalam kegiatan ini, mahasiswa berpikir untuk mengumpulkan uang dan merencanakan suatu perjalanan wisata ke tempat yang di kehendaki.

Media massa menawarkan gaya hidup dengan budaya selera pada seputar perkembangan tren busana, problema “*gaup*”, pacaran, shopping, dan acara mengisi waktu luang yang secara perlahan akan membentuk budaya kawula muda (*youth culture*) yang berorientasi pada gaya hidup *fun*. Menurut Storey, Nur (2003:1) menuliskan pengertian *youth culture and urban* yaitu budaya yang dinikmati untuk bersenang-senang diantara teman sebaya, dengan menekankan pada penampilan dan gaya, di kalangan remaja atau kaum muda perkotaan.

Menurut Idi Subandy Ibrahim, wajah kaum muda sekarang dianggap terbentuk melalui identitas yang

dilhami selebriti (*celebrity-inspired identity*) (Chaney, 2004: 20). Sehingga dalam perkembangannya remaja dapat mengambil keputusan dan pilihan rasionalnya untuk mengikuti suatu gaya hidup yang diinginkannya.

Hasil studi GTIS 2015 memperlihatkan Dari sisi frekuensi perjalanan, ternyata orang Indonesia juga ingin lebih sering bepergian, diperkirakan orang Indonesia akan mengambil rata-rata lima perjalanan dalam dua tahun ke depan, lebih banyak dari rata-rata global yaitu tiga perjalanan. Dari sisi lama tinggal, ada peningkatan sebesar sembilan persen, di mana 30 persen responden ingin bepergian lebih dari tujuh hari, dari sebelumnya hanya 21 persen.

Hal itu terjadi juga karena adanya pengaruh media massa, seperti dikemukakan Windy Ariestanti, *travel blogger* terkemuka menyatakan berbagai macam daya tarik wisata di dalam maupun di luar negeri yang semakin terekspos melalui media televisi atau internet menumbuhkan aspirasi untuk dapat melakukan kegiatan perjalanan (Handayani, 2015). Kebutuhan wisata yang mulanya kebutuhan sekunder telah mengalami

perubahan menjadi kebutuhan primer bagi sebagian orang.

Mahasiswa merupakan bagian dari masyarakat, dimana status seseorang sebagai mahasiswa memiliki keuntungan sendiri. Bagi pecinta jalan-jalan, saat-saat menjadi mahasiswa adalah saat yang paling tepat untuk melakukan berbagai perjalanan, berbagai petualangan, di Indonesia, maupun ke luar negeri (Kambuna: 2013). Hal tersebut yang membuat mahasiswa terdorong melakukan *traveling* dan sudah banyak yang melakukannya belakangan ini.

Berbagai faktor dan latar belakang masing-masing mahasiswa melakukan *traveling* sudah pasti berbeda-beda. Fenomena tersebut sangat menarik untuk dikaji dari sisi sosiologis, mengingat semakin banyak mahasiswa yang menjadi *traveling* sebagai gaya hidup dalam mengisi waktu luang. Hal inilah yang mendasari peneliti tertarik mengkaji atau melakukan observasi lebih dalam terhadap aktivitas *traveling* di kalangan mahasiswa Yogyakarta.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### 1. Wisata dan Wisatawan

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Yoeti (1991:103). Pariwisata berasal

dari dua kata, yakni *Pari* dan *Wisata*. *Pari* dapat diartikan sebagai banyak, berkali-kali, berputar-putar atau lengkap. Sedangkan *wisata* dapat diartikan sebagai perjalanan atau bepergian yang dalam hal ini sinonim dengan kata "travel" dalam bahasa Inggris. Atas dasar itu, maka kata "Pariwisata" dapat diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ke tempat yang lain.

Syarat suatu perjalanan disebut sebagai perjalanan pariwisata apabila: (1) perjalanan dilakukan dari suatu tempat ke tempat yang lain, di luar tempat kediaman orang tersebut biasa tinggal; (2) tujuan perjalanan semata-mata untuk bersenang-senang, dan tidak mencari nafkah di tempat atau negara yang dikunjunginya; (3) semata-mata sebagai konsumen di tempat yang dikunjungi (Yoeti, 2003).

### 2. Pemanfaatan Waktu Luang

Soetarlinah Sukadji yang melihat arti istilah waktu luang dari 3 dimensi, yaitu: a. Dilihat dari dimensi waktu, waktu luang dilihat sebagai waktu yang tidak

digunakan untuk bekerja mencari nafkah, melaksanakan kewajiban, dan mempertahankan hidup; b. Dari segi cara pengisian, waktu luang adalah waktu yang dapat diisi dengan kegiatan pilihan sendiri atau waktu yang digunakan dan dimanfaatkan sesuka hati; c. Dari sisi fungsi, waktu luang adalah waktu yang dimanfaatkan sebagai sarana mengembangkan potensi, meningkatkan mutu pribadi, kegiatan terapeutik bagi yang mengalami gangguan emosi, sebagai selingan hiburan, sarana rekreasi, sebagai kompensasi pekerjaan yang kurang menyenangkan, atau sebagai kegiatan menghindari sesuatu (Triatmoko, 2007).

Berdasarkan teori dari George Torkildsen dalam bukunya yang berjudul *leisure and recreation management* (Januaris Anggoa, 2011) definisi berkaitan dengan *leisure* antara lain (1) Waktu luang sebagai waktu (*leisure as time*); (2) Waktu luang sebagai aktivitas (*leisure as activity*); (3) Waktu luang sebagai suasana hati atau mental yang positif (*leisure as an end in itself or a state of being*).

Manfaat mengisi waktu luang yaitu menurut Soetarlinah Sukadji yaitu: a. Bisa meningkatkan kesejahteraan jasmani; b. Meningkatkan kesegaran mental dan emosional; c. Membuat kita mengenali kemampuan diri sendiri; d. Mendukung konsep diri serta harga diri; e. Sarana belajar dan pengembangan kemampuan; f. Pelampiasan ekspresi dan keseimbangan jasmani, mental, intelektual, spiritual, maupun estetika; g. Melakukan penghayatan terhadap apa yang anda sukai tanpa tidak mempedulikan segi materi (Triatmoko, 2007).

### 3. Gaya Hidup *Traveling*

Gaya hidup (*life style*) adalah karakter konsumsi modern (Lury, 1998: 112). Tindakan konsumsi secara aktif dilakukan konsumen untuk menunjukkan status sosial, selera yang baik atau sekedar untuk diketahui agar jangan dikatakan ketinggalan jaman, dan digunakan sebagai penunjuk posisi sosial dan gaya sosial konsumen yang mencari posisi mereka diantara konsumen lain (Lury, 1998: 57-67).

Menurut Plummer dan Harjanti (2001), gaya hidup meliputi aktivitas manusia dalam hal: (1) bagaimana mereka menghabiskan waktunya, (2) minat mereka, yaitu apa yang dianggap penting di sekitarnya, (3) pandangan-pandangannya baik pada diri sendiri maupun orang lain, dan (4) karakter-karakter dasar seperti tahap yang mereka lalui dalam kehidupan (*life cycle*), penghasilan dimana mereka tinggal.

Gaya hidup juga berfungsi dalam interaksi, dengan cara-cara yang mungkin tidak dapat dipahami oleh seseorang yang tidak hidup dalam dunia modern (Chaney, 2011: 40-41). Gaya hidup juga bergantung pada bentuk-bentuk kultural, masing-masing merupakan gaya, tata krama, cara menggunakan barang-barang, tempat dan waktu yang merupakan karakteristik seseorang atau kelompok (Chaney, 2011: 41).

### III. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Moleong menjabarkan sebelas karakteristik pendekatan kualitatif, karakteristik tersebut antara

lain menggunakan manusia sebagai instrumen utama, penelitian kualitatif lebih menekankan pada proses daripada hasilnya dan semua aspek kehidupan sosial manusia dianggap berharga dan penting untuk dipahami karena bersifat spesifik dan unik (Ikbar, 2012: 146). Penelitian ini bersifat deskriptif, deskriptif diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subyek atau obyek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang ada (Nawawi, 2007: 16). Pemilihan metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilakunya yang diamati.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel bertujuan (*purposive sampling*) sehingga sampel penelitian ini dipilih dan ditentukan oleh peneliti yang layak menjadi informan dalam penelitian ini. Peneliti melakukan wawancara dengan informan tentang kegiatan *traveling* yang dilakukan oleh mahasiswa untuk mengisi waktu luangnya sebagai suatu gaya hidup. Pada informan penelitian ini yang menjadi subjek adalah mahasiswa tercatat aktif di perguruan tinggi

negeri dan swasta. Serta di dukung dengan pengambilan data melalui observasi dan dokumentasi saat penelitian ini berlangsung.

#### IV. PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

##### A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Yogyakarta. Luas wilayah 3.133,15 Km<sup>2</sup> dengan jumlah penduduk 3.542.078 Jiwa. Yogyakarta Sebagai ibukota Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Kota Yogyakarta kaya predikat, baik berasal dari sejarah maupun potensi yang ada, seperti sebagai kota kebudayaan, kota pelajar, dan kota pariwisata. Yogyakarta juga dikenal sebagai kota pelajar dapat dikatakan sebagai tempat berkumpulnya kaum cerdas dan terdidik, pandai atau kaum intelektual. Yogyakarta merupakan salah satu pusat pendidikan tinggi di Indonesia (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: 1997: 351). Atmosfer Yogyakarta yang bersahabat selalu memberikan kesan tersendiri bagi para pelajar pendatang. Predikat sebagai kota pelajar berkaitan dengan sejarah dan peran kota ini dalam dunia pendidikan di setiap jenjang pendidikan tersedia di propinsi ini, di Yogyakarta terdapat banyak mahasiswa dan pelajar dari seluruh

daerah di Indonesia. Tidak berlebihan bila Yogyakarta disebut sebagai miniatur Indonesia. (Kemendagri, 2013).

Proses penelitian ini dilakukan di Yogyakarta yang mana merupakan tempat tinggal sementara mahasiswa dalam menuntut ilmu di perguruan tinggi dengan statusnya sebagai mahasiswa. Pemilihan mahasiswa yang tinggal di Yogyakarta untuk melakukan proses pendidikan di bangku perguruan tinggi memunculkan suatu daya tarik tersendiri bagi peneliti, dimana sebagian mahasiswa ini akan melakukan suatu perjalanan wisata atau *traveling* untuk melepaskan diri dari segala rutinitas sebagai mahasiswa dan mengisi waktu luangnya untuk melakukan suatu aktivitas *traveling* tersebut. Adapun data menunjukkan persentase wisatawan menurut hasil statistika di publikasi Kementerian Pariwisata pada tahun 2014 menunjukkan data bahwa di Yogyakarta pada rentang usia 15 sampai 24 tahun telah menunjukkan angka 24,40% dimana data tersebut merupakan tertinggi dengan rentang usia yang sama jika dibandingkan seluruh provinsi lain di Indonesia (Kementerian Pariwisata, 2014). Pada usia tersebut merupakan rentang usia pelajar dan mahasiswa yang ada di Yogyakarta.

Hal ini menunjukkan bahwa di golongan usia tersebut banyak mahasiswa yang melakukan aktivitas perjalanan wisata.

## **B. Deskripsi Informan sebagai Traveler**

Informan dalam penelitian ini berjumlah 7 orang, yang terdiri dari mahasiswa perguruan tinggi negeri dan mahasiswa perguruan tinggi swasta. Dengan jumlah informan tersebut peneliti sudah banyak mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Populasi diidentifikasi adalah seluruh mahasiswa berstatus aktif yang berada di Yogyakarta terdiri dari perguruan tinggi negeri maupun swasta yang melakukan *traveling*. Populasi dipersempit lagi menjadi sampel penelitian. Sesuai dengan tujuan penelitian maka peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan bahwa orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang peneliti harapkan. Kriteria informan yang dipilih sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mahasiswa yang gemar *traveling* dan kerap kali melakukannya dalam mengisi waktu senggang. Informan biasa menghabiskan dana untuk *traveling* berkisar Rp. 500.000 sampai Rp. 3.000.000. Lama perjalanan yang

dilakukan antara 1 hari sampai 1 bulan, dengan intensitas rata-rata 3 bulan sekali dan setiap ada kesempatan pada hari libur nasional dan libur semester.

## **C. Analisis dan Pembahasan**

### **1. Faktor Pendorong *Traveling***

Kegiatan *traveling* sebagai gaya perjalanan wisata dapat disebabkan oleh berbagai faktor baik dari luar maupun dari dalam diri seseorang. Berbagai faktor yang muncul sehingga seseorang melakukan *traveling*, yaitu (1) Sarana untuk Refreshing; (2) *Traveling* dianggap lebih positif untuk mengisi waktu luang; (3) Pengaruh teman; (4) Pengaruh media; (5) Keadaan ekonomi yang cukup.

### **2. Ketertarikan Mahasiswa Terhadap *Traveling***

*Traveling* merupakan suatu hal yang menarik untuk dilakukan oleh kaum muda dalam mengisi waktu luangnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi ini pada umumnya hampir sama antar individu yg melakukan *traveling*. Adapun ketertarikan mahasiswa memilih *traveling* yaitu berkaitan dengan hobi dan minatnya melakukan perjalanan wisata. Mahasiswa yang menyukai perjalanan wisata ini pada umumnya



sudah sejak lama melakukan kegiatan *traveling* serta mereka kerap kali melakukan perjalanan baik bersama teman ataupun keluarganya.

Hal yang bisa menjadikan informan tertarik melakukan *traveling* karena adanya rasa enjoy dalam melakukan kegiatan ini. Sebagian besar informan mengungkapkan alasan fleksibilitas dan kenyamanan melakukan perjalanan wisata dengan *traveling* lebih diutamakan. Kenyamanan merupakan syarat wajib bagi kalangan menengah keatas atau *leisure class* dalam aktivitas mengisi waktu luangnya. Kelompok *Leisure Class* menjadikan gaya hidup mereka sebagai bagian identitas diri. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas *traveling* dalam mengisi waktu luang tidaklah murah. Adapun biaya untuk transportasi, penginapan, dan konsumsi yang cukup besar sehingga diperlukan perencanaan dan persiapan dana yang matang.

### **3. *Traveling* dalam Pemanfaatan Waktu Luang**

Menurut Dumazedier (1967) waktu luang adalah relaksasi, hiburan, dan pengembangan diri. Tujuan kegiatan *traveling* ini pada masyarakat umumnya untuk *refreshing* dan rekreasi dalam mengisi waktu luang. Masyarakat yang dalam hal ini

khususnya mahasiswa kerap kali mengisi waktu libur kuliahnya untuk kegiatan *traveling* ke berbagai wilayah diluar tempat tinggalnya dengan tujuan murni untuk berlibur dan sebagai konsumen di daerah tujuan wisata yang dikunjungi.

Menurut Dumazedier (1967) dalam Taylor (2005, 16-19) waktu luang sebagai suatu kegiatan terlepas dari kewajiban bekerja, keluarga dan bermasyarakat yang mana individu sesuka hati, untuk relaksasi, pengalihan, atau memperluas kemampuan pribadinya dan kespontanan pastisipasi sosialnya, latihan bebas dan kapasitasnya untuk berkreaitif. Waktu luang digambarkan sebagai waktu senggang setelah segala kebutuhan yang mudah telah dilakukan. Waktu lebih yang dimiliki untuk melakukan segala hal sesuai dengan keinginan yang bersifat positif. *Traveling* di kalangan mahasiswa ini dilakukan setiap ada waktu senggang seperti liburan semester maupun hari libur nasional lainnya. Dalam pemanfaatan waktu luangnya, mahasiswa melakukan *traveling* sesuai dengan kondisi dimana ada kesempatan maka mereka akan merencanakan sebuah perjalanan baik lokasi serta anggaran yang dibutuhkan untuk melakukan perjalanan wisata

atau *traveling* ke berbagai wilayah dan berbagai tempat wisata. *Traveling* sebagai suatu pilihan dari cita rasa yang dimiliki lapisan atas untuk bersantai atau biasa disebut dengan *leisure class* dalam menghabiskan waktu dan uang yang dimiliki.

#### **4. *Traveling* sebagai Gaya Hidup Mahasiswa dalam Mengisi Waktu Luang**

Gaya hidup merupakan ciri sebuah dunia modern, atau yang biasa juga disebut modernitas (Chaney, 2011: 40). Masyarakat yang hidup di dunia modern akan menggunakan gagasan gaya hidup untuk menggambarkan tindakannya. Gaya hidup dalam hal ini menyangkut hobi dan kesukaan individu akan aktivitas tertentu yang salah satunya digunakan untuk mengisi waktu luang. Hobi adalah kegemaran, kesenangan istimewa pada waktu senggang, bukan pekerjaan utama (KBBI: 2008). Adapun pengertian hobi atau minat menurut Crow & Crow (Abror, 1993:112) adalah sesuatu yang berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh

kegiatan itu sendiri. Sedangkan pengertian gaya hidup menurut Kotler yaitu “Gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat dan opininya” (Kotler, 2002: 192). Gaya hidup menunjukkan bagaimana orang hidup, bagaimana membelanjakan uangnya, dan bagaimana mengalokasikan waktu dalam kehidupannya, dapat dilihat dari aktivitas sehari harinya dan minat yang menjadi kebutuhan dalam hidupnya. Hobi jalan-jalan yang biasa dilakukan mahasiswa akan di ekspresikan dalam suatu aktivitas dan minatnya melakukan perjalanan wisata dan berkembang menjadi gaya hidup *traveling*. Gaya hidup *traveling* menunjukkan mahasiswa memiliki minat melakukan perjalanan wisata dan di realisasikan dengan membelanjakan uangnya untuk mengisi waktu luang dengan cara *traveling* di sela kesibukan perkuliahan.

Ada beberapa faktor penting yang mendorong untuk berwisata, menurut Jackson (1989), bahwa faktor penting yang menentukan permintaan pariwisata atau dorongan untuk berwisata berasal dari komponen daerah asal wisatawan antara lain, jumlah

penduduk (*population size*), kemampuan finansial masyarakat (*financial means*), waktu senggang yang dimiliki (*leisure time*), sistem transportasi, dan sistem pemasaran pariwisata yang ada (Pitana, 2005: 62). Dilihat dari segi waktu luang yang dimiliki mahasiswa jelas memiliki waktu luang disaat libur perkuliahan karena mereka bisa melakukan *traveling* sehari-hari hingga berminggu-minggu. Jika dilihat dari kemampuan finansial ini dilihat dari jumlah dana yang dikeluarkan cukup banyak untuk memenuhi gaya hidup *traveling* oleh mahasiswa.

Dalam pelaksanaan *traveling* sebagai suatu gaya hidup oleh mahasiswa ini menjadi pengukur status sosial untuk menempatkan dirinya. Gagasan-gagasan tentang kelas atas atau elite digunakan untuk menunjukkan mereka yang memiliki kemampuan melanggengkan hak-hak istimewa atau privilese mereka melalui ruang dan waktu, meskipun tak terelakan terdapat sejumlah besar cara untuk mengukur stratifikasi sosial dan mendefinisikan sumber-sumber prestise yang kompleks (Chaney, 2011: 42). Aktivitas liburan ini kerap kali dilakukan mahasiswa

berkali-kali di setiap ada kesempatan untuk berlibur. Mereka menghabiskan waktu luangnya untuk liburan dengan menggunakan uangnya untuk menikmati fasilitas di daerah tujuan wisata yang dikunjunginya murni sebagai konsumen.

Adapun tujuan agar tidak ketinggalan jaman diantara sesama mahasiswa dan lingkungan temannya. Selain itu juga pembentukan gaya hidup dapat dilihat melalui konsumen yang dalam hal ini mahasiswa sebagai *traveler* menikmati semua fasilitas selama liburan seperti kenyamanan transportasi, penginapan, hidangan makanan, dan hal yang menunjang dalam kegiatan *traveling*.

Menurut Smith dalam Cooper et.al (2005: 228), menyebutkan kelompok wisatawan yang di dorong oleh kebutuhan (*need-driven*). Wisatawan dalam memiliki dua tipe gaya hidup. Tipe yang pertama yaitu Gaya hidup bertahan atau *sustainer* adalah wisatawan memiliki gaya hidup bertahan yang mengikuti dan menginginkan perubahan. Dengan keterbatasan yang ada, ia berusaha untuk dapat memenuhi kebutuhannya. Ia biasanya kreatif

dalam memanfaatkan segala kesempatan untuk mewujudkan kegiatan *traveling* dengan cara menyisihkan uang saku untuk memenuhi kebutuhannya selama melakukan *traveling*. Namun di sisi lain tipe wisatawan yaitu gaya hidup *survivor*, adalah wisatawan dengan gaya hidup apa adanya. Kenyamanan yang dicari tidak perlu maksimal, tetapi tetap sesuai dengan kebutuhan. Contohnya aktivitas yang dilakukannya ini tidak hanya menghabiskan uang namun tujuan menambah pengetahuannya ini dapat terpenuhi.

Perbedaan mahasiswa yang melakukan *traveling* dengan yang tidak melakukan dapat dilihat dari cara bergaulnya. Salah satunya gaya komunikasi ini akan Nampak dari cara dia mencari topik pembicaraan yang bervariasi dan tidak hanya itu-itu saja, cara dia menyampaikan materi pembicaraan akan lebih menarik untuk didengarkan oleh temannya, serta pola pikirnya lebih terbuka karena banyaknya wawasan yang didapat dari *traveling*.

Mahasiswa yang melakukan *traveling* merasakan kegiatannya ini mengurangi stress

dalam menjalani perkuliahan sehingga ia akan merasa enjoy. Dari seluruh informan dalam penelitian ini menyebutkan bahwa tujuannya *traveling* yaitu untuk merefresh diri dari serangkaian aktivitas dan kegiatan yang penat sehingga efek yang di dapat akan merasa rileks, lebih tenang, dan lebih segar sehingga banyaknya hal yang bisa memicu stress ini akan berkurang melalui kegiatan *traveling*.

#### **5. Dampak *Traveling* bagi Mahasiswa**

Setiap kegiatan yang dilakukan oleh manusia pasti akan menghasilkan suatu akibat atau dampak yang muncul. Begitu pula dengan gaya hidup *traveling* pada mahasiswa Yogyakarta yang secara umum memunculkan berbagai dampak positif dan negatif. Berikut adapun dampak positif dan dampak negatif secara umum dari kegiatan *traveling* sebagai bentuk gaya hidup mahasiswa dalam mengisi waktu luangnya. Dampak positifnya yaitu, (1) sebagai sarana hiburan; (2) memperoleh wawasan pengetahuan; (3) menambah relasi. Sedangkan dampak negatifnya yaitu, (1) menimbulkan perilaku

boros; (2) menyepelkan kegiatan di kampus; (3) terganggunya kesehatan (sakit) akibat kelelahan.

## V. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Banyak diantara mahasiswa di Yogyakarta yang melakukan aktivitas *traveling* sebagai gaya hidupnya. Gaya hidup *traveling* ini berkaitan dengan cara mahasiswa untuk mengisi waktu luangnya. Mahasiswa yang melakukan *traveling* sebagai gaya hidup dilandasi oleh kebutuhan *refreshing*. Aktivitas ini dilakukan secara berulang dimana ada kesempatan dan waktu luang untuk melakukan *traveling* sehingga kegiatan yang berulang ini akan membentuk gaya hidup bagi dirinya. Mahasiswa akan melakukan suatu perjalanan wisata ke berbagai wilayah diluar wilayah tempat tinggalnya yang mana posisinya murni sebagai konsumen di wilayah yang dikunjunginya. Umumnya mahasiswa yang melakukan *traveling* sebagai bentuk gaya hidupnya akan menunjukkan eksistensinya pada orang lain melalui pemilihan selera dan cita rasa dalam memilih suatu gaya hidup. Gaya hidup ini berkaitan dengan bagaimana mahasiswa menghabiskan waktu dan uangnya dengan caranya sendiri yaitu melalui kegiatan *traveling*.

Pelaku *traveling* akan menghabiskan banyak waktu untuk melakukan suatu perjalanan wisata sebagai sarana untuk hiburan, relaksasi, dan pengembangan diri mahasiswa. Pemilihan gaya hidup *traveling* akan memunculkan suatu kepuasan tersendiri bagi pelakunya. Bagi mahasiswa sebagai seorang *traveler* aktivitas *traveling* ini merupakan kegiatan yang menyenangkan dan enggan untuk ditinggalkan. Dimana saat waktu liburan akan tiba, mahasiswa akan merencanakan kegiatan *traveling* ke suatu daerah tujuan wisata tertentu. Faktor-faktor yang menyebabkan *traveling* sebagai bentuk gaya hidup pada mahasiswa di Yogyakarta antara lain yaitu: (1) sarana untuk *refreshing*, (2) *traveling* dianggap lebih positif untuk mengisi waktu luang, (3) pengaruh teman, (4) pengaruh media, (5) keadaan ekonomi yang cukup.

*Traveling* sebagai gaya hidup mahasiswa ini akan memberikan dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari *traveling* sebagai bentuk gaya hidup mahasiswa antara lain sebagai sarana hiburan, memperoleh wawasan pengetahuan, dan menambah relasi. Sedangkan dampak negatifnya yaitu menimbulkan perilaku boros, menyepelkan kegiatan

di kampus, dan terganggunya kesehatan (sakit) akibat kelelahan.

## B. Saran

*Traveling* sebagai gaya hidup mahasiswa Yogyakarta mempunyai dampak positif dan negatif. Mahasiswa sebaiknya dapat menyikapi dengan bijak agar tidak mengakibatkan dampak negatif yang berlebihan. Untuk itu peneliti memberikan saran atau rekomendasi kepada mahasiswa yang melakukan *traveling* sebagai bagian dari gaya hidupnya sebagai berikut:

1. Mahasiswa sebaiknya dapat lebih melakukan manajemen yang baik agar aktivitas gaya hidupnya agar pengeluaran yang digunakan dalam kegiatan *traveling* dapat lebih terkontrol dan dapat ditekan agar tidak ada biaya lain yang muncul.
2. Mengendalikan diri dan bisa mengatur waktu yang lebih tepat untuk melakukan *traveling* jika membutuhkan waktu yang lama agar kegiatan perkuliahan tidak terganggu karena aktivitas perkuliahan lebih penting.
3. Mahasiswa harus menyesuaikan kemampuan ekonomi pribadinya dengan gaya hidup yang dipilih tanpa harus terpengaruh orang lain.
4. Orang tua harus lebih mengontrol perilaku dan aktivitas yang dilakukan anaknya. Peran orang tua sangat penting dalam pembentukan perilaku bagi anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Abrurrahmah. (1993). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.
- Chaney, David. (2004). *Lifestyle: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Cooper, et al. (1998). *Tourism: Principles and Practice*. New York: Addison Wesley Longman Publishing.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1977). *Sejarah Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Buku.
- Handayani, I. (2015). "Travel" Kini Jadi Kebutuhan Primer Orang Indonesia. Tersedia di: <http://www.beritasatu.com/destinas/i/306026-travel-kini-jadi-kebutuhan-primer-orang-indonesia.html>. Diakses pada 24 November 2015.
- Ikbar, Yanuar. (2012). *Metode Penelitian Sosial Kualitatif*. Bandung: Refika Aditama.

Traveling sebagai Gaya (Heru Hermawan)

- Januarius Anggoa. (2011). Study Tingkat Kebosanan Dalam Waktu Luang pada Mahasiswa Baru Universitas Kristen Petra Surabaya. Tersedia di: <http://digilib.petra.ac.id>. Diakses pada 26 November 2015.
- Kambuna, Dimas A R. (2013). *Mahasiswa, Saat Paling Tepat untuk Traveling*. Tersedia di: <http://www.meanwhileunme.com/2013/06/mahasiswa-saat-paling-tepat-untuk.html>. Diakses pada 23 Maret 2016.
- Kementrian Pariwisata. (2014). *Statistik Profil Wisatawan Nusantara*. Jakarta: Pusat Data dan Informasi Kementrian Pariwisata.
- Kotler, Philip. (2002). *Manajemen Pemasaran; Edisi Milenium, Jilid 1*. Jakarta: Prenhallindo.
- Lury, Celia. (1998). *Budaya Konsumen*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Nawawi, Hadari. (2007). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pitana, I Gde. (2005). *Sosiologi Pariwisata, Kajian sosiologis terhadap struktur, sistem, dan dampak-dampak pariwisata*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Storey, John. (2003). *Teori Budaya dan Budaya Pop Memetakan Lanskap Konseptual Cultural Studies*. Yogyakarta: Qalam.
- Taylor, Peter. (Ed). (2011). *Torkildsen's Sport and Leisure Management*. Oxon: Routledge.
- Triatmoko. (2007). *Mengisi Celah Waktu Luang*. Tersedia di: <http://popsy.wordpress.com>. Diakses pada 26 November 2015.
- Yoeti, Oka A. (1991). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung : Angkasa.
- Yoeti, Oka A. (2003). *Tours and Travel Marketing*. Jakarta: Pradnya Paramita.