

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era digital merupakan bentuk dari perkembangan zaman. Di mana, teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat serta segala bentuk aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat mendapatkan kemudahan. Hal tersebut dikarenakan, tidak adanya batasan ruang dan waktu. Bentuk dari adanya kemajuan teknologi dan informasi pada era digital, ditandai dengan hadirnya internet dan *social media* dalam kehidupan masyarakat. Selain itu, era digital memiliki dampak luar biasa bagi penggunanya, khususnya generasi millennial. Generasi millennial, merupakan generasi yang akrab dan dekat dengan teknologi. Generasi millennial ialah generasi yang aktif dalam penggunaan teknologi, terutama *social media* seperti instagram. Dewasa ini, *social media* instagram menjadi salah satu sarana untuk merepresentasikan identitas diri. Representasi identitas yang ditunjukkan oleh para pengguna dapat dilihat dari foto maupun video yang mereka unggah di akun instagram pribadinya dengan tujuan untuk memperlihatkan kepada publik tentang aktivitas mereka khususnya pada saat memanfaatkan waktu luang. Oleh karena itu, perkembangan zaman yang ada dapat berpengaruh pada terjadinya perubahan sosial dalam kehidupan masyarakat seperti perubahan yang terjadi karena adanya interaksi sosial dalam masyarakat.

Dalam kehidupan bermasyarakat, manusia sebagai individu dan makhluk sosial akan melalui proses interaksi dengan individu lain atau kelompok guna memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan secara ekonomi, sosial, maupun budaya. Adanya proses interaksi sosial antar individu satu dengan individu lainnya maupun dengan lingkungan sosialnya, dapat membantu individu untuk berproses dan membentuk identitas dirinya dalam masyarakat, terutama dengan adanya faktor pendorong seperti budaya, norma, serta nilai yang disosialisasikan melalui proses sosial. Proses sosial yang terjadi, individu dapat melakukan pemaknaan terhadap interaksi sosial yang ada di masyarakat (Stepnisky 2019). Oleh karena itu, proses interaksi sosial dapat terjadi pada semua kalangan dalam masyarakat tanpa terkecuali mereka yang berada pada usia produktif seperti generasi millennial.

Pada lingkup masyarakat khususnya generasi millennial, proses interaksi sosial sangat dimungkinkan terjadi. Hal tersebut dikarenakan, tingkat mobilisasi dan keaktifan generasi millennial dalam berbagai bidang kegiatan yang ada dalam masyarakat sangat tinggi. Seperti halnya di Indonesia, presentase pertumbuhan penduduk yang termasuk pada kategori generasi millennial ialah mereka yang lahir pada tahun 1982 sampai tahun 2000 atau yang berada pada rentang usia 20 tahun hingga 38 tahun (Putra 2016). Usia tersebut, termasuk kedalam penduduk usia produktif serta menjadi tonggak perekonomian Indonesia yang memiliki presentase pertumbuhan lebih besar daripada usia tidak produktif. Hal tersebut, dapat dilihat pada hasil Susenas tahun 2017 tentang jumlah penduduk usia produktif yang mencapai angka 88 juta jiwa atau setara dengan 33,75 persen dari keseluruhan total penduduk di Indonesia (Statistik 2018). Selain itu, generasi millennial mempunyai karakter dan keunikannya sendiri baik secara sosial-ekonomi, budaya, maupun wilayah. Hal tersebut dikarenakan, generasi millennial memiliki ciri utama yaitu keakraban mereka dalam menggunakan dan mengakses teknologi digital, komunikasi, internet, dan *social media*. Selain itu, terdapat fakta bahwa mereka dibesarkan dalam era kemajuan teknologi sehingga generasi millennial akrab dengan teknologi dan mempunyai ciri-ciri yang kreatif, informatif, memiliki *passion* dan produktif. Oleh karena itu, generasi millennial merupakan generasi yang tergolong aktif melibatkan teknologi dalam segala aspek di kehidupannya. Dalam kehidupan sehari-hari, dominan individu yang termasuk kedalam generasi millennial lebih memilih untuk menggunakan *gadget* atau ponsel pintar dengan berbagai fungsi dengan kegunaan yang beragam. Adanya penggunaan ponsel pintar dalam segala aspek kehidupan generasi millennial, dapat memberikan kemudahan pada mereka untuk menjadi individu yang lebih kreatif, aktif, produktif, dan efisien (Kemenpppa 2018). Kemajuan teknologi yang hadir dalam kehidupan generasi millennial, berpengaruh pada proses interaksi sosial mereka terutama dalam hal berkomunikasi dengan individu lainnya. Hal tersebut, menjadi salah satu karakteristik dari generasi millennial karena dengan adanya proses komunikasi yang terbuka dapat membuat jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi sebuah hambatan bagi kaum millennial untuk berkomunikasi secara leluasa dengan siapapun, kapanpun dan dimana saja.

Selain itu, dalam kehidupan generasi millennial juga terdapat karakteristik yang menonjol yaitu pada konteks pemanfaatan waktu luang yang dimilikinya.

Thorstein Veblen (Stepnisky 2019) menjelaskan bahwa kelas yang mempunyai waktu luang, mendukung adanya peran konsumsi yang boros. Waktu luang yang mencolok, digambarkan melalui aktivitas yang tidak produktif dalam penggunaan waktu. Sedangkan konsumsi yang mencolok, digambarkan melalui aktivitas yang menghabiskan uang secara berlebihan untuk membeli barang-barang yang bukan kebutuhan pokok atau kurang bermanfaat bagi individu. Adanya penjelasan dari Veblen tentang waktu luang, menjadi sarana untuk melihat aktivitas pada kelompok usia produktif yang termasuk generasi millennial dalam pemanfaatan waktu luang yang dimilikinya. Adapun aktivitas yang termasuk kedalam pemanfaatan waktu luang, antara lain yaitu aktivitas penggunaan internet, penggunaan media elektronik, aktivitas berolahraga, kegiatan kebudayaan, bersosialisasi, pengabdian masyarakat, berbelanja, berlibur dan kegiatan santai lainnya. Dari bentuk aktivitas waktu luang yang beragam, dapat diketahui bahwa individu membutuhkan suatu waktu untuk melakukan kegiatan bersantai dan berhenti sejenak (istirahat) dari aktivitas sehari-harinya terutama bagi mereka yang bekerja dan sedang menempuh pendidikan. Selain itu, waktu luang juga dapat didukung oleh kemajuan teknologi karena teknologi memiliki peran penting dalam pemanfaatan waktu luang yang akan dilakukan oleh individu terutama generasi millennial.

Kemajuan teknologi dan informasi yang semakin berkembang pesat pada era digital, memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk mengakses dan mendapatkan berbagai informasi secara tidak terbatas dalam ruang dan waktu. Salah satu bentuk kemajuan teknologi dan informasi yang hadir ditengah masyarakat yaitu kehadiran internet dan *social media* yang menjadi faktor pendorong kemajuan teknologi dan informasi pada era digital. Kehadiran internet dan media sosial memberi kemungkinan bagi penggunanya untuk dapat mengakses informasi apapun, dengan syarat yaitu mereka mampu menggunakan dan memiliki daya dukung untuk mengaksesnya seperti memiliki ponsel pintar dan internet. Dengan adanya daya dukung dari internet dan ponsel pintar, segala bentuk informasi yang tidak terbatas dapat berada di gengaman tangan individu. Hasil survei Tahun 2019 dari Asosiasi

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), menunjukkan bahwa pengguna aktif internet terdiri dari penduduk yang berada pada rentang usia 15-19 tahun dengan presentase sebesar 91 persen, usia 20-24 tahun dengan presentase sebesar 88,5 persen, usia 25-29 tahun dengan presentase 82,7 persen, usia 30-34 tahun dengan presentase 76,5 persen, dan 35-39 tahun dengan presentase 68,5 persen (APJII 2020). Dari hasil survey tersebut, dapat diketahui bahwa pengguna aktif internet adalah penduduk yang termasuk kaum generasi millennial yang berada pada rentang usia 20 tahun hingga 40 tahun. Selain itu, kemajuan zaman kearah digitalisasi juga memberikan dampak pada perubahan bentuk interaksi sosial antar individu yaitu interaksi sosial yang semula hanya dilakukan secara langsung (*face to face*), seiring berkembangnya zaman juga dapat dilakukan secara daring (*virtual*). Interaksi sosial yang dilakukan melalui daring, memberi kemudahan pada pengguna untuk berbagi informasi dengan mudah tanpa harus bertatap muka secara langsung dengan lawan bicaranya. Adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dapat memberikan kemudahan bagi individu untuk saling berbagi informasi apapun, ide, pengetahuan, pemikiran, dan memberikan pendapat secara *real time* kepada individu lain tanpa melalui proses yang lama dan atau bertatap muka secara langsung (Meilanny Budiarti Santoso 2018). Hal tersebut, dapat dilakukan melalui cara penggunaan gadget (teknologi) dan *social media* (komunikasi). Salah satu kemudahan dalam berkomunikasi, dapat dilihat melalui trend wisata yang ada di media sosial instagram. Pengguna atau individu yang mengakses media sosial, dapat dengan mudah mendapatkan rekomendasi tempat pariwisata yang sedang populer di suatu daerah melalui media sosial instagram yang sedang diakses. Seperti halnya, kecenderungan di instagram yang berkaitan dengan tempat-tempat populer di kalangan generasi millennial atau yang biasa disebut dengan tempat instagramable. Kehadiran teknologi dan informasi di tengah-tengah masyarakat, dapat menjadi faktor penting yang berkaitan dengan keputusan individu dalam memilih atau menentukan aktivitas seperti apa yang akan mereka lakukan untuk mengisi waktu luang yang dimilikinya, termasuk pilihan melakukan aktivitas santai dalam mengisi waktu luang untuk mengunjungi tempat-tempat instagramable yang sedang populer di kalangan generasi millennial.

Aktivitas santai merupakan salah satu pilihan yang sering kali dipilih oleh individu untuk mengisi waktu luang. Hal tersebut, didorong oleh adanya kemajuan teknologi dan informasi yang menjadi sarana bagi individu (masyarakat) untuk mencari dan memperoleh berbagai informasi, terutama informasi terkait rekomendasi tempat atau destinasi yang ada di media sosial seperti instagram untuk memanfaatkan waktu luang mereka. Instagram turut menyediakan konten tersebut dengan berbagai informasi menarik yang dapat diakses oleh penggunanya dan tidak terkecuali generasi millennial yang menjadi pengguna instagram. Aktivitas waktu luang juga dapat berdampak pada pembentukan identitas diri individu.

Dewasa ini, dengan adanya kemudahan dalam media komunikasi seperti media sosial, secara tidak langsung menjadikannya sebagai sarana penunjang untuk individu dapat menunjukkan citra diri dan gaya hidupnya terutama pada saat memanfaatkan waktu luang (Alfian Widyanto 2017). Citra diri dan gaya hidup yang ditunjukkan oleh individu di media sosial menjadi sarana untuk merepresentasikan identitas diri pada publik yang dilakukan melalui cara mengupload aktivitasnya di media sosial, baik dalam bentuk video maupun foto. Pengguna juga menjadikan diri mereka sebagai informan yaitu dengan cara memberikan informasi baru terkait kecenderungan yang sedang populer di Instagram seperti tempat *instagramable* yang dapat menjadi rekomendasi pilihan untuk pengguna lain pada saat memanfaatkan waktu luang mereka. Aktivitas tersebut, dapat menunjukkan representasi identitas dari para pengguna instagram yang mereka dapatkan melalui proses pemaknaan terhadap simbol-simbol yang ada, khususnya simbol-simbol yang berkaitan dengan destinasi instagramable. Hal tersebut, dapat berpengaruh pada tindakan individu karena terdapat proses pemaknaan yang dibentuk oleh individu pada saat proses interaksi sosial berlangsung antara individu dengan lingkungan sosialnya (proses sosial).

Penelitian yang membahas isu tentang waktu luang dan representasi identitas, bukanlah yang pertama kali dilakukan dalam sebuah penelitian. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang topik tersebut. Pertama, penelitian dari Ionna Bizirgianni dan Panagiota Dionysopoulou yang berjudul “*The influence of tourist trends of Youth Tourism through Social Media (SM) & Information and Communication Technologies (ICTs)*” yang membahas tentang efek

adanya media sosial dan teknologi informasi komunikasi pada aktivitas pariwisata pemuda. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui identitas dari wisatawan muda di Yunani pada saat menjadi pengguna media sosial secara aktif dan memanfaatkan teknologi yang ada serta efek yang didapatkan wisatawan muda setelah menerima informasi yang bisa mempengaruhi keputusan perjalanan mereka (Dionysopoulou 2013).

Kedua, penelitian mengenai pengaruh lingkungan fisik terhadap aktivitas waktu luang di kalangan remaja dari Rozita Abd-Latif dengan judul penelitian *“Influence of Physical Environment towards Leisure Time Physical Activity (LTPA) among Adolescents.”* Temuan data dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa lingkungan fisik memiliki peran yang penting untuk meningkatkan jumlah keterlibatan pemuda dalam kegiatan fisik waktu luang secara keseluruhan. Di mana, kegiatan fisik hanya dapat mengambil lebih banyak waktu yang dimiliki remaja pada lingkungan yang kreatif, nyaman, aman, dan ramah pengguna (Rozita Abd-Latif 2012).

Ketiga, penelitian dari Siniša Opić dan Marina Đuranović dengan judul *“Leisure Time of Young Due to Some Socio-demographic Characteristics”* penelitian tersebut berisi tentang eksplorasi karakteristik demografi waktu luang dari kaum muda yang dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin, sekolah, tempat tinggal dan eksplorasi perbedaan waktu luang kaum muda dengan menggunakan pertimbangan variabel independen dari karakteristik sosio-demografis. Dalam penelitian tersebut dapat diketahui bahwa terdapat aktivitas yang berbeda dari remaja dan anak-anak dalam menghabiskan waktu luang yaitu melalui cara mencari kegiatan baru (Đuranović 2014).

Keempat, penelitian dari Păunescu Mihaela dengan judul *“Relational aspects of leisure and recreational sport among young people in Romania”* penelitian tersebut berfokus pada persoalan hubungan antara waktu luang dan olahraga rekreasi dengan melihat manfaat dan cara individu dalam menghabiskan waktu luang yang menyenangkan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pertumbuhan usia berpengaruh pada proposisi olahraga rekreasi yang dipraktikkan saat waktu senggang dan terdapat modifikasi dalam hal tersebut. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan adanya indikator dari kualitas hidup sebagai alat untuk mengukur

kehidupan saat waktu luang terutama aktivitas olahraga rekreasi yang dipraktikkan oleh individu (Păunescu Mihaela 2013).

Kelima, penelitian dari Hsiu-Chu Huang dengan judul “*Preliminary investigation on recreation and leisure knowledge sharing by LINE*” yang berisi tentang hubungan antara waktu luang dengan rekreasi pengetahuan dari LINE pada perilaku individu untuk berbagi pengetahuan rekreasi dengan pengguna lainnya dan efek yang ditimbulkan dari efikasi diri serta norma subjektif terhadap sikap berbagi pengetahuan antar individu. Selain itu, juga membahas tentang sikap berbagi pengetahuan terhadap niat perilaku berbagi pengetahuan. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat kemudahan saat menggunakan dan memanfaatkan teknologi yang ada dengan menunjukkan rasa kepuasan yang lebih tinggi. Adapun persepsi dari individu tentang kemudahan dalam penggunaan dan pemanfaatan yang dirasakan secara signifikan yang bersifat positif serta berpengaruh [ada sikap individu untuk berbagi pengetahuan (Hsiu-Chu Huang 2015).

Keenam, penelitian dari Hatmi Prawita Achsa dan M. Arif Affandi dengan judul “Representasi identitas dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay Dalam Dunia Maya (‘Permainan Peran’ Hallyu Star Idol K-Pop dengan Media Twitter)” berisi tentang representasi identitas diri dan identitas virtual yang diciptakan oleh pelaku *roleplay* di dunia maya. Penelitian tersebut menggunakan teori *blogsphere* dari M. Jacky dan metode penelitian kualitatif 2.0 dengan pendekatan analisis *hacking* guna meneliti dunia virtual dalam twitter yang dilakukan oleh pelaku *roleplay*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggemar atau pelaku *roleplay* melakukan aktivitas itu dengan tujuan untuk merepresentasikan diri dan membentuk identitas virtual sebagai sarana melakukan interaksi dengan pengguna lainnya, pelepasan diri dan memberikan kebebasan dalam berekspresi (Affandi 2015).

Ketujuh, penelitian yang relevan selanjutnya dari Evania Putri dengan judul “Foto Diri, Representasi identitas dan Masyarakat Tontonan di Media Sosial Instagram” berisi tentang foto diri yang menjadi realitas sosial dan juga sebagai simbol-simbol berwujud visual yang mampu membentuk suatu representasi yang sesuai keinginan individu. Penelitian tersebut dianalisis menggunakan teori *the social definition of photography* dari Pierre Bourdieu dan pendekatan secara entografi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa foto diri menjadi representasi identitas yang

direproduksi oleh individu melalui instagram sebagai sarana mediasi ruang bagi masyarakat tontonan (Putri 2016).

Berdasarkan studi terdahulu yang telah dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai aktivitas waktu luang sebagai representasi identitas generasi millennial pada era digital dengan fokus penelitian yaitu bagaimana diri kelompok millennial direpresentasikan dalam media sosial instagram dan bagaimana makna simbolik dari objek instagramable bagi generasi millennial. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui diri pada kelompok millennial yang direpresentasikan dalam instagram dengan mengunggah aktivitasnya saat memanfaatkan waktu luang untuk berkunjung ke tempat instagramable dan memahami makna simbolik dari objek instagramable bagi generasi millennial. Hal tersebut, berkaitan dengan alur pemikiran dari peneliti dalam melaksanakan penelitian ini yaitu dengan adanya waktu luang yang dimiliki oleh generasi millennial dan kemajuan teknologi informasi seperti instagram, dapat menjadi faktor pendorong bagi kaum millennial untuk menentukan aktivitas santai seperti apa yang ingin mereka lakukan pada saat mengisi waktu luang. Dari adanya aktivitas tersebut, dapat menjadi sarana bagi generasi millennial untuk merepresentasikan identitas diri mereka dengan cara menunjukkan aktivitas yang dilakukan pada saat memanfaatkan waktu luang, seperti aktivitas berkunjung ke tempat instagramable yang dapat ditunjukkan kepada publik secara online melalui instagram.

1.2 Fokus Penelitian

Dalam sebuah penelitian, diperlukan adanya batasan penelitian guna menghindari adanya perluasan pada pembahasan terkait topik penelitian yang akan dibahas. Oleh karena itu, dalam penelitian ini memerlukan suatu fokus penelitian (dalam pendekatan kuantitatif dikenal dengan istilah ‘rumusan masalah’). Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, fokus penelitian dalam penelitian yang membahas mengenai penggunaan instagram di era digital sebagai sarana generasi millennial untuk merepresentasikan identitas mereka melalui cara mengupload aktivitasnya di instagram pada saat memanfaatkan waktu luang yang dimiliki. Hal tersebut, dirumuskan dalam pertanyaan yang menjadi fokus penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana diri kelompok millennial direpresentasikan dalam media sosial instagram?
2. Bagaimana makna simbolik dari objek instagramable bagi generasi millennial?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakannya penelitian ini, yang membahas isu tentang waktu luang dan representasi identitas serta yang berkaitan dengan fokus penelitian, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengetahui diri pada kelompok millennial yang direpresentasikan dalam instagram dengan mengunggah aktivitasnya saat memanfaatkan waktu luang untuk berkunjung ke tempat instagramable. Tujuan dari point ini ialah untuk membahas aktivitas generasi millennial pada saat memanfaatkan waktu luang yang dimilikinya untuk berkunjung ke tempat instagramable. Dalam point ini, dapat membantu peneliti untuk mengetahui representasi identitas seperti apa yang ingin ditunjukkan oleh generasi millennial dengan cara melihat aktivitas mereka pada saat memanfaatkan waktu luang untuk berkunjung ke tempat instagramable.
- 2) Memahami makna simbolik dari objek instagramable bagi generasi millennial. Point ini, membantu peneliti untuk memahami makna dari simbol-simbol terkait instagramable menurut generasi millennial pada saat melakukan aktivitas berkunjung ke tempat instagramable di waktu luang yang mereka miliki. Selain itu, point ini juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi simbol-simbol yang termasuk ke dalam konteks instagramable.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara akademik maupun praktis. Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Akademik

Penelitian ini, diharapkan dapat menjadi referensi tambahan bagi penelitian selanjutnya yang juga membahas isu tentang pemanfaatan waktu luang sebagai representasi identitas generasi millennial pada era digital. Walaupun penelitian ini bukan menjadi yang terbaik, setidaknya penelitian ini dapat dijadikan sebagai

landasan berfikir serta sumber referensi untuk penelitian selanjutnya dengan topik dan kajian yang sama.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat bagi masyarakat pada umumnya serta menjadi sumber informasi terkait pemanfaatan waktu luang. Manfaat lainnya ialah dapat menjadi referensi dan informasi bagi kemajuan pariwisata di Indonesia agar dapat mengembangkan pariwisata yang lebih baik dan kreatif, terutama yang dapat menjadi daya tarik bagi generasi millennial. Hal tersebut, berkaitan dengan kelompok usia dominan penduduk di Indonesia ialah generasi millennial (usia produktif). Adapun harapan yang dapat menjadi manfaat bagi mahasiswa ialah dapat mengembangkan wawasan dan ilmu pengetahuan berdasarkan disiplin ilmu yang dimiliki, baik secara teoritis maupun praktek terkait isu tentang pemanfaatan waktu luang generasi millennial pada era digital yang menjadi sarana untuk merepresentasikan identitas diri melalui aktivitas waktu luang yang dilakukannya. Selebihnya, berkaitan dengan keperluan peneliti secara pribadi guna memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar atau sebagai standar kelulusan Strata 1 Program Studi Sosiologi di Universitas Airlangga.

1.5 Tinjauan Pustaka

Pembahasan pada bagian ini, menjadi bagian yang dapat membantu peneliti untuk mendapatkan pengetahuan dan sebagai *stock of knowledge* guna melihat waktu luang dan representasi identitas yang akan diteliti dan diamati di lapangan. Penelitian terdahulu yang dijadikan tinjauan pustaka dalam pembahasan ini, tidak sepenuhnya yang dilakukan oleh civitas akademika dari Universitas Airlangga saja. Hal tersebut dikarenakan, terbatasnya penelitian terdahulu pada studi-studi terkait isu penelitian, khususnya penelitian yang dikaji dalam disiplin ilmu sosial dan humaniora. Selain itu, juga dikarenakan adanya keterbatasan dalam mengakses pembahasan mengenai waktu luang (*leisure time*). Walaupun, di luar negeri penelitian terkait topik waktu luang telah banyak dilakukan dan disinggung, akan tetapi dominan penelitian tersebut hanya dibahas secara sekilas guna memperluas wawasan ilmu pengetahuan dan menunjukkan kepada khalayak bahwa studi mengenai waktu luang telah banyak dibahas sebagai salah satu kajian penting dewasa ini dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

1.5.1 Studi Terdahulu

Studi yang berkaitan dengan waktu luang dan representasi identitas, bukanlah penelitian yang pertama kali dilakukan dan banyak peneliti yang memiliki fokus berbeda-beda dengan berbagai disiplin ilmu dalam mengkaji isu mengenai waktu luang dan representasi identitas. Berikut merupakan review dari beberapa jurnal penelitian terdahulu yang dianggap relevan dan memiliki pembahasan utama terkait topik penelitian yang akan diteliti oleh peneliti mengenai waktu luang dan representasi identitas.

Monika Žumárová (Žumárová 2015) melakukan penelitian tentang trend kotemporer dalam kegiatan waktu luang anak-anak dengan penekanan pada dampak pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menggambarkan tren masa kini dan cara menghabiskan waktu luang yang disukai oleh pemuda di sekolah menengah di Republik Ceko dengan berfokus pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi beserta dampaknya. Penelitian ini, menggunakan metode penilitan kuantitatif dengan pendekatan survey berupa kuisisioner dan dengan bantuan pedoman wawancara. Lokasi penelitian yang dipilih ialah di tujuh sekolah menengah di wilayah Hradec Kralove dengan responden sebanyak 857 murid dari sekolah menengah yang berpartisipasi. Penelitian ini, mengidentifikasi bahwa rata-rata waktu yang dihabiskan oleh anak-anak di depan komputer ialah 2 jam 47 menit dalam sehari dan anak-anak memiliki waktu luang yang banyak selama liburan yaitu 3 jam 47 menit pada akhir pekan (yaitu pada sabtu dan minggu). Dalam *point* preferensi untuk berbagai kegiatan komputer, menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak saat menggunakan komputer ialah untuk bermain game sebagai pilihan jawaban yang sering muncul, terutama pada anak berjenis kelamin laki-laki dengan prosentase 94 persen. Dalam pembahasan mengenai kesadaran risiko terhubung dengan penggunaan komputer dan jaringan sosial, dapat diketahui bahwa guru memberikan pelajaran mengenai efisiensi dan keuntungan penggunaan dari komputer serta memberikan wawasan kepada anak-anak (murid) tentang risiko yang mungkin terjadi.

Susan C. Herring dan Sanja Kapidzic (Kapidzic 2015) melakukan penelitian tentang remaja, gender, dan presentasi diri di media sosial. Tujuan penelitian ini ialah untuk menjelaskan bagaimana remaja laki-laki dan perempuan menampilkan diri

kepada orang lain melalui media sosial online. Penelitian ini, menjelaskan tentang *self-presentation* secara online yang berlangsung melalui sarana media sosial, sehingga memungkinkan penggunanya untuk membuat profil dan visual untuk menampilkan diri pada koneksi jaringan sosial mereka guna menciptakan kesan secara online. Dari hasil penelitian, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan dalam presentasi online melalui media sosial antara remaja perempuan dengan remaja laki-laki dapat dilihat pada profil yang ditampilkan oleh mereka di media sosial. Remaja perempuan, lebih memilih untuk membatasi visibilitas profil dan yang dapat diakses oleh orang lain. Sedangkan remaja laki-laki, lebih memilih menampilkan profil mereka untuk dilihat publik. Selain itu, dalam tekstual mereka (remaja laki-laki dan perempuan) juga berbeda secara tekstual dalam merepresentasikan diri di media sosial. Remaja laki-laki, mencerminkan ketegasan baik dalam gaya dan nada. Sedangkan remaja perempuan, cenderung mencerminkan tujuan untuk memfasilitasi interaksi sosial terutama dengan lawan jenis. Dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan antara remaja perempuan dan laki-laki dalam menampilkan identitas diri di media sosial sesuai dengan gender mereka.

Gökben Demirbaş (Demirbaş 2019) pada tahun 2019 melakukan penelitian tentang hubungan antara waktu luang perempuan, tenaga kerja, kenyamanan dan kesejahteraan subjektif. Tujuan penelitian ini ialah untuk menyoroti pentingnya penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografis dalam mengungkap isu tentang makna dan saling ketergantungan antara waktu luang dan kesejahteraan subjektif di Turki. Penelitian ini, menggunakan metode penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memahami dan memahami waktu luang perempuan dalam ruang lingkup sehari-hari mereka. Data yang dikumpulkan, sebagian besar melalui wawancara mendalam dan *focus group discussion* yang dikombinasikan dengan teknik pemetaan serta metode observasi partisipan di ruang santai. Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada pembahasan tentang feminisme yaitu penggunaan waktu luang pada perempuan. Dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa perempuan yang menganggur dengan tanggung jawab perawatan paling sedikit untuk anggota keluarga memiliki akan memiliki waktu luang paling banyak. Selain itu, dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa untuk perempuan yang memiliki keterbatasan atau tidak memiliki waktu luang dalam rutinitas sehari-harinya, mempunyai keinginan utama

untuk memulihkan diri baik fisik maupun mental dari rutinitas sehari-hari mereka. Kesimpulan dalam penelitian ini, menjelaskan bahwa bagi sebagian besar perempuan, waktu luang merupakan suatu kebahagiaan. Hal tersebut dikarenakan, wanita juga memahami waktu luang sebagai ruang pemenuhan diri. Kenyamanan adalah kesempatan untuk perempuan dapat mengembangkan keterampilan mereka seperti berpartisipasi dalam kehidupan sosial dan melampaui batasan sehari-hari dalam suatu keadaan.

Safak Aran (Aran 2014) melakukan penelitian studi kasus tentang mendefinisikan waktu luang siswa rekreasi. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengungkapkan apakah mahasiswa yang rekreasi dari universitas negeri juga berpartisipasi dalam kegiatan waktu luang dan untuk memeriksanya dilakukan melalui varian demografis yang berbeda. Metode penelitian yang digunakan ialah pendekatan survei yang terdiri dari dua bagian yaitu memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan demografis dan yang berkaitan dengan skala motivasi waktu luang. Analisis data penelitian yang digunakan yaitu analisis varian oneway (ANOVA) menggunakan SPSS. Berdasarkan hasil penelitian ini, menjelaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pria dan wanita dalam hal kehidupan amotivasional, mengetahui dan mencapai, stimulan dan identifikasi. Selain itu, terlihat bahwa rata-rata yang tertinggi ialah pada point “stimulant living” dan “amotivation”. Pada point pengelompokkan berdasarkan jenis kelamin, dapat diketahui bahwa “amotivasi” mendapatkan hasil lebih tinggi untuk siswa laki-laki dan “mengetahui dan mencapai”, “hidup stimulan”, dan “identifikasi” mendapatkan point lebih tinggi untuk siswa perempuan. Sedangkan, untuk partisipasi dalam kegiatan mingguan dan jumlah pengeluaran siswa untuk kegiatan waktu luang, tidak ada perbedaan menurut motivasi waktu luang.

Sofa Wolker Manta (Sofia Wolker Manta 2020) melakukan penelitian tentang ketersediaan ruang publik terbuka dengan aktivitas fisik waktu luang pada orang dewasa di Brasil. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara kehadiran yang dirasakan dalam ruang publik dekat tempat tinggal dengan praktek aktivitas fisik selama waktu luang oleh orang dewasa di Ibukota Negara Brazil berdasarkan pada karakteristik sosiodemografi. Penelitian ini, menggunakan pendekatan studi cross-sectional yang dilakukan pada responden dewasa yang

berumur 18 tahun dan bertempat tinggal di Ibukota Negara Brazil. Selain itu, data dikumpulkan melalui wawancara telepon oleh perusahaan khusus. Analisis data dalam penelitian yaitu menggunakan SPSS dengan menentukan koefisien kepercayaan sebesar 95 persen dan taraf kesalah sebesar 3 persen serta menggunakan analisis regresi yang disesuaikan dengan biner logistik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat diketahui bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan pada kelompok populasi. Bahkan dengan kemungkinan perbedaan regional di Ibukota Negara Brasil, keberadaan ruang publik berpengaruh pada peningkatan praktik aktivitas fisik selama waktu senggang, yang independen dari faktor sosiodemografi.

Dwi Ajeng Rindayu Oktavia dan Edy Sudaryanto (Oktavia 2018) melakukan penelitian tentang motif penggunaan swafoto sebagai bentuk eksistensi diri dalam akun instagram pada mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Penelitian ini berisi tentang motif penggunaan foto selfie sebagai bentuk eksistensi diri dari mahasiswa di media sosial instagram. Peneliti menggunakan metode kualitatif dan teori motif serta penggunaan untuk pemuas kebutuhan dari Maslow. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif yang menjadi faktor pendorong terjadinya penggunaan foto selfie sebagai bentuk eksistensi diri dari mahasiswa di instagram ialah untuk mendapatkan respon sosial dari sesama pengguna yang dapat berpengaruh pada eksistensi diri media sosial guna mengikuti *trend* yang ada dengan tujuan agar tidak ketinggalan zama dan keinginan untuk diakui kehadirannya oleh orang lain terutama teman-teman virtual yang ada di instagram.

Dinda Marta Almas Zakirah (Zakirah 2018) melakukan penelitian tentang mahasiswa dan instagram sebagai sarana untuk membentuk citra diri di kalangan mahasiswa Universitas Airlangga. Penelitian ini berisi tentang mahasiswa dan mahasiswi di Universitas Airlangga yang membentuk citra diri mereka di media sosial instagram. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan observasi di lapangan dan menggunakan teori hiperrealitas dari Jean Baudrillard dan teori *Net-Generation* dari Don Tapscott. Metode pengambilan sampel, peneliti menggunakan metode *purposive sampling* dengan subjek penelitian yaitu mahasiswa dan mahasiswi yang termasuk dalam akun instagram @satuunair dan @unairhitspeople. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa mahasiswa Universitas Airlangga membentuk citra

diri di instagram dengan cara memberikan editan yang sesuai pada foto yang akan mereka unggah di instagram serta aktivitas dalam memilih sebuah lokasi dan *angel* (posisi) dalam foto. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat dampak positif yang menguntungkan bagi pengguna teknologi yaitu adanya internet dalam kehidupan masyarakat seperti media sosial instagram.

Nugroho Rinadi Pamungkas (Pamungkas 2018) melakukan penelitian tentang waktu luang sebagai sebuah praktik anggota dalam budaya populer dan diskursus konsumtif dengan bertujuan untuk memahami kualitas praktik dalam penggunaan waktu luang pada generasi muda di Kota Surabaya yang didasarkan pada penalaran praktis. Selain itu, penelitian ini berfokus untuk mengetahui apa saja bentuk-bentuk dari penggunaan waktu luang serta bagaimana refleksivitas mereka terhadap waktu luang yang dilakukan secara etnometodologis. Dalam penelitian ini, menggunakan penjelasan teoritik dari konsep “detraumatisasi” yang dikemukakan oleh Fransisco Budi Hardiman dan “simulasi” dari Jean P. Baudrillard dengan pendekatan etnometodologis. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat refleksivitas utama dari para anggota “disolilokuikan” dalam *point* mengenai “melupakan sekaligus mengingat waktu luang” yang kemudian dikonsepkan sebagai simulasi dari detraumatisasi secara kontinyu.

Studi terdahulu yang ditampilkan secara ringkas dalam bentuk tabel guna memahami topik dari penelitian terdahulu serta relevansinya dengan penelitian ini dan sedikit catatan yang berkaitan dengan kekurangan-kekurangan pada penelitian terdahulu, yaitu sebagai berikut.

Tabel 1.1 Tabel Penelitian Terdahulu: Relevansi dan Kekurangan

No	Judul	Fokus Penelitian Atau Topik Yang Akan Dikaji Dan Relevansinya	Kritik
1.	<i>Computers and Children's Leisure Time</i> (Žumárová 2015)	Mengkaji tentang trend kotemporer dalam kegiatan waktu luang anak-anak dengan berfokus pada dampak pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian	Penelitian ini, lebih membahas pada penggunaan komputer pada anak-anak. Sehingga dalam penelitian ini, kurang diberi penekanan pada bagaimana mereka memanfaatkan waktu

		ini adalah pada fokus penelitian yang mengkaji mengenai trend penggunaan aktivitas waktu luang pada kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Dari peneliti tersebut, dapat diketahui bahwa anak-anak memiliki aktivitas luang yang banyak pada saat libur sekolah dan pemanfaatan waktu luang mereka yang dilihat berdasarkan gender. Penelitian ini juga menjelaskan bahwa terdapat perbedaan pada penggunaan waktu luang yang dilihat berdasarkan gender.	luang dan dampak apa yang didapat dari penggunaan komputer secara berlebihan.
2.	<i>Teens, Gender, and Self-Presentation in Social Media</i> (Kapidzic 2015)	Mengkaji tentang representasi dari remaja laki-laki dan perempuan dalam menampilkan diri mereka kepada orang lain melalui media sosial online. Relevansi penelitian tersebut ialah pada pembahasan mengenai identitas diri di <i>social media</i>. Hasil penelitian ini, memberikan pengetahuan baru yaitu tentang adanya perbedaan antara remaja laki-laki dan perempuan dalam menampilkan identitas diri di media sosial (sesuai gender mereka) kepada orang lain. Di mana, remaja laki-laki lebih memilih menampilkan profil mereka untuk dilihat publik. Sedangkan, remaja perempuan memilih untuk membatasi visibilitas	Penelitian ini, dirasa kurang memberi kajian terhadap simbol-simbol seperti feminine dan maskulinitas yang muncul pada saat remaja menampilkan identitas diri mereka di <i>social media</i>. Hal tersebut, dapat menjadi pembeda yang jelas antara remaja laki-laki dan remaja perempuan dalam mempresentasikan identitas diri di <i>social media</i> atau secara online.

		profil dan yang dapat diakses orang lain.	
3.	<i>Locating leisure as the route to well-being: challenges of researching women's leisure in Turkey</i> (Demirbaş 2019)	Mengkaji tentang hubungan antar waktu luang perempuan, tenaga kerja, kenyamanan, dan kesejahteraan subjektif. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini, yaitu deskripsi mengenai waktu luang. Dalam penelitian ini, diketahui bahwa perempuan memiliki definisi atau pandangannya masing-masing berdasarkan pengalaman yang mereka miliki. Sehingga, menjadi faktor penting dalam pemanfaatan waktu luang.	Penelitian ini, kurang mengkaji mengapa faktor sosio-kultural dan kesejahteraan subjektif serta ketidaksetaraan struktural yang ada, menjadi faktor yang berpengaruh pada praktik dan pemanfaatan waktu luang para wanita tersebut.
4.	<i>A case study on defining leisure time motivation of recreation students</i> (Aran 2014)	Mengkaji tentang rekreasi mahasiswa universitas negeri yang berpartisipasi dalam kegiatan waktu luang dan yang diperiksa melalui varian demografis yang berbeda. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah pada pembahasan mengenai waktu luang dalam kajian rekreasi mahasiswa. Hal tersebut dapat menjadi rujukan peneliti dalam mengkaji kelompok usia produktif (generasi millennial).	Dalam penelitian ini, peneliti kurang menjelaskan lebih lanjut terkait fokus penelitian pada pembahasan mengenai implikasi dari varian demografis yang dikaji terhadap partisipasi mahasiswa dalam kegiatan waktu luang.
5.	<i>Is the availability of open public spaces associated with leisure-time physical activity in Brazilian adults?</i> (Sofia Wolker Manta 2020)	Mengkaji tentang hubungan antara kehadiran yang dirasakan dalam ruang publik yang dekat dengan tempat tinggal dan praktik aktivitas fisik selama waktu luang. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian	Penelitian ini, kurang menjelaskan apakah ruang publik yang ada disekitar tempat tinggal individu dapat diakses dan dinikmati secara merata oleh semua orang pada saat mereka ingin

		ini adalah pada pembahasan mengenai waktu luang dan aktifitas fisik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberadaan ruang public disekitar tempat tinggal mendorong mereka untuk berlatih aktivitas fisik selama waktu luang dan juga meningkatkan kualitas hidup mereka.	memanfaatkan waktu luang yang dimilikinya.
6.	<i>Motif Penggunaan Swafoto Sebagai Bentuk Eksistensi Diri Dalam Akun Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Penggunaan Foto Swafoto Dalam Media Sosial Instagram Sebagai Bentuk Eksistensi Diri Pada Mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya) (Dwi Ajeng Rindayu Oktavia 2018)</i>	Mengkaji tentang motif penggunaan foto selfie sebagai bentuk eksistensi diri dalam media sosial instagram. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah mengenai pembahasan representasi identitas dalam media sosial Instagram. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor pendorong dari motif penggunaan foto selfie sebagai bentuk eksistensi diri di Instagram adalah harapan untuk mendapat respon sosial yang berpengaruh pada eksistensi diri, mengikuti tren yang sedang ada sebagai bentuk kekinian dan atau tidak ketinggalan zaman, dan pengakuan dari orang lain terutama teman virtual mengenai keberadaannya.	Penelitian ini, kurang menjelaskan mengenai simbol-simbol eksistensi seperti apa yang dapat digunakan oleh individu untuk mendapatkan respon sosial serta pengakuan atas keberadaannya di dunia virtual guna meningkatkan eksistensinya di <i>social media</i> seperti Instagram.
7.	<i>Mahasiswa dan Instagram (Studi tentang Instagram sebagai Sarana Membentuk Citra Diri di Kalangan Mahasiswa Universitas Airlangga)</i>	Mengkaji tentang membentuk citra diri di <i>social media</i> Instagram. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu pada pembahasan citra diri yang dibentuk pada <i>social media</i> Instagram. Hasil dari	Penelitian ini, memiliki kekurangan pada pembahasan mengenai bagaimana individu dapat memberikan pemaknaan terhadap simbol yang ada di instagram sehingga

	(Zakirah 2018)	penelitian menunjukkan bahwa citra diri yang diunggah ke <i>social media</i> melalui cara editing foto dan aktivitas pemilihan lokasi serta posisi dalam foto yang diunggahnya ke <i>social media</i> Instagram.	muncul keinginan untuk mengaksesnya guna menampilkan citra diri dan simbol seperti apa yang dikatakan sebagai hiperealitas dalam <i>social media</i> serta mengkonfirmasinya pada individu yang mengaksesnya, apakah hal tersebut merupakan realitas yang dilebih-lebihkan (hiperrealitass).
8.	<i>Solilokui Waktu Luang Sebuah Praktik "Anggota" Budaya Populer dan Diskursus Konsumtivisme</i> (Pamungkas 2018)	Mengkaji tentang kualitas praktik dalam penggunaan waktu luang pada generasi muda di Kota Surabaya yang didasarkan pada penalaran praktis mereka. Relevansi penelitian tersebut dengan peneliti ini ialah pada pembahasan penggunaan waktu luang pada generasi muda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anggota disolilokuikan dalam <i>point</i> "melupakan sekaligus mengingat waktu luang" yang kemudian dikonsepsikan sebagai simulasi dari detraumatisasi kontinu.	Penelitian ini, kurang mengkaji lebih lanjut bagaimana bentuk-bentuk eksploitasi terhadap waktu luang dan peningkatan kesadaran individu terhadap penggunaan waktu luang pada era modernisasi.

(Sumber: dokumen pribadi, didapatkan berdasarkan referensi yang disebutkan)

Studi terdahulu yang telah dipaparkan diatas, bertujuan untuk membantu peneliti mendapatkan gambaran secara luas terkait isu waktu luang dan representasi identitas serta melihat perbedaan dan keunikan dari setiap penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Selain itu, studi terdahulu dapat digunakan oleh peneliti untuk menemukan kebaharuan dalam penelitian mengenai isu waktu luang dan representasi identitas yang menjadi pembahasan utama dalam penelitian ini. Dari studi terdahulu yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk meneliti tentang

aktivitas waktu luang sebagai representasi identitas generasi millennial pada era digital melalui pemanfaatan waktu luang untuk berkunjung ke tempat instagramable.

1.5.2 Kerangka Teoritik

Penelitian ini menggunakan teori interaksionisme simbolik guna memahami representasi identitas dari generasi millennial melalui aktivitas pada saat memanfaatkan waktu luang untuk berkunjung ke tempat instagramable. Peneliti menggunakan teori interaksionisme simbolik dari George Herbert Mead (1962) dan Herbert Blumer (1969). Teori interaksionisme simbolik dari George Herbert Mead (1962), membantu peneliti untuk membahas realitas sosial di lapangan tentang diri yang berkembang dari kemunculan simbol-simbol signifikan terkait instagramable. Hal tersebut, dapat dilihat dari tindakan sosial individu pada saat memanfaatkan waktu luang untuk merepresentasikan identitas di era digital, khususnya pada generasi millennial. Sedangkan teori interaksionisme simbolik dari Herbert Blumer, dapat membantu peneliti untuk memahami makna simbol-simbol yang ada dalam aktivitas waktu luang generasi millennial. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan konsep waktu luang menurut Thorstein Veblen (1912). Pada pembahasan ini, digunakan sebagai upaya dari peneliti untuk menambah wawasan dan pengetahuan (*stock of knowlegde*) secara teoritis yang berkaitan dengan isu penelitian ini serta memberikan kemudahan bagi peneliti untuk melihat realitas yang ada di lapangan. Berikut merupakan kajian teoritik yang digunakan dalam penelitian ini.

A. Teori Interaksionisme Simbolik oleh George Herbert Mead

Teori interaksionisme simbolik, pertama kali dikemukakan oleh George Herbert Mead (1962) dan dipopulerkan oleh Herbert Blumer (1969). Interaksionisme simbolik merupakan perspektif teori yang muncul setelah teori aksi dari Max Weber (Wirawan 2012). Oleh karena itu, pendekatan dalam teori interaksionisme simbolik diadaptasi dari pendekatan Weber tentang teori aksi. Interaksionisme simbolik disebut sebagai teori sosiologi yang interpretatif dan dipengaruhi oleh disiplin ilmu psikologi, terutama psikologi sosial. Dasar pembahasan dalam interaksionisme simbolik adalah konsep tentang “diri”. Hal tersebut, berkaitan dengan karakteristik dasar dari interaksionisme simbolik yang menjelaskan tentang suatu hubungan yang terjadi secara alami antar individu dalam masyarakat dan hubungan masyarakat

dengan individu. Dasar dari interaksionisme simbol adalah interaksi sosial yang terjadi antar individu dalam kehidupan masyarakat. Di mana, interaksi sosial terjadi karena terdapat simbol-simbol yang diciptakan dan disepakati bersama serta berkaitan dengan suatu realitas tertentu yang dapat menjadi suatu rangkaian peristiwa bagi individu di masyarakat (Ritzer 2015). Sehingga, interaksi sosial yang dilakukan oleh individu berlangsung secara sadar. Simbol yang dimaksud dalam interaksionisme simbolik berkaitan dengan bahasa, kata-kata, intonasi seperti suara atau vokal, gestur seperti gerak tubuh (gerakan fisik) dan semua ekspresi tubuh yang mempunyai maksud atau pesan yang dapat diterima oleh individu lain atau yang dikenal dengan istilah simbol yang dapat digunakan untuk berinteraksi antar individu (Wirawan 2012).

George Herbert Mead (1962) merupakan pemikir penting dalam sejarah interaksionisme simbolik. Dalam buku berjudul *Mind, Self, and Society* (Mead 1962), Mead mengemukakan ide-ide tentang interaksionisme simbolik dengan fokus untuk menjelaskan perilaku dari kelompok sosial, daripada menjelaskan perilaku teratur dari suatu kelompok sosial khususnya dari segi perilaku individu yang terpisah dan termasuk kedalam perilaku kelompok sosial. Psikologi sosial yang menjadi dasar pemikiran tentang interaksionisme simbolik menjelaskan bahwa keseluruhan (masyarakat) ada terlebih dahulu daripada bagian (dalam hal ini adalah individu). Kelompok sosial yang dimaksud merupakan kelompok sosial hadir lebih dahulu dalam kehidupan masyarakat dan kelompok sosial yang menghasilkan suatu pengembangan keadaan mental secara sadar tentang ‘diri’ dalam masyarakat. Ide-ide dari George Herbert Mead dalam teori interkasionisme simbolik, yaitu sebagai berikut (Stepnisky 2019):

- 1) Tindakan adalah unit yang mengarah pada pendekatan behavioris dengan fokus stimulus dan respon dari individu. Stimulus berasal dari kesempatan dan peluang untuk individu melakukan suatu tindakan yang tidak berdasarkan paksaan. Tindakan memiliki empat tahapan yang saling berhubungan dalam suatu tindakan antara lain yaitu (Ritzer 2015):
 - a. Pertama, *impulse* (dorongan hati) yang melibatkan rangsangan dari panca indera pada saat aktor menunjukkan reaksi karena adanya kebutuhan untuk melakukan sesuatu terhadap obyek yang didapat oleh inderanya.

- b. Kedua, persepsi berkaitan dengan aktor yang mencari dan memberi reaksi terhadap stimuli yang berhubungan dengan implus. Hal tersebut dikarenakan, individu memiliki kemampuan untuk merasakan dan memahami suatu stimuli melalui cara mendengar, membau, mencecap dan lain sebagainya. Persepsi melibatkan stimuli yang datang dan citra mental yang diciptakan oleh individu tersebut. Persepsi berkaitan dengan tindakan individu pada saat merasakan suatu objek yang dapat membuatnya sebagai suatu objek bagi individu tersebut karena persepsi dan objek tidak dapat dipisahkan dan memiliki hubungan yang dialektis atau saling berkaitan satu sama lain.
 - c. Ketiga, manipulasi merupakan suatu kondisi yang berkaitan dengan implus individu dan diwujudkan melalui diri dan objek yang telah dirasakan oleh individu. Manipulasi objek berkaitan dengan aktivitas mengambil tindakan dan lanjutan dari tahap memahami suatu tindakan. Dalam manipulasi terdapat jeda yang dihasilkan dari cara memegang objek untuk memberikan kemungkinan bagi individu untuk merenungkan berbagai respon (tanggapan) yang ingin diberikan pada objek tersebut.
 - d. Keempat, penyempurnaan (*consummation*) yang dilakukan dengan cara mengambil tindakan untuk dapat memuaskan implus awal dari individu.
- 2) Gestur merupakan mekanisme dalam tindakan sosial dan proses sosial yang berasal dari organisme dan tindakan sebagai stimuli spesifik yang dapat membangkitkan respon-respon tepat pada organisme kedua secara sosial. Gestur menjadi dasar untuk membedakan antara manusia dengan hewan melalui kemampuan manusia yang dapat menggunakan gestur signifikan seperti gestur vokal dan non-vokal. Gestur vokal yang berupa bahasa merupakan faktor penting dalam kehidupan manusia pada saat berbicara dengan individu lainnya (Stepnisky 2019).
 - 3) Pikiran merupakan suatu proses dan bukan direfleksikan dalam bentuk suatu benda. Pikiran muncul dan berkembang pada saat proses sosial sedang berlangsung sekaligus menjadi penghubung dalam proses tersebut. Hal tersebut dikarenakan proses sosial lebih dulu hadir daripada pikiran sehingga proses sosial bukan bagian dari produk pikiran. Pikiran secara pragmatis melibatkan proses berpikir yang mengarah pada suatu pemecahan masalah karena dalam kehidupan

sering terjadi permasalahan. Oleh sebab itu, pikiran mengambil peran penting untuk memecahkan masalah yang ada dengan memberi kemungkinan individu agar dapat bekerja lebih efektif dalam kehidupan masyarakat (Stepnisky 2019).

- 4) Diri berkaitan dengan kemampuan manusia yang bertindak dan merespon diri mereka sendiri terhadap objek yang ada di lingkungannya. Diri merupakan produk dari proses sosial terutama proses komunikasi yang terjadi antar individu karena refleksivitas diri berhubungan dengan proses sosial dari pengalaman yang didapatkan oleh individu. Proses tersebut memungkinkan individu untuk mengambil sikap dari orang lain dan dirinya sendiri serta memungkinkan individu untuk menyesuaikan diri secara sadar melalui modifikasi agar individu dapat melakukan tindakan sosial yang sesuai dengan diri mereka (Stepnisky 2019).
- 5) Masyarakat merupakan suatu proses sosial yang terus-menerus terjadi dan mendahului pikiran maupun diri. Hal tersebut karena masyarakat merupakan suatu proses pembentukan dan transformasi dalam kehidupan (Stepnisky 2019).

Interaksionisme simbolik, merupakan interaksi sosial yang dibangun dan dikembangkan antar individu dan kelompok melalui simbol signifikan. Mead (dalam Wirawan, 2012) sebagai peletak dasar teori interaksionisme simbolik menekankan pada pembahasan hubungan timbal balik yang terjadi antara *self* sebagai objek (*Me*) dan *self* sebagai subjek (*I*). Pada konsep “*i*”, diri diberikan peluang besar untuk melakukan tindakan secara bebas dan spontan. Hal tersebut, dikarenakan “*i*” merupakan interaksi yang terjadi antara saya dengan diri saya sendiri. Sedangkan, konsep “*me*” merupakan interaksi yang terjadi antara diri saya dengan orang lain, karena saya merupakan bagian dari orang lain (masyarakat). Ketika “*i*” dipengaruhi “*me*”, maka akan menimbulkan modifikasi konsep diri secara bertahap. *Self* (diri) berkembang dari suatu keadaan yang serupa yaitu adanya kemunculan simbol-simbol signifikan dari tindakan sosial. Mead (1962) menjelaskan bahwa interaksi sosial yang ada dapat terjadi secara terus menerus, karena ada simbol signifikan yang berlangsung dalam *generalized other* atau yang berkaitan dengan sikap seluruh komunitas. Oleh karena itu, diri adalah individu yang menjadi objek sosial untuk dirinya. Di mana, individu memperoleh makna-makna yang diartikan oleh orang lain di sekelilingnya. Individu sebagai objek (*me*) akan melakukan generalisasi terhadap

orang lain dalam bentuk simbol. Simbol signifikan dalam konteks interaksi sosial ialah berupa bahasa, baik dalam bentuk gestur vokal maupun gestur fisik seperti bahasa isyarat (Lichtman 1970).

Teori interaksionisme simbolik dari George Herbert Mead (1962), digunakan oleh peneliti sebagai upaya memperluas wawasan secara teoritis yang dapat membantu peneliti untuk mengamati realitas sosial di lapangan yang sesuai dengan pembahasan dalam penelitian. Selain itu, pemikiran dari Mead tentang interaksionisme simbol dapat membantu peneliti untuk memahami makna simbolik dari objek instagramable bagi generasi millennial pada saat berkunjung ke tempat instagramable di waktu luangnya.

B. Teori Interaksionisme Simbolik oleh Herbert Blumer

Interaksionisme simbolik, mempunyai orientasi yang khas yaitu adanya kemampuan mental dari para aktor yang berhubungan dengan suatu tindakan sosial. Oleh karena itu, seluruh proses dalam interaksi sosial dapat dipahami (Ritzer 2015). Teori interaksionisme simbolik yang dipopulerkan oleh Herbert Blumer (1969), lebih banyak dipengaruhi oleh pemikir terdahulunya yaitu George Herbert Mead (1962). Akan tetapi, Blumer (1969) memiliki gagasan yang berbeda dari gurunya tersebut. Blumer (1969) dalam pemikirannya tentang interaksionisme simbolik, mempunyai tiga premis dasar yaitu sebagai berikut (Soeprapto, 2002: 120-121):

- 1) Individu melakukan tindakan terhadap sesuatu berdasarkan makna yang terdapat dalam sesuatu tersebut untuk dirinya.
- 2) Pemaknaan terhadap sesuatu berasal dari interaksi sosial yang terjadi antar individu.
- 3) Makna dimodifikasi oleh individu melalui proses penafsiran yang melibatkan simbol saat interaksi sosial berlangsung.

Teori interaksionisme simbolik melihat karakter interaksi sosial yang dilakukan individu dengan orang lain. Karakter individu tidak hanya beraksi pada tindakan orang lain tetapi juga proses menafsirkan dan mendefinisikan tindakan dari orang lain oleh individu tersebut. Tindakan yang dilakukan dapat terjadi karena ada penggunaan simbol-simbol guna memahami tujuan dari tindakan masing-masing (Soeprapto 2002). Tujuan dari tindakan individu dengan orang lain merupakan proses interaksi yang terjadi antara stimulus dan respon, sehingga dapat membentuk suatu

proses interpretasi antar individu. Proses interpretasi yang menjadi kunci dalam pembahasan interaksionisme simbolik menurut Blumer (1969) adalah untuk memisahkan pemikirannya dari teori behaviorisme (Wirawan 2012). Individu yang sadar dan bersifat reflektif menghubungkan objek-objek yang ada melalui *self-indication*. *Self-indication* merupakan suatu proses dari individu untuk mengetahui, menilai, memberi makna terhadap sesuatu dan memberi keputusan atas makna tindakan yang ada pada saat proses komunikasi sedang berlangsung. Di dalam proses *self-indication*, individu berusaha untuk mengantisipasi tindakan-tindakan dari orang lain dan juga menyesuaikan tindakan mereka sebagaimana individu pada saat memberikan makna terhadap tindakan tersebut (Soeprapto 2002). Interaksionisme simbolik menurut Blumer mempunyai ide-ide dasar, yaitu sebagai berikut (Wirawan 2012):

1. Masyarakat terdiri dari individu yang sedang berinteraksi melalui tindakan yang saling bersesuaian atau tindakan bersama untuk menciptakan struktur sosial.
2. Interaksi meliputi kegiatan individu yang saling berhubungan dengan individu lainnya serta mencakup suatu penafsiran.
3. Produk interaksi simbol ialah berupa objek-objek antara lain yaitu objek fisik, objek sosial, dan objek abstrak.
4. Individu memiliki kemampuan memberi pandangan tentang dirinya sendiri. Pandangan yang dilakukan muncul pada saat proses interaksi simbolik berlangsung.
5. Tindakan individu merupakan tindakan interpretatif yang dibuat oleh individu itu sendiri.
6. Tindakan interpretatif yang dilakukan individu melibatkan anggota kelompok lain yang disebut tindakan bersama.

Teori interaksionisme simbolik dari Herbert Blumer (1969), digunakan oleh peneliti sebagai *stock of knowledge* atau pengetahuan yang dapat membantu untuk melihat realitas dilapangan pada saat melakukan penelitian. Pemikiran dari Blumer, membantu peneliti untuk mengetahui diri (*self*) dari kelompok millennial yang direpresentasikan dalam media sosial instagram.

C. Leisure Time oleh Thorstein Veblen

Waktu luang (*leisure time*) merupakan konsep yang diperkenalkan oleh Thorstein Veblen (1912) tentang teori kelas rekreasi (*leisure class*) yang dikemukakan dalam buku berjudul *The Theory of The Leisure Class* (Veblen 1912) yang berfokus pada diskursus tentang gaya hidup dan proses konsumsi. Pemikiran dari Veblen (1912) berawal dari hasil pengamatannya di kota Chicago, Amerika Serikat yang menjelaskan tentang terjadi peristiwa dimana kelas menengah banyak yang menjadi kaya karena revolusi yang terjadi pada saat itu. Dari hasil pengamatan yang dilakukannya, terdapat suatu fenomena yaitu terjadi ketimpangan pada saat waktu luang dari kelas atas yang cenderung memiliki gaya hidup boros. Selain itu, mereka juga menghabiskan waktu luang dan uang mereka secara mencolok untuk melakukan kegiatan konsumsi seperti barang dan jasa secara berlebihan. Pengamatan dari Veblen (1912), dikenal dengan istilah *Leisure Class* yang berarti kelas penikmat atau pemboros yang mempunyai keunikan. Hal tersebut, dapat dilihat dari gaya hidup yang ditunjukkan melalui aktivitas pola konsumsi pada saat menghabiskan atau memanfaatkan waktu luang dalam suatu kelompok kelas sosial tertentu (Stepnisky 2019). Kelompok kelas yang dimaksud merupakan kelompok yang menjadikan gaya hidup sebagai bagian dari diri mereka untuk meningkatkan status sosial dalam masyarakat. Veblen (1912) menjelaskan bahwa untuk meningkatkan status sosial pada saat memanfaatkan waktu luang, seseorang akan mengeluarkan banyak uang guna mewujudkan keinginannya. Aktivitas tersebut, akan memunculkan suatu aktivitas konsumsi yang berlebihan (*high consumption*). Konsumsi yang berlebihan dalam hal ini merupakan tindakan yang dapat memanfaatkan, menggunakan, dan menikmati sesuatu hal yang bersifat material maupun non-material. Selain itu, Veblen (1912) juga mengemukakan istilah lain seperti konsumsi yang mencolok (*conspicuous consumption*) dan penyamaan kebutuhan-kebutuhan yang berkaitan dengan uang (*pecuniary emulation*). Istilah tersebut, berkaitan dengan gaya hidup di waktu luang untuk menegaskan tentang status dan gengsi kepada orang lain pada saat waktu luang (Stebbins 2017).

Pada masa lalu, terdapat perbedaan antara orang yang memiliki waktu luang dan tidak memiliki waktu luang dengan melihat faktor kekayaan yang dimiliki individu. Veblen (1912) menjelaskan bahwa orang yang memiliki kekayaan materi,

dapat memperoleh waktu luang yang lebih banyak daripada orang yang memiliki kekayaan sedikit (Veblen 1912). Dikarenakan, orang tersebut tidak akan disibukkan oleh aktivitas mencari pekerjaan untuk memenuhi kebutuhan dasarnya (pokok) atau sehari-harinya. Sedangkan, orang yang tidak mempunyai kekayaan akan memiliki waktu luang yang lebih sedikit, karena orang tersebut setiap harinya disibukkan oleh pekerjaan untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya sehingga tidak memiliki kesempatan untuk memanfaatkan waktu luang yang dimilikinya. Dewasa ini, waktu luang tidak hanya diukur melalui kekayaan, tetapi juga dilihat pada aktivitas yang dilakukan oleh individu. Hal tersebut, dikarenakan definisi tentang waktu luang yang mengalami pergeseran arti. Di mana, waktu luang lebih pada waktu bersifat membebaskan. Hal tersebut, dijelaskan oleh Veblen (1912) dalam teori kelas penikmat (*leisure class*) yang menjadi dasar untuk menjelaskan tentang waktu luang. Waktu luang, acap kali dimanfaatkan oleh individu untuk berhenti sejenak dari pekerjaan atau aktivitas sehari-harinya dengan cara melakukan berbagai aktivitas yang dapat memulihkan kondisi fisik dan psikologisnya.

Konsep waktu luang dari Thorstein Veblen (1912), dapat menjadi bekal pengetahuan teoritis untuk peneliti. Selain itu, juga dapat membantu peneliti untuk mengkaji lebih dalam tentang aktivitas waktu luang pada generasi millennial di era digital melalui pemanfaatan waktu luang untuk berkunjung ke tempat instagramable. Berkaitan dengan teori Veblen yang menjelaskan tentang kelas, generasi millennial dalam hal ini termasuk dalam kategori kelas menengah yang ditunjukkan melalui kepemilikan gadget yang canggih, gaya hidup yang ditunjukkan melalui aktivitas berkunjung ke tempat instagramable pada saat memanfaatkan waktu luang dan kemampuan yang dimiliki untuk menghasilkan pendapatan sendiri. Hal tersebut menunjukkan bahwa orang tersebut mampu untuk membiayai dirinya pada saat memanfaatkan waktu luang yang dimilikinya. Generasi millennial yang termasuk dalam kelas menengah dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi tiga kategori berdasarkan pekerjaannya yaitu sebagai mahasiswa, karyawan dan wirausaha.

1.5.3 Generasi Millennial

Karl Mannheim (dalam Putra, 2016), merupakan tokoh yang pertama kali melakukan kajian tentang nilai-nilai generasi di Amerika Serikat pada tahun 1950-an. Pemikiran Mannheim tentang generasi, dikemukakan dalam esai yang berjudul

“*The Problem of Generation*”. Esai tersebut, menjelaskan bahwa terdapat perbedaan antara generasi yang lebih muda dan tua, sehingga dapat mengakibatkan perbedaan pola pikir dan nilai-nilai yang terkandung sesuai pada zamannya. Generasi merupakan suatu konstruksi sosial yang didalamnya terdapat sekelompok orang yang memiliki kesamaan usia dan pengalaman historis yang sama. Teori tentang perbedaan generasi, juga dipopulerkan oleh Neil Howe dan William Strauss (dalam Putra, 2016) pada tahun 1991. Howe & Strauss membedakan generasi berdasarkan kesamaan rentang waktu kelahiran dan kesamaan dalam kejadian-kejadian historis. Selain itu, Don Tapscott dalam bukunya yang berjudul “*Grown Up Digital*” juga membahas tentang perbedaan generasi yang dikaji untuk membagi kelompok usia penduduk berdasarkan demografi penduduk. Tapscott menjelaskan bahwa apabila individu memahami generasi internet, maka individu tersebut akan memahami perkembangan masa mendatang (Putra 2016). Perbedaan istilah dan rentang tahun dalam pembahasan generasi millennial pada antar peneliti, akan berbeda-beda. Berikut merupakan beberapa tokoh yang memberikan kontribusinya dalam pembahasan mengenai generasi, yaitu (Kemenpppa 2018):

- a. Mannheim, dalam buku *Generation Theory* pada tahun 1923. Menurut Mannheim, generasi millennial ialah generasi yang lahir pada rentang atau rasio tahun 1980 sampai dengan tahun 2000. Istilah yang digunakan untuk kelompok pada rentang tersebut yaitu generasi Y.
- b. Tapscott, dalam bukunya *Grown Up Digital* pada tahun 1988 berpendapat bahwa kelompok generasi millennial ialah mereka yang lahir pada rasio tahun 1976 sampai dengan tahun 2000. Istilah yang digunakan oleh Tapscott untuk menyebut generasi millennial ialah *digital generation* atau generasi digital.
- c. Howe & Strauss, merupakan peneliti yang mencetuskan pertama kali istilah millennial. Istilah tersebut, terdapat dalam bukunya yang berjudul *Millennials Rising: The Next Great Generation* pada tahun 2000. Howe & Strauss berpendapat bahwa generasi millennial ialah generasi yang lahir pada rentang atau rasio tahun 1982 sampai dengan tahun 2000.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa generasi millennial adalah mereka yang lahir pada rasio atau rentang tahun 1980 sampai dengan tahun 2000. Jika dilihat dari segi usia, generasi millennial ialah

generasi yang berada dalam rentang usia 19 – 40 tahun atau kelompok usia muda (termasuk usia pelajar) sampai usia paruh baya (pekerja).

Generasi millennial, memiliki karakteristik tersendiri yang ditunjukkan melalui *attitude* pada generasi ini. Di mana, generasi millennial memiliki sifat realistis dan penuh dengan pertimbangan yang melibatkan logika. Generasi millennial, sangat menghargai perbedaan dan memilih untuk melakukan kerja sama daripada menerima perintah serta memiliki pemikiran pragmatis saat memecahkan suatu persoalan. Dalam konteks pekerjaan, generasi millennial mempunyai kebiasaan yaitu memiliki rasa percaya diri dan sifat optimis yang tinggi. Selain itu, generasi millennial juga memiliki kebiasaan yang berfokus pada persoalan tentang prestasi yang ingin dicapai, percaya dengan nilai-nilai moral dan sosial yang ada di lingkungannya serta menghargai adanya multikultur atau keragaman (Rastati 2018). Generasi millennial, juga berkaitan dengan ciri khas seperti keakrabannya dalam penggunaan media, komunikasi dan teknologi digital. Hal tersebut, dikarenakan generasi millennial besar dan tumbuh berdampingan dengan kemajuan teknologi, sehingga membuat generasi millennial berteman baik dengan teknologi. Generasi millennial, mempunyai ciri-ciri yaitu kreatif, informatif, memiliki *passion* dan produktif. Pada kehidupan sehari-hari, generasi millennial merupakan generasi yang aktif melibatkan teknologi di dalam segala aspek kehidupannya. Adanya keterlibatan teknologi dalam kehidupan generasi millennial, memberikan peluang bagi mereka untuk menjadi individu yang lebih kreatif, aktif, produktif, dan efisien. Keterlibatan dari teknologi dalam kehidupan generasi millennial, dapat dilihat dari adanya penggunaan teknologi, komunikasi, dan informasi di kehidupan sehari-hari mereka. Teknologi yang digunakan, dapat menunjang millennial untuk melakukan berbagai aktivitas seperti mengirim pesan singkat, mengakses berbagai informasi tanpa ada Batasan ruang dan waktu, melakukan transaksi, berbisnis secara online atau melalui daring, memesan jasa transportasi secara online, dan melakukan suatu pekerjaan atau aktivitas dalam satu waktu yang sama atau secara bersamaan (*multi-tasking*). Generasi millennial, dianggap sebagai generasi yang mempunyai kemampuan untuk menciptakan berbagai peluang yang dianggap menguntungkan, terutama dengan memanfaatkan adanya teknologi yang semakin maju atau berkembang pesat.

Generasi millennial, mempunyai karakteristik yang menonjol seperti rasa percaya diri yang tinggi, memiliki sifat optimis, ekspresif, bebas, dan lebih menyukai tantangan. Generasi millennial merupakan generasi yang terbuka terhadap hal-hal baru dan memiliki keinginan untuk selalu tampil berbeda dengan yang lainnya (R Willy Achmad W 2019). Generasi millennial, memanfaatkan kreatifitas dan kemampuan mereka untuk menciptakan suatu hal baru dengan menggunakan bantuan teknologi yang mereka akses dan miliki. Generasi ini, lebih menyukai suasana bekerja yang santai dan tidak memiliki jam kerja yang mengikat. Kemampuan beradaptasi dari generasi millennial terhadap perubahan dan perkembangan yang ada sangatlah cepat, terutama proses adaptasi mereka terhadap perkembangan teknologi dan gaya hidup (*life style*) yang ada di dalam kehidupan masyarakat.

Pembahasan tentang generasi millennial diatas, dapat menjadi sumber pengetahuan dan sebagai upaya dari peneliti untuk memperluas wawasannya tentang generasi millennial. Pembahasan ini juga membantu peneliti untuk memahami subjek dalam penelitian ini yaitu generasi millennial yang memanfaatkan waktu luang mereka untuk berkunjung ke tempat instagramable. Selain itu, juga digunakan sebagai referensi untuk menentukan informan dalam penelitian ini.

1.5.4 Era Digital

Perkembangan revolusi industri ditandai dengan perkembangan zaman yang memasuki era digitalisasi. Pada akhir era revolusi industri 3.0, teknologi digital dan internet mulai dikenal. Sedangkan, Pada era revolusi industri 4.0, teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat ditandai dengan perkembangan alat komunikasi, internet, dan kehadiran teknologi baru seperti kecerdasan buatan. Revolusi industri 4.0 dikenal dengan istilah revolusi digital dan era disrupsi. Revolusi digital menunjukkan terjadinya suatu kemajuan dalam perkembangan komputer dan otomatisasi pencatatan di semua bidang. Sedangkan, era disrupsi teknologi menunjukkan terjadinya otomatisasi dan konektivitas di beberapa bidang dalam kehidupan yang membuat pergerakan pada dunia industri dan berdampak pada munculnya persaingan kerja yang tidak linier. Revolusi industri 4.0 mempunyai karakteristik yang unik dan terlihat jelas seperti adanya pengaplikasian pada kecerdasan buatan dalam kehidupan manusia yang dapat dilihat melalui

penggunaan robot untuk mempermudah dan membantu pekerjaan manusia serta menggantikan tenaga manusia agar pekerjaan yang dilakukan menjadi lebih mudah, efektif, dan juga efisien terutama dalam bidang perindustrian seperti pabrik (Ghufron 2018).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mengarah pada era digital, memberikan dampak pada terjadinya perubahan dalam kehidupan masyarakat. Era digital, dapat memberikan dampak positif pada masyarakat, apabila dimanfaatkan dan digunakan sebaik mungkin serta tepat guna. Namun secara bersamaan, juga dapat berdampak negatif dalam kehidupan masyarakat. Di mana, tindak kejahatan dengan mudah terfasilitasi, munculnya game online dalam era ini juga berdampak pada kesehatan mental para generasi muda, munculnya situs-situs atau website pornografi, pelanggaran hak cipta mudah dilakukan, dan bahkan kejahatan yang dapat dilakukan pada pelanggaran privasi atau dalam ranah pribadi (W. Setiawan 2017). Oleh karena itu, era digital memberikan tantangan baru dalam kehidupan manusia yang dapat masuk dalam berbagai bidang kehidupan seperti ekonomi, sosial-budaya, pertahanan, politik, keamanan, dan juga teknologi informasi itu sendiri.

Era digital ditandai dengan munculnya jaringan internet dan teknologi informasi seperti komputer, *smartphone*, dan *gadget*. Media baru yang diperkenalkan pada era digital, dapat dengan mudah dimanipulasi karena bersifat jaringan atau berbasis internet. Selain itu, juga dapat dilihat dari adanya pergeseran budaya dalam penyampaian informasi. Sebelum adanya digitalisasi, penyampaian informasi dilakukan secara langsung (bertatap muka) dan atau yang disebarkan melalui media massa. Setelah memasuki era digital, penyampaian informasi menjadi lebih mudah diakses dan lebih cepat, sehingga mudah didapatkan oleh masyarakat. Pada era ini, juga menimbulkan dampak pada batasan antara ruang publik dan ruang privasi yang semakin terkikis dan atau seolah-olah hilang. Hal tersebut, dapat diketahui melalui kebiasaan berselancar di internet, karena data pribadi yang terekam dalam memori komputer bisa dengan mudah dilacak terutama pada saat individu mengaksesnya. Perkembangan teknologi digital yang semakin canggih memberikan kemudahan pada pengguna untuk mengakses berbagai informasi dan menikmati fasilitas yang ditawarkan oleh teknologi tanpa ada batasan ruang dan waktu (D. Setiawan 2018).

Kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi pada era digital selain ditandai oleh adanya internet dan perkembangan komputerisasi, juga ditandai oleh munculnya *social media* sebagai salah satu kemajuan dalam bidang komunikasi. *Social media* merupakan salah satu ruang publik yang tersedia di era digital. *Social media* yang ada dalam kehidupan masyarakat ialah seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, *whatsapp*, *line*, dan sebagainya. *Social media* tersebut, memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk dapat berkomunikasi secara intens dengan individu lainnya tanpa harus bertatap muka atau takut terhalang oleh batasan ruang dan waktu. *Social media*, juga memungkinkan penggunanya untuk dapat saling berbagi informasi, ide, pendapat, gagasan, pemikiran dengan pengguna lainnya secara *real time*. *Social media*, dapat diakses oleh semua individu dengan syarat yaitu pengguna harus memiliki sumber daya seperti alat komunikasi berupa *handphone*, gadget, jaringan internet dan lain sebagainya yang dapat menunjang kebutuhan individu selama mengakses *social media* tersebut.

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna aktif internet di Indonesia ialah mereka yang berada pada rentang usia 15-19 tahun yang memiliki presentase terbesar yaitu sebanyak 91 persen, usia 20-24 tahun dengan presentase sebesar 88,5 persen, usia 25-29 tahun dengan presentase sebesar 82,7 persen, usia 30-34 tahun dengan presentase sebesar 76,5 persen, dan 35-39 tahun dengan presentase sebesar 68,5 tahun (APJII 2020). Data tersebut, menunjukkan bahwa pengguna internet aktif ialah kelompok usia produktif atau generasi *millennial*. Selain itu, juga dapat diketahui bahwa tingkat antusiasme generasi *millennial* yang berusia 15-40 tahun cukup tinggi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, mempunyai pengaruh penting pada kehidupan masyarakat atau individu yaitu adanya pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positif dari perkembangan zaman kearah digitalisasi ialah adanya kemudahan untuk melakukan interaksi serta mencari dan mendapatkan informasi lebih mudah. Sedangkan pengaruh negatif, dapat dilihat dari perilaku dan sikap individu sebagai penggunanya serta adanya keinginan yang serba instan. Selain itu, juga berdampak pada interaksi sosial yang ada di lingkungan sekitarnya, akan menjadi lebih buruk karena terdapat pergeseran interaksi sosial. Di mana, interaksi sosial yang semula

dilakukan secara langsung oleh individu, berubah menjadi interaksi yang dapat dilakukan melalui online atau daring (Watie 2011).

1.5.5 Instagramable

Instagram merupakan jejaring sosial yang sedang populer dikalangan masyarakat terutama generasi millennial. Instagram digunakan untuk memposting foto dan video berdurasi pendek atau sebagai tempat untuk mengabadikan momen. Dalam hal ini, pengguna dimungkinkan dapat mengunggah foto atau video tersebut secara digital. Selain itu, pengguna juga dapat menerapkan filter pada foto yang akan diunggah guna memberikan tampilan yang lebih menarik dan bagus sebelum dibagikan kepada pengguna lainnya di instagram. Fasilitas lain yang diberikan oleh Instagram ialah pengguna dapat menampilkan lokasi tempat foto yang diambilnya dan pengguna juga dengan leluasa dapat menambahkan tagar untuk mempermudah pengguna lain menemukan foto dirinya (Febriyanti 2017).

Instagram berkaitan dengan aspek fotografi. Di mana, kekuatan dari karya fotografi menjadi trend tersendiri di kalangan pengguna instagram. Hal tersebut, terletak pada persoalan tentang estetika atau pengalaman estetik yang ditampilkan dalam sebuah foto. Foto yang menampilkan estetika dan diunggah di instagram, dapat memicu terjadinya sebuah trend atau sering disebut dengan istilah ‘viral’ dikalangan penggunanya. Terjadinya viral pada suatu destinasi digital dengan bingkai estetika yang dapat mempengaruhi perilaku pengguna lainnya atau orang saat melihat foto tersebut baik secara tidak langsung maupun psikis. Apabila foto yang diunggah melalui instagram tersebut mampu memicu terjadinya *viral* pada sebuah destinasi digital dengan bingkai estetika, maka dapat dipastikan bahwa hal tersebut dapat mempengaruhi perilaku penggunaan lainnya atau orang yang melihatnya baik secara tidak langsung dan atau secara psikis. Foto-foto dari destinasi digital yang sedang ramai di instagram disebut dengan istilah instargamable. Instagramable mengacu pada lokasi-lokasi objek wisata yang fotogenik dan dapat mengundang hasrat wisatawan untuk mengabadikan momen mereka di instagram pribadinya. Melalui foto-foto wisata yang diabadikan tersebut, dapat menunjukkan tentang cara wisatawan dalam membagikan pengalaman mereka selama berwisata dan juga dapat menggambarkan hubungan antara pengalaman wisata seseorang dengan fotografi secara online (Kusuma 2019). Adanya instagramable, memberikan kemudahan bagi

penggunanya untuk melakukan pertukaran informasi, ide, pengalaman, dan pendapat secara *real time* di instagram yang menjadi wadah atau ruang publik secara online. Selain itu, juga memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk memberikan respon atau tanggapan berupa komentar secara langsung di instagram pada pengguna lainnya.

Pembahasan diatas, dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan bagi peneliti untuk memahami realitas di lapangan terkait tempat instagramable yang sedang populer di kalangan generasi millennial. Selain itu, pembahasan tentang instagramable juga berkaitan dengan perkembangan zaman di era digital ini.

1.6 Metode dan Prosedur Penelitian

Metode penelitian merupakan seperangkat upaya dan cara sistematis yang diterapkan oleh peneliti dalam rangka untuk memperoleh jawaban atas apa yang menjadi rumusan masalah atau fokus penelitiannya. Dalam sebuah penelitian, dibutuhkan suatu metode penelitian yang dapat menjadi alat untuk mencari dan mengolah data. Metode penelitian ialah suatu cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan untuk dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan atas suatu pengetahuan tertentu (Sodik 2015). Penelitian ini, menggunakan metode dan prosedur penelitian sebagai berikut.

1.6.1 Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hal tersebut, dikarenakan peneliti ingin mencoba untuk mendeskripsikan dan melakukan pembahasan tentang isu aktivitas waktu luang sebagai representasi identitas generasi millennial pada era digital secara lebih mendalam. Pendekatan kualitatif, digunakan sebagai metode yang dapat menyajikan gambaran secara lengkap terkait setting sosial dan dipilih atau dimaksudkan untuk dapat melakukan eksplorasi serta klarifikasi tentang suatu realitas sosial dengan cara mendeskripsikan realitas tersebut secara mendalam. Adapun data yang diperoleh ialah berupa kata-kata untuk dianalisis terkait subjek penelitian (Moleong 2016). Pendekatan kualitatif, dapat membantu peneliti untuk mengeksplorasi serta mengetahui lebih mendalam tentang suatu realita dibalik realita yang sedang terjadi.

Penelitian tentang aktivitas waktu luang sebagai representasi identitas generasi millennial, termasuk dalam paradigma definisi sosial. Di mana, paradigma definisi sosial merupakan paradigma yang berangkat dari proses berfikir manusia itu sendiri sebagai seorang individu. Paradigma ini, mempunyai fokus yaitu tentang tindakan individu melalui proses merancang dan mendefinisikan makna pada saat melakukan interaksi sosial atau dalam hal ini adalah *trend* berkunjung ke tempat instagramable (Wirawan 2012).

Sedangkan, secara perspektif penelitian ini merupakan studi yang termasuk dalam perspektif interaksionisme simbolik yang dapat membantu peneliti untuk mengetahui proses interpretasi dan pemberian makna dari generasi millennial terkait simbol-simbol instagramable. Selain itu, juga dapat digunakan oleh peneliti untuk membahas secara mendalam tentang aktivitas waktu luang sebagai representasi identitas generasi millennial pada era digital. Perspektif tersebut, juga membantu peneliti untuk memahami representasi identitas seperti apa yang ingin disampaikan oleh generasi millennial melalui aktivitas mereka pada saat memanfaatkan waktu luang.

1.6.2 Isu-isu Penelitian

Isu-isu penelitian atau konsep merupakan sesuatu yang penting untuk mengenali hal pokok dalam permasalahan penelitian. Bagian ini, bertujuan untuk memberikan batasan-batasan pada pembahasan yang sedang dikaji oleh peneliti agar penelitian ini terfokus pada permasalahan penelitian yang sedang dibahas dan tidak melebar dari fokus penelitian. Berikut merupakan isu-isu atau konsep yang digunakan dalam penelitian ini.

A. Diri

Diri merupakan bagian dari identitas seseorang. Hal tersebut dikarenakan, konsep diri berkaitan dengan persoalan antara ‘saya’ dengan ‘saya sendiri’ dan antara ‘saya’ dengan ‘orang lain’. Menurut Hurlock (Hurlock 2005) konsep tentang “diri” adalah konsep mengenai seseorang dari siapa dan apa dia itu. Konsep ini, dapat dipahami menggunakan analogi seperti ketika seseorang sedang bercermin. Di mana, penampilan dari seseorang tersebut ditentukan oleh sebagian besar peran dan berhubungan dengan orang lain, terutama yang berkaitan dengan “apa yang kiranya menjadi reaksi orang terhadapnya”. Konsep tentang “diri”, berkaitan erat dengan

gambaran mengenai penampilan dan kepribadian yang didambakan oleh seseorang. Konsep tentang diri, dalam penelitian ini digunakan untuk menjelaskan tentang representasi identitas generasi millennial pada saat memanfaatkan waktu luang untuk berkunjung ke tempat instagramable.

B. Tindakan

Menurut Max Weber (Wirawan 2012), tindakan sosial merupakan tindakan yang berkaitan dengan orang lain dan juga ditujukan kepada orang lain. Tindakan, dilakukan dengan mempertimbangkan perilaku orang lain dan juga mempunyai arah serta akibat (memiliki makna). Tindakan individu, tidak sepenuhnya ditentukan oleh norma, nilai, dan kebiasaan yang ada dalam lingkungan sekitar individu. Hal tersebut dikarenakan, individu dalam masyarakat merupakan aktor yang kreatif. Tindakan, juga berkaitan dengan persoalan tentang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh orang lain. Sedangkan menurut Blumer, tindakan manusia merupakan tindakan yang bersifat interpretatif seperti adanya kesan, pendapat, dan pandangan yang dibuat oleh manusia itu sendiri (Paloma 2010). Konsep tindakan, dalam penelitian ini digunakan sebagai pengetahuan dasar untuk mengetahui tindakan generasi millennial pada saat memanfaatkan waktu luang yang dapat menjadi representasi identitas mereka.

C. Gestur

Gestur merupakan bentuk komunikasi dalam proses interaksi sosial, gestur terdiri dari: kata-kata berupa bahasa baik verbal maupun non-verbal seperti bahasa isyarat; intonasi seperti tinggi rendahnya suara; ekspresi wajah seperti marah, kecewa, bahagia, dan sedih; dan gestur fisik seperti gerak tubuh atau bahasa tubuh. Gestur bertujuan untuk mengomunikasikan pesan berupa simbol-simbol tertentu kepada lawan berbicara atau orang lain pada saat melakukan interaksi sosial. Konsep tentang gestur, digunakan oleh peneliti sebagai pengetahuan untuk mengetahui tentang simbol-simbol instagramable yang digunakan oleh generasi millennial guna merepresentasikan identitas mereka pada saat memanfaatkan waktu luang yang dimiliki.

D. Pikiran

Menurut Max Weber (dalam Wirawan, 2012), *mind* atau ide dapat menentukan tindakan dari individu, meskipun ide tersebut merupakan sesuatu yang empiris simbolik. Ide memiliki wujud yang nyata dalam simbol-simbol, terutama

yang berupa suatu tindakan. Selain itu, pikiran ialah suatu proses yang muncul dan berkembang dalam sebuah proses sosial di masyarakat (Wirawan 2012). Konsep pikiran dalam penelitian ini, membantu peneliti untuk mengetahui tentang pemaknaan dan intepretasi dari generasi millennial pada simbol-simbol yang ada saat memanfaatkan waktu luang untuk berkunjung ke tempat instagramable.

E. Waktu Luang

Waktu luang ialah waktu yang dimiliki oleh seseorang, dimana ia tidak harus mengerjakan sesuatu seperti bekerja, sekolah, dan melakukan rutinitas yang membutuhkan banyak energi atau tenaga, waktu, dan pikiran. Waktu luang, digunakan oleh individu untuk berhenti sejenak dari rutinitas mereka sehari-hari guna mengistirahatkan diri mereka untuk memulihkan pikiran dan kondisi fisik mereka. Aktivitas yang dapat mereka lakukan pada saat memiliki waktu luang yaitu seperti berselancar di internet, memanfaatkan media elektronik, berolahraga, melakukan kegiatan kebudayaan, mengikuti kegiatan sosialisasi, berbelanja, berlibur atau rekreasi, dan melakukan kegiatan santai lainnya. Menurut George Torkildsen dalam bukunya yang berjudul “*Leisure and Recreation Management*”, terdapat beberapa kategori tentang waktu luang yaitu sebagai berikut (Torkildsen 2006):

- 1) Waktu luang sebagai waktu
- 2) Waktu luang sebagai aktivitas
- 3) Waktu luang sebagai keadaan (suasana hati)
- 4) Waktu luang sebagai sesuatu yang memiliki arti luas (holistik)
- 5) Waktu luang sebagai cara untuk hidup

Waktu luang yang dimaksud dalam penelitian ini ialah waktu luang yang dapat digunakan oleh individu untuk melakukan kegiatan yang bersifat menghibur, memberikan kesempatan pada individu untuk dapat mencoba hal baru, menghilangkan rasa bosan dengan melakukan kegiatan relaksasi seperti pergi berlibur, dan mengunjungi tempat yang sedang populer di kalangan millennial seperti tempat instagramable.

F. Generasi Millennial

Generasi millennial merupakan kelompok usia produktif yang lahir pada rentang waktu awal tahun 1980 hingga tahun 2000. Generasi millennial, juga disebut sebagai *Gen-Y*, *Net-Generation*, *Boomerang Generation*, dan sebagainya. Kelompok

usia tersebut disebut sebagai generasi millennial, karena mereka hidup pada saat pergantian milenium yang secara bersamaan juga mulai berkembangnya era teknologi digital. Sehingga, mereka tumbuh bersama teknologi yang sedang berkembang dan hal itu memiliki pengaruh yang besar terhadap kehidupan generasi millennial (Hidayatullah 2018). Dalam penelitian ini, generasi millennial yang dimaksud ialah mereka yang mengakses teknologi, informasi dan komunikasi serta pengguna aktif *social media* seperti instagram.

1.6.3 Penentuan Subjek Penelitian

Penentuan subjek dalam penelitian ini, menggunakan teknik pengambilan sampel berupa *purposive*. Dalam *purposive*, dibutuhkan kemampuan dan pengetahuan yang baik dari peneliti tentang populasi penelitian. Selain itu, untuk menentukan siapa yang menjadi anggota sampel, maka peneliti harus benar-benar mengetahui dan beranggapan bahwa orang yang dipilihnya dapat memberikan informasi yang diinginkan sesuai dengan permasalahan atau isu penelitian (Raco 2010). Dalam penelitian ini, peneliti mempunyai kriteria tertentu untuk menentukan informan atau subjek penelitian. Kriteria yang ditetapkan, dapat memberi kemudahan bagi peneliti untuk mendapatkan informan yang sesuai dengan isu penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Informan merupakan individu yang berada pada kelompok usia yang termasuk generasi millennial yaitu usia 20 tahun sampai 29 tahun atau dewasa muda.
2. Informan ialah generasi millennial yang mempunyai pengalaman berkunjung ke tempat instagramable.
3. Informan merupakan pengguna aktif *social media* Instagram.
4. Informan berdomisili di Kota Surabaya.

Adapun proses pada saat peneliti mendapatkan informan antara lain yaitu sebagai berikut.

1. Peneliti melakukan observasi di instagram melalui hastag #sbygoodplace dan mention yang ada di akun instagram @aslisuroboyo serta @exploresurabaya. Hastag dan akun tersebut digunakan oleh peneliti untuk mencari informan karena berkaitan dengan kriteria informan yaitu berdomisili atau bertempat tinggal di Kota Surabaya.

2. Dalam proses observasi di instagram, peneliti mendapatkan beberapa referensi akun instagram yang sesuai dengan kriteria informan yang telah ditentukan.
3. Peneliti menghubungi satu persatu akun instagram milik calon informan penelitian melalui *direct message* instagram. Akan tetapi, beberapa calon informan menolak untuk diwawancarai dan tidak menjawab pesan yang dikirim oleh peneliti melalui DM instagram. Adapun calon informan yang menolak untuk melakukan wawancara ialah calon informan yang berjenis kelamin laki-laki. Oleh sebab itu, semua informan dalam penelitian ini berjenis kelamin perempuan.

1.6.4 Setting Sosial

Pada penelitian yang berjudul “aktivitas waktu luang sebagai representasi identitas generasi millennial pada era digital (studi tentang pemanfaatan waktu luang berkunjung ke tempat instagramable pada generasi millennial)”, penentuan lokasi penelitian dipilih berdasarkan hasil pengamatan dari akun instagram @aslisuroboyo dan @exploresurabaya serta hastag #sbygoodplace yang dilakukan sebelumnya terkait tempat instagramable yang sedang populer di Kota Surabaya. Lokasi penelitian yang ditetapkan, dapat mendukung peneliti untuk membahas tentang isu penelitian yang sedang dikaji oleh peneliti. Alasan dari peneliti menetapkan lokasi penelitian di Kota Surabaya, karena Kota Surabaya merupakan Ibukota Provinsi Jawa Timur dan memiliki tempat-tempat instagramable yang cukup populer dikalangan generasi millennial, khususnya generasi millennial yang berdomisili di Kota Surabaya.

1.6.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian tentang waktu luang sebagai representasi identitas ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data yaitu sebagai berikut (Raco 2010):

a. Wawancara Mendalam (*Indepth Interview*)

Wawancara merupakan suatu prosedur dalam pengumpulan data primer yang dilakukan melalui proses tatap muka dan tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan narasumber untuk memperoleh informasi-informasi yang diperlukan terkait isu penelitian. Metode wawancara yang digunakan oleh peneliti ialah wawancara mendalam (*indepth interview*) terhadap subjek penelitian yang telah dipilih. Wawancara mendalam, dilakukan dengan bantuan pedoman wawancara (*interview guide*) yang telah disusun sebelumnya. Wawancara mendalam, memberikan

kebebasan bagi pewawancara untuk dapat mengeksplorasi informasi-informasi dari subjek penelitian terkait isu yang sedang dibahas dan memberikan ruang bagi informan dalam menyampaikan gagasan, sehingga peneliti mampu mengamati ekspresi informan pada saat wawancara berlangsung.

Dalam peneliti ini, wawancara dilakukan secara mendalam dengan pihak yang berkompeten dan dianggap lebih mengetahui tentang aktivitas waktu luang sebagai representasi identitas generasi millennial pada era digital serta memahami isu penelitian tersebut dengan baik guna memberikan informasi dan keterangan rinci sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peneliti. Data yang dihasilkan dari wawancara mendalam ialah jenis data primer.

Wawancara mendalam dalam penelitian ini, dilakukan melalui video call, telepon prabayar dan aplikasi zoom. Hal tersebut dikarenakan situasi dan kondisi yang ada di Indonesia dengan mewabahnya covid-19 dan adanya himbauan dari pemerintah untuk membatasi atau mengurangi aktivitas pada saat berada di tempat umum sehingga tidak memungkinkan bagi peneliti untuk bertemu informan dan melakukan wawancara mendalam secara langsung dengan informan.

b. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan merupakan suatu prosedur pengumpulan data primer yang dapat dilakukan dengan cara melihat, mengamati, dan mencatat perilaku serta pembicaraan subjek. Dalam metode pengumpulan data melalui pengamatan (observasi), peneliti menggunakan instrument pengumpulan data primer berupa pedoman observasi yang ditujukan untuk membatasi pengamatan agar sesuai dengan isu yang sedang diteliti dan tidak melebar dari pembahasan penelitian. Pengamatan dalam penelitian ini, tidak hanya dilakukan di lokasi penelitian. Akan tetapi, peneliti juga melakukan pengamatan virtual di instagram guna mendapatkan referensi terkait tempat instagramable. Pengamatan yang dilakukan di lokasi penelitian, dapat membantu peneliti untuk memahami makna simbol-simbol instagramable menurut generasi millennial dan mengetahui aktivitas waktu luang sebagai representasi identitas dari generasi millennial.

Dalam hal ini, peneliti menerapkan *participant observation* atau pengamatan terlibat. Peran yang diambil oleh peneliti, dapat dikategorikan sebagai partisipasi setengah aktif dengan mengambil peran sosial tertentu dan terlibat dalam sebagian

interaksi sosial yang sedang diamati. Selama proses pengamatan berlangsung, peneliti memainkan peran sebagai pengunjung yang pernah datang ke tempat instagramable dan pengguna instagram. Data yang didapatkan melalui proses pengamatan atau observasi di lapangan, akan menjadi sumber data primer dalam penelitian ini. Data tersebut, akan ditranskrip, diolah dan dianalisis oleh peneliti sebagai data penelitian.

Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan melalui dua hal yaitu pengamatan yang dilakukan secara online di instagram untuk menentukan informan penelitian sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh peneliti dan pengamatan yang dilakukan pada saat proses wawancara mendalam sedang berlangsung seperti dari intonasi suara informan, gestur yang ditunjukkan pada saat sesi tanya jawab berlangsung dan ekspresi wajah yang ditunjukkan oleh informan pada saat proses wawancara mendalam sedang berlangsung.

c. Dokumentasi

Dokumen, dipilih sebagai metode pengumpulan data karena dokumentasi berfungsi sebagai hasil tertulis yang diperoleh oleh peneliti pada saat melakukan penelitian seperti wawancara dan observasi. Dokumentasi yang dimaksud ialah berupa bentuk catatan dan rekaman. Seluruh kegiatan yang dilakukan oleh peneliti, dicatat dalam bentuk catatan lapangan guna membantu peneliti pada saat melakukan proses analisis data. Sedangkan rekaman, digunakan untuk membuktikan adanya suatu peristiwa dan kejadian serta merekam percakapan seseorang pada saat melakukan penelitian. Dari dokumentasi yang dikumpulkan oleh peneliti, diharapkan dapat membantu peneliti untuk menggambarkan situasi yang sebenarnya di lapangan.

Dokumentasi dalam penelitian antara lain yaitu dokumentasi yang berupa rekaman, catatan yang ditulis peneliti pada saat wawancara mendalam sedang berlangsung, observasi yang didapat peneliti pada saat melakukan pengamatan di instagram dan *screenshot* pada saat wawancara mendalam sedang berlangsung.

1.6.6 Metode Analisis Data

Analisis data penelitian kualitatif, dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran secara menyeluruh terhadap permasalahan penelitian melalui tahapan analisis data. Metode analisis data kualitatif, digunakan untuk menganalisa data yang diperoleh berdasarkan kemampuan nalar peneliti dalam menghubungkan fakta,

informasi, dan temuan data yang ada di lapangan. Analisis data kualitatif merupakan upaya menelaah seluruh data yang telah dikumpulkan oleh peneliti di lapangan melalui cara mengorganisasikan data, memilah-milah data menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistesisikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang perlu dipelajari, dan menentukan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Moleong 2016). Dalam penelitian tentang aktivitas waktu luang sebagai representasi identitas generasi millennial pada era digital, peneliti menggunakan metode analisis data dengan tahapan sebagai berikut (Sodik 2015):

a. Reduksi Data

Tahapan reduksi data, digunakan oleh peneliti untuk merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pembahasan pada hal-hal penting atau yang relevan dengan isu penelitian, mencari tema dan pola serta memisahkan data yang tidak berkaitan dengan penelitian. Tujuan dari tahapan ini ialah untuk menyederhanakan data yang diperoleh dengan cara melakukan abstraksi data. Abstraksi merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh peneliti dengan membuat suatu rangkuman mulai dari inti, proses, dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga agar tetap berada dalam konteks pembahasan terkait isu penelitian. Selain itu, reduksi data penelitian juga digunakan untuk memastikan data yang diolah oleh peneliti merupakan data yang tercakup dalam pembahasan penelitian.

Reduksi data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan klasifikasi pada jawaban informan sesuai dengan fokus penelitian atau rumusan masalah yang sedang dibahas oleh peneliti. Hal tersebut, bertujuan untuk mengelompokkan jawaban informan agar sesuai dengan konteks pembahasan dalam isu penelitian tentang aktivitas waktu luang sebagai representasi identitas generasi millennial pada era digital.

b. Penyajian Data

Tahap penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang tersusun guna memberikan kemungkinan pada peneliti untuk melakukan penarikan kesimpulan. Tahapan ini, dilakukan dengan alasan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian kualitatif ialah data yang berbentuk narasi. Sehingga, membutuhkan penyederhanaan pada data tersebut tanpa mengurangi isinya. Selain itu, tujuan dilakukannya penyajian data ialah untuk dapat melihat gambaran keseluruhan serta berupaya

mengklasifikasikan dan menyajikan data sesuai dengan pokok permasalahan dengan cara pengkodean pada setiap sub-pokok permasalahan.

Penyajian data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan memberikan pemaparan data sesuai jawaban informan yang sudah diklasifikasikan menurut rumusan masalah penelitian dan disajikan dalam bentuk kategorisasi data. Dalam penelitian ini, kategori informan dibedakan menjadi tiga hal berdasarkan dengan pekerjaan informan dalam penelitian ini yaitu mahasiswa, karyawan dan wirausaha.

c. Kesimpulan

Tahap kesimpulan (verifikasi) merupakan tahap akhir dalam proses analisis data. Pada bagian ini, peneliti mengutarakan kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh di lapangan. Kesimpulan (verifikasi) dimaksudkan untuk mencari makna dari data yang dikumpulkan serta mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan dari data yang telah diperoleh. Penarikan kesimpulan, dilakukan dengan cara membandingkan kesesuaian pernyataan dari subyek penelitian dengan makna yang terkandung dan juga dengan konsep-konsep dasar yang digunakan oleh dalam penelitian tentang aktivitas luang sebagai representasi identitas generasi millennial pada era digital.

Setelah melalui proses reduksi data dan penyajian data, peneliti melakukan kesimpulan guna menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini dilihat dari kategorisasi berdasarkan pekerjaan informan untuk mengetahui *self* (diri) dari masing-masing kategori yang termasuk kelompok millennial dalam merepresentasikan diri mereka di media sosial instagram dan mengetahui makna simbolik dari objek instagramable bagi generasi millennial.