

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cangkruk tidak bisa dikatakan sebagai aktivitas minum kopi saja. Tapi *cangkruk* juga merupakan bagian dari cara hidup masyarakat. *Cangkruk* telah mengalami perubahan seperti pendapat Kasali (2018) yang mengatakan bahwa *cangkruk* kini bukan lagi sekedar untuk menghilangkan kantuk, tapi sebagai bagian gaya hidup, dimana warung kopi menjadi tempat *cangkruk* yang amat diminati. Gaya hidup ini sesuai dengan karakter masyarakat Indonesia yang suka berkumpul.

Cangkruk merupakan kegiatan yang dilakukan anak muda maupun dewasa di suatu tempat untuk berkumpul dan melakukan kegiatan untuk mengisi waktu luang. Waktu luang sendiri merupakan sesuatu yang terbentuk dari berbagai macam kegiatan baik itu yang sifatnya mendidik atau menghibur. Pernyataan ini didasarkan oleh pengakuan dari pihak *The International Group of the Social Science of Leisure* yang menyatakan bahwa:

“waktu luang berisikan berbagai macam kegiatan yang mana seseorang akan mengikuti keinginannya sendiri baik untuk beristirahat, menghibur diri sendiri, menambah pengetahuan atau mengembangkan keterampilannya secara objektif atau untuk meningkatkan keikutsertaan dalam bermasyarakat setelah ia melepaskan diri dari pekerjaannya, keluarga dan kegiatan sosial”. - Torkildsen (dalam Zahria, 2019)

Cangkruk di Indonesia sudah ada sejak jaman dahulu hingga kini mengalami perubahan seiring berkembangnya jaman. Awalnya *cangkruk* merupakan kebiasaan orang dewasa di pedesaan yang menikmati kopi dalam segala macam bentuk aktivitasnya, mulai dari rumah, di kebun, di pengajian, bahkan di kedai sekalipun (Prasojo, 2014). Umumnya mereka melakukan aktivitas minum secangkir kopi yang dilakukan secara berkelompok dimana di dalamnya terdapat aktivitas sosial. Kegiatan yang dilakukan juga lebih sederhana seperti hanya untuk berkumpul.

Latar belakang *cangkruk*, menurut Binsar M. Gulton (2013) berasal dari julukan kota Surabaya sebagai salah satu kota perdagangan terbesar di Indonesia

dan yang juga terletak pada pesisir pantai. Sehingga kota Surabaya tumbuh menjadi kota yang warganya memiliki sifat kebersamaan yang kuat karena ada beragamnya latar belakang orang yang menetap pada Surabaya pada jaman dahulu. Alasan lain dari timbulnya *cangkruk* ini ialah karena Surabaya tidak mempunyai kebudayaan yang tercondong vertikal, atau kebudayaan monarki yang berbentuk keraton, sehingga Surabaya akhirnya mempunyai kultur yang menitikberatkan egaliternya, berbeda dengan kultur di Solo, Semarang, atau Yogyakarta. *Cangkruk* ini juga akhirnya besar di Jawa Timur karena orientasi masyarakat Jawa Timur pada kedudukan mereka yang horizontal sehingga tidak memandang status, pekerjaan atau yang lain. Yang terpenting ialah dapat berkumpul bersama dimana mereka dapat mengekspresikan dan bertukar pendapat secara bebas tanpa regulasi dan tanpa status sosial.

Menurut Gultom (2013), *cangkruk* merupakan *public spare* atau ruang publik yang sangat cair. Dimana dalam kegiatan *cangkruk*, orang dapat berbicara apa saja yang mereka inginkan, tidak mengenal tempat, dan tidak ada ketersinggungan.

Berbicara tentang *cangkruk* sendiri, kegiatan tersebut bukan hanya sekedar duduk-duduk di warung kopi ataupun hanya menikmati kopinya, namun yang bisa diamati adalah interaksi dan gaya *cangkruk* yang dilakukan tiap-tiap kelompok. *Cangkruk* bisa dijadikan sebagai ajang untuk berekspresi pada berbagai kalangan, apalagi untuk mereka yang memiliki komunitas. Tentu saja mereka pasti menggunakan sebagian waktu *cangkruk* mereka untuk melakukan hobi mereka bersama. Dengan kata lain, faktor yang menjadi latar belakang kegiatan *cangkruk* antara lain kecenderungan masyarakat untuk memanfaatkan keempatan yang ada untuk berkumpul bersama (*social interaction*) sehingga pada akhirnya akan membentuk kelompok-kelompok dengan kepentingan yang sama tersebut.

Terlepas dari dinamika perkembangan sebagai sebuah kota, Surabaya saat ini telah menorehkan prestasinya sebagai kota industri. Perkembangan sebagai kota industri telah menarik minat masyarakat di luar Surabaya sebagai tujuan para pencari kerja. Melimpahnya sektor industri dengan berdirinya pabrik di mana-mana jelas menunjukkan bahwa kedua kota ini merupakan surga para pencari kerja.

Masyarakat urban begitu melimpah-ruah menempati sudut-sudut kota dengan harapan mendapatkan pekerjaan yang lebih layak daripada sebelumnya.

Salah satu kebiasaan yang cukup menarik di Surabaya adalah fenomena *cangkruk*. Fenomena ini menarik, karena khas dan unik sebagai bagian dari kebiasaan warga kota dengan industrialisasi di dalamnya. Istilah *cangkruk* lebih banyak digunakan bagi orang-orang yang minum di warung kopi daripada lainnya. Istilah *cangkruk* lebih khas dan unik, yang hanya ditemui dalam komunitas nongkrong di Surabaya.

Kebiasaan ini menarik, karena selain jarang dijumpai di daerah lainnya, juga bisa menjadi sarana mengonstruksi pola kebiasaan yang akhirnya menjadi konstruksi identitas penanda kota. Kebiasaan *cangkruk* menjadi fenomena umum pada masyarakat, bisa jadi disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kondisi masyarakat yang sudah terlalu sibuk dengan rutinitas jam kerja, membuat mereka selalu berusaha mencari suasana yang berbeda yang tidak berhubungan dengan rutinitasnya, serta minimnya ketersediaan ruang publik di tengah-tengah kota, sehingga mereka selalu memanfaatkan setiap tempat terbuka sebagai ruang publik untuk selalu bertemu dan bertukar pikiran atau informasi.

Sama halnya dengan yang lain, *cangkruk* mampu menimbulkan efek positif maupun negatif, ada masyarakat yang memanfaatkan *cangkruk* untuk berdiskusi ataupun hanya sekedar mengisi waktu luang. Efek positifnya ialah seperti semakin terbangunnya hubungan bersosialisasi serta semakin bertambahnya informasi yang mereka dapatkan *cangkruk*. Efek negatifnya ialah masyarakat semakin lupa waktu dan memilih meninggalkan kegiatan positif lainnya yang seharusnya lebih diutamakan. Tidak jarang juga, masyarakat sekitar terganggu dengan aktifitas mereka yang bersenda gurau hingga larut malam bahkan sampai pagi hari.

Fenomena *cangkruk* belakangan ini seolah menjadi sebuah penanda identitas bagi Kota Surabaya. Fenomena *cangkruk* menandai kehadiran makna subjek di tengah-tengah kota yang disebut sebagai kota metropolis tersebut. Rutinitas kerja yang tidak pernah berhenti, disertai dengan nuansa kesibukan yang silih-berganti, seperti menempatkan setiap orang untuk selalu beraktivitas ekonomi dan berkompetesi satu sama lain. Denyut kota seperti denyutnya jam kerja, dari

sejak pagi hingga pagi berikutnya (Silas 1996:34).

Perspektif ini menarik untuk diteliti dan diungkapkan. Realitas *cangkruk* telah menjadi kebiasaan dari hampir sebagian besar masyarakat di kota Surabaya. *Cangkruk* adalah representasi kota industri. Di tengah-tengah kesibukan kerja, warga Surabaya selalu berusaha menyempatkan diri mencari ruang-ruang untuk bertemu dan interaksi dengan yang lainnya. Ruang pertemuan tidak lagi bersifat mewah seperti di mall maupun kafe, melainkan bisa dimana saja.

Cangkruk sesungguhnya bukanlah hal baru di Surabaya. Fenomena ini sudah cukup lama terjadi, terutama sejak kota ini berkembang pesat sebagai kota metropolitan dengan industrialisasi dan perdagangannya. Tidak berlebihan jika fenomena *cangkruk* menarik minat orang untuk melakukan pengkajian terhadap kebiasaan tersebut.

Penelitian tentang makna *cangkruk* sebagai politik identitas diungkapkan oleh Muchammad Hamka Mudhowillah (2014) yang membahas tentang fungsi *cangkruk* sebagai ruang berkomunikasi warga Surabaya. Menurut Mudhowillah (2014), *cangkruk* menjadi fenomenal karena selain banyak dilakukan oleh warga Surabaya, aktivitas ini menjadi wahana komunikasi, pusat sosialisasi, pusat informasi, dan juga sebagai hiburan. *Cangkruk* dianggap sebagai wahana komunikasi dan sosialisasi yang tidak dapat dipungkiri karena dengan *cangkruk* semua orang bisa membicarakan apa pun dengan tema apa pun. Selain itu, *cangkruk* merupakan pusat informasi semua berita dan kabar terbaru atau yang sedang ngetren bisa saja diketahui saat *cangkruk*. *Cangkruk* juga bisa berfungsi sebagai hiburan karena dengan *cangkruk*, bisa sejenak menenangkan pikiran dari segala kepenatan. *Cangkruk* berkembang kemudian menjadi identitas yang dimiliki warga pada sebuah kota.

Berpijak melalui pemaparan latar belakang di atas, penelitian ini berupaya mengkaji lebih jauh mengenai kegiatan *cangkruk* pada masyarakat Surabaya. Sebuah pengamatan yang cukup menarik di balik kegiatan *cangkruk* dimana kehidupan sosial seseorang sangat terlihat di sana. Relasi antar tiap orang dalam sebuah komunitas saat *cangkruk*, menikmati waktu dengan gaya mereka, dan menjadikan *cangkruk* sebagai suatu ruang publik yang tidak ada batasan dalam

berekspresi dan bebas membicarakan apapun. Penelitian ini juga berusaha mengkaji masyarakat Surabaya dalam melakukan kegiatan *cangkruk*. Apakah sekedar untuk berkumpul dan bersosialisasi dengan sesamanya, sebagai media penghibur diri juga berekspresi, atau lain sebagainya. Adapun teori yang akan digunakan disini nantinya ialah teori *leisure time*, teori interaksi simbolik, teori konstruksi sosial serta teori habitus.

1.2 Fokus Penelitian

Bagaimana masyarakat yang “*cangkruk addict*” di Surabaya memaknai *cangkruk*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

Untuk mendeskripsikan *cangkruk* pada masyarakat Surabaya

1.4 Manfaat Penelitian

I.4.1 Manfaat Akademis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi studi Sosiologi. Selain itu, penelitian ini mampu menjadi rujukan bagi riset Sosiologi, khususnya penelitian mengenai *cangkruk*

I.4.2 Manfaat Praktis:

- a) Penelitian ini diharap dapat mengungkap motif masyarakat Surabaya melakukan kegiatan *cangkruk*.
- b) Penelitian ini diharap dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi para penggemar *cangkruk* agar bisa memaknai *cangkruk* sebagai kegiatan yang positif.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 *Cangkruk* Dalam Kehidupan Masyarakat

Istilah *cangkruk* atau jagongan merupakan sebuah kata yang tak asing lagi di telinga masyarakat, khususnya masyarakat Pulau Jawa. Kegiatan *cangkruk* sudah lama ada dalam kehidupan masyarakat sejak dahulu kala.

a. Model *Cangkruk* Dikalangan Masyarakat

Masyarakat Indonesia khususnya Jawa Timur amat menyukai kebiasaan *cangkruk* atau jagongan. Ada banyak model *cangkruk* di kalangan masyarakat yang semakin dikemas secara modern. Kebiasaan *cangkruk* tersebut bisa dijumpai di warung-warung, resto, cafe, di tempat kerja di kala senggang, di rumah-rumah, di ruang makan, di ruang pertemuan, atau di mana saja sejauh orang-orang yang merasa saling cocok untuk mengobrol berada bersama-sama dalam waktu tertentu. Acara-acara diskusi di televisi seringkali juga dikemas dalam bentuk *cangkruk* meskipun sedikit bersifat formal karena harus melayani jutaan pemirsa yang menontonnya.

Pada saat *cangkruk*, perbincangan bisa “bergerak” ke mana saja, dari satu topik pembicaraan ke topik pembicaraan lainnya, mulai dari berita-berita politik, bencana alam, sampai gossip tentang rekan kerja atau tentang kehidupan artis.

Kebanyakan orang begitu senang *cangkruk* dikarenakan mereka merasakan bahwa itulah saat untuk saling bertukar pikiran, informasi, atau sekedar membunuh waktu senggang. *Cangkruk* sendiri sebenarnya memiliki akarnya berabad-abad lamanya. Para sofis dari masa berkembangnya filsafat etika di Yunani mengembangkan metode berfilsafat dari forum ke forum. Dan yang patut diketahui juga, forum pada masa itu berarti pasar, yaitu tempat di mana orang berkumpul untuk saling bertukar barang, jasa, atau sekedar saling bertemu dan *cangkruk*. Pertemuan-pertemuan informal yang kental dengan atmosfer persahabatan personal menjadi suasana yang khas dalam *cangkruk*.

1.5.2 Masyarakat Urban Kota Surabaya

Urban mengacu pada terminologi karakteristik perkotaan (Sapari, 1993). Ini sejalan dengan pernyataan Raharjo (1991 dalam Sapari, 1993) yang menyatakan bahwa istilah urban berasal dari urbanisasi dan memiliki dua makna. Pertama, urbanisasi adalah proses pengkotaan, proses mengembangkan atau mengkotanya suatu daerah, terutama sebuah desa. Kedua, urbanisasi adalah perpindahan atau pergeseran penduduk dari desa ke kota (*urbanward migration*). Berdasarkan pemahaman ini, peneliti menggunakan pemahaman urban untuk merujuk pada proses pengkotaan. Wirth (Saunders, 2005: 63) menunjukkan dalam artikelnya yang berjudul "*Urbanism as A Way of Life*" bahwa setidaknya tiga hal adalah tentang parameter konseptual mengenai urban: luas wilayah, kepadatan dan heterogenitas. Menurut Wirth (Saunders, 2005: 64), semakin luas suatu area, semakin padat populasi dan semakin kuat heterogenitasnya, maka semakin menonjol karakteristik masyarakat urbannya.

Masyarakat Indonesia, terutama di daerah pusat pertumbuhan ekonomi, sangat memperhatikan gaya hidup yang mereka pilih sebagai kaum urban. Sama seperti pilihan rumah, sekarang perlu tidak hanya memperhatikan fungsinya sebagai tempat tinggal, tetapi juga diperhatikan melalui sudut pandang estetika, apakah di daerah elit atau tidak, dan lain sebagainya. Menurut Chaney (1996: 41), gaya hidup adalah pola tindakan yang membedakan satu orang dengan yang lain. Kompleksitas kehidupan urban terdiri dari beberapa peran manusia dan budaya yang membuat gaya hidup urban lebih kompleks. Dari fashion, properti, teknologi hingga minuman, dalam hal ini adalah kafe. Karena itu, gaya hidup tidak terlepas dari kegiatan konsumsi. Mereka mengkonsumsi tanda yang dihadirkan dalam pilihan-pilihan gaya hidup, satunya adalah *culinary lifestyle*. Pilihan kuliner yang berdatangan dari daerah-daerah atau bahkan negara lain menjadi pilihan sehari-hari bagi masyarakat.

Kaum urban menarik untuk diteliti karena masyarakat yang tinggal di kota merasa superior dibandingkan masyarakat pedesaan atau pinggiran kota. Karena hal ini, menurut Levebfre (2003: 6), orang yang tinggal di kota merasa dekat dengan

peradaban (pusat kota), sehingga mereka merasa lebih maju dibandingkan masyarakat rural. Itu juga memengaruhi cara mereka memilih gaya hidup. Bagaimana sebagian kaum urban memilih gaya hidup dan apa makna gaya hidup bagi mereka.

1.5.3 Teori Konstruksi Sosial Peter L. Berger

Menurut Peter Berger dalam buku sebuah pengantar ringkas karangan Hanneman Samuel (2012) mengemukakan “untuk memahami realitas dari masyarakat secara memadai perlu diketahui proses bagaimana realitas ini terbentuk”. Berger mendasarkan diri pada dua gagasan sosiologi pengetahuan, yaitu “realitas” dan “pengetahuan”. “Realitas” mereka artikan sebagai kualitas yang melekat pada fenomena yang kita anggap berada di luar kehendak kita. Maksudnya, “realitas” merupakan fakta sosial yang bersifat eksternal, umum, dan mempunyai kekuatan memaksa kesadaran masing-masing individu. Terlepas dari individu itu suka atau tidak, mau atau tidak, “realitas” tetap ada (jadi, realitas yang bersifat objektif). Sedangkan, “Pengetahuan” diartikan sebagai keyakinan bahwa suatu fenomena riil dan mereka mempunyai karakteristik tertentu. Maksudnya, pengetahuan merupakan realitas yang hadir dalam kesadaran individu (jadi, realitas yang bersifat subjektif).

Terbentuknya realitas sosial dalam kehidupan bermasyarakat tidak terlepas dari adanya interaksi sosial, dimana setiap interaksi yang dilakukan oleh masyarakat menghasilkan makna-makna di dalam masyarakat itu sendiri. Dari interaksi tersebut secara bersama masyarakat memaknai sesuatu yang kemudian di dalam masyarakat disebut sebagai realitas sosial. Realitas sosial itu sendiri terbentuk bukan dari satu atau dua makna yang dibentuk oleh manusia itu sendiri, tetapi realita sosial terbentuk akibat masyarakat membentuk makna secara bersama yang muncul akibat adanya interaksi sosial dan apa yang pernah dialaminya yang kemudian ditetapkan dengan kesepakatan bersama mengenai makna dari realitas tersebut.

Pemikiran Berger dan Luckmann mengenai konstruksi realitas secara sosial berasal dari pemikiran aliran konstruktivisme. Aliran konstruktivisme menghubungkan pengetahuan yang dimiliki manusia dengan realitas yang dialami manusia. Realitas merupakan fakta sosial, dimana fakta sosial merupakan cara bertindak, berfikir, bersifat eksternal dan sifatnya memaksa serta terbentuk karena adanya pola di dalam masyarakat. Artinya, sejak manusia dilahirkan secara tidak langsung ia diharuskan untuk bertindak sesuai dengan lingkungan sosial dimana ia dididik dan sangat sukar baginya untuk melepaskan diri dari aturan tersebut. Sedangkan pengetahuan merupakan hasil konstruksi dari realita yang ada di lingkungannya.

Selain itu, dalam konstruksi realitas sosial yang dikemukakan oleh Berger dan Luckmann, terdapat hubungan antara realitas kehidupan sehari-hari, interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari, serta bahasa dan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Berger dan Luckmann berusaha menjelaskan bahwa realitas terbentuk melalui pengetahuan-pengetahuan yang dibangun oleh manusia berdasarkan pengalamannya dalam berinteraksi secara sosial secara bersama-sama dalam kehidupan bermasyarakat. Realitas yang terbentuk sebagai sebuah kenyataan dimaknai oleh Berger dan Luckmann sebagai sesuatu yang bersifat objektif, atau dipahami oleh semua orang sesuai dengan apa adanya, sedangkan pengetahuan manusia adalah sesuatu yang subjektif, di mana pengetahuan yang dimiliki oleh manusia berbeda-beda sesuai dengan pengalaman yang dialaminya. Realitas kehidupan sehari-hari merupakan kenyataan yang dilakukan sebagai totalitas sehari-hari yang teratur baik dari segi waktu, ruang, maupun objek yang ada. Dalam realitas kehidupan sehari-hari cenderung untuk melakukan sesuatu secara berulang-ulang, seperti dalam menyelesaikan masalah, apabila seseorang mendapati masalah yang pernah dialami, mereka akan menyelesaikannya dengan cara yang sama. Realitas sosial bersifat wajar dan masyarakat dapat menerima adanya aturan-aturan tersebut meskipun bersifat menekan. Karena realitas tersebut sudah terbentuk sejak lama dan akhirnya mereka mau tidak mau harus menirama apa yang sudah menjadi realitas dalam kehidupan sehari-hari.

Selain realitas kehidupan sehari-hari, konstruksi sosial juga terbentuk akibat dari adanya interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang sudah dijelaskan diawal. Bahwa dalam kehidupan sehari-hari diperlukan adanya interaksi antara individu dengan individu atau dengan masyarakat. Di mana interaksi ini juga merupakan wujud dari realitas sosial sehari-hari. Di dalam berinteraksi seseorang akan mendapatkan kesamaan dalam beberapa kasus yang dialami masyarakat, sehingga menimbulkan adanya pemaknaan yang dibentuk oleh masyarakat itu sendiri.

Adapun tiga proses konstruksi sosial menurut teori Berger, yaitu eksternalisasi, objektivasi dan internalisasi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Berger dalam teori konstruksi sosial-nya, bahwa sistem pengetahuan seseorang tidak bisa terlepas dari latar belakang atau *setting* yang melatarbelakanginya. Sosiologi pengetahuan dalam pemikiran Berger dan Luckman, 5 memahami dunia kehidupan (*life world*) selalu dalam proses dialektik antara *the self* (individu) dan dunia sosio kultural. Proses dialektik itu mencakup tiga momen simultan, yaitu eksternalisasi (penyesuaian diri dengan dunia sosio kultural sebagai produk manusia), objektivasi (interaksi dengan dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami institusionalisasi), dan internalisasi (individu mengidentifikasi dengan lembaga-lembaga sosial atau organisasi sosial tempat individu menjadi anggotanya). Tahap eksternalisasi dan objektivasi merupakan pembentukan masyarakat yang disebut sebagai sosialisasi primer, yaitu momen dimana seseorang berusaha mendapatkan dan membangun tempatnya dalam masyarakat. Dalam kedua tahap ini (eksternalisasi dan objektivasi) seseorang memandang masyarakat sebagai realitas objektif (*man in society*). Sedangkan dalam tahap internalisasi, seseorang membutuhkan pranata sosial (*social order*), dan agar pranata itu dapat dipertahankan dan dilanjutkan, maka haruslah ada pembenaran terhadap pranata tersebut, tetapi pembenaran itu dibuat juga oleh manusia sendiri melalui proses legitimasi yang disebut objektivasi sekunder. Pranata sosial merupakan hal yang objektif, independen dan tak tertolak yang dimiliki oleh individu secara subjektif. Ketiga momen dialektik itu mengandung fenomena-fenomena sosial yang saling bersintesa dan memunculkan suatu konstruksi sosial atau realitas sosial, yang

dilihat dari asal mulanya merupakan hasil kreasi dan interaksi subjektif. Dalam penelitian ini, teori konstruksi sosial berusaha untuk mengungkapkan makna dan realitas sosial dalam *Cangkruk* pada Masyarakat Surabaya.

1.5.4 *Leisure Time*

Dalam bahasa Inggris waktu luang dikenal dengan sebutan *leisure*. Sedangkan kata *leisure* berasal dari bahasa latin *licere*, yang mempunyai arti diizinkan (*to be permitted*) atau menjadi bebas (*to be free*). Oleh karena itu *loisir* yang berasal dari bahasa Perancis mengandung arti waktu luang (*free time*). Jadi secara keseluruhan, waktu luang dapat didefinisikan sebagai terlepas dari segala tekanan (*freedom from constraint*), adanya kesempatan untuk memilih (*opportunity to choose*), waktu yang tersisa usai kerja (*time left over after work*) atau waktu luang setelah mengerjakan segala tugas sosial yang telah menjadi kewajiban (*free time after obligatory sosial duties have been met*) menurut Torkildsen (dalam Zahria, 2019)

Berdasarkan teori yang disebutkan oleh Torkildsen (dalam Zahria, 2019) di dalam bukunya *Leisure and Receration Manajemen*, waktu luang dimulai sejak revolusi industry, yang terjadi di abad 20, hingga tercatat beragam definisi waktu luang diantaranya:

1. Waktu luang sebagai waktu

Waktu luang sebagai waktu digambarkan sebagai waktu senggang setelah segala kebutuhan telah selesai dilakukan. Yang mana, hal ini memberikan tambahan waktu (*surepus time*) untuk melakukan segala hal sesuai dengan keinginan. Pernyataan tersebut di dukung oleh Brightbil yang beranggapan bahwa: “waktu luang erat kaitanya dengan waktu apabila masuk dalam kategori *discretioneri time*, yaitu: waktu yang digunakan menurut penilaian dan pilihan kita sendiri (Alan Lakein, 2017: 21).

2. Waktu luang sebagai aktivitas

Waktu luang merupakan sesuatu yang terbentuk dari berbagai macam kegiatan baik itu sifatnya mendidik atau menghibur. Pernyataan ini di dasarkan oleh pengakuan dari pihak *The International Group Of The Sosial Science Of Leisure* yang menyatakan bahwa: *“waktu luang berisikan berbagai macam kegiatan yang mana seorang akan mengikuti keinginannya sendiri baik untuk beristirahat, menghibur diri sendiri, menambah pengetahuan atau mengembangkan keterampilannya secara objektif atau untuk meningkatkan keikutsertaan dalam bermasyarakat setelah ia melepaskan diri dari pekerjaannya, keluarga dan social”* Torkildsen (dalam Zahria, 2019)

3. Waktu luang sebagai suasana hati atau sikap mental yang positif

Sebagai suatu suasana hati atau sikap yang positif (state of being), Pierer beranggapan bahwa:

“waktu merupakan hal yang berhubungan dengan kejiwaan dan sikap yang berhubungan dengan hal-hal keagamaan, hal ini bukan di karenakan oleh factor-faktor yang datang dari luar. Hal ini juga bukan merupakan, liburan, ahir pekaan, atau libur panjang. Sejak awal, ia merupakan suatu keadaan dalam jiwa atau sikap dalam suatu pola pemikiran” - Torkildsen (dalam Zahria, 2019)

4. Waktu luang sebagai sesuatu yang memiliki arti yang luas

Waktu luang sebagai relaksasi, hiburan, dan pengembangan diri. Dengan dalam mencari kebahagiaan, yang berhubungan dengan tugas baru, kebijakan baru, dan kebudayaan baru.

5. Waktu luang sebagai gaya hidup

Seperti yang di jelaskan oleh Goodale and Godaye dalam the evolution of leuseur bahwa *“waktu luang adalah suatu kehidupan yang bebas dari tekanan-tekanan yang berasal dari luar kebudayaan seseorang dan lingkungannya sehingga mampu untuk bertindak sesuai rasa kasih yang tak terrelakan yang bersifat menyenangkan, dan*

menyediakan sebuah dasar keyakinan

Aristoteles dan Thomas Aquinas berpendapat bahwa waktu senggang adalah saat di mana manusia hidup secara paling penuh. Itulah saat di mana manusia bereksistensi sesuai dengan esensinya sebagai manusia. Maka, pelenyapan waktu senggang dari kehidupan manusia merupakan penghapusan visi kemanusiaan tersebut. Padahal Aristoteles pernah berkata bahwa kita bekerja agar dapat menikmati waktu senggang.

Sukadji (2012) melihat arti istilah waktu luang dari 3 dimensi. Dilihat dari dimensi waktu, waktu luang dilihat sebagai waktu yang tidak digunakan untuk bekerja, mencari nafkah, melaksanakan kewajiban, dan mempertahankan hidup. Dari segi cara pengisian, waktu luang adalah waktu yang dapat diisi dengan kegiatan pilihan sendiri atau waktu yang digunakan dan dimanfaatkan sesuka hati. Dari sisi fungsi, waktu luang adalah waktu yang dimanfaatkan sebagai sarana mengembangkan potensi meningkatkan mutu pribadi, kegiatan terapeutik bagi yang mengalami gangguan emosi, sebagai selingan dan hiburan, sarana rekreasi, sebagai kompensasi pekerjaan yang kurang menyenangkan, atau sebagai kegiatan menghindari sesuatu.

Di lihat dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa waktu luang adalah waktu dimana kita mempunyai kebebasan untuk berbuat, kebebasan yang tak punya tekanan apapun baik tugas ataupun pekerjaan yang kita miliki. Adapun dalam penelitian ini *leisure time* digunakan untuk mengetahui bagaimana masyarakat meluangkan waktunya untuk cangkruk (pembagian waktu)

1.5.5 Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead

Konsep teori interaksi simbolik ini diperkenalkan oleh Herbert Blumer sekitar tahun 1939. Dalam lingkup sosiologi, idea ini sebenarnya sudah lebih dahulu dikemukakan George Herbert Mead, tetapi kemudian dimodifikasi oleh blumer guna mencapai tujuan tertentu. Teori ini memiliki idea yang baik, tetapi tidak terlalu dalam dan spesifik sebagaimana diajukan G.H. Mead.

Teori interaksi simbolik menekankan pada hubungan antara simbol dan interaksi, serta inti dari pandangan pendekatan ini adalah individu (Soeprpto. 2017). Banyak ahli di belakang perspektif ini yang mengatakan bahwa individu merupakan hal yang paling penting dalam konsep sosiologi. Mereka mengatakan bahwa individu adalah objek yang bisa secara langsung ditelaah dan dianalisis melalui interaksinya dengan individu yang lain.

Menurut Ralph Larossa dan Donald C. Reitzes dalam West-Turner (2015: 96), interaksi simbolik pada intinya menjelaskan tentang kerangka referensi untuk memahami bagaimana manusia, bersama dengan orang lain, menciptakan dunia simbolik dan bagaimana cara dunia membentuk perilaku manusia.

Interaksi simbolik ada karena ide-ide dasar dalam membentuk makna yang berasal dari pikiran manusia (*mind*) mengenai diri (*self*), dan hubungannya di tengah interaksi sosial, dan tujuan bertujuan akhir untuk memediasi, serta menginterpretasi makna di tengah masyarakat (*society*) dimana individu tersebut menetap. Seperti yang dicatat oleh Douglas dalam Ardianto (2017: 136), Makna itu berasal dari interaksi, dan tidak ada cara lain untuk membentuk makna, selain dengan membangun hubungan dengan individu lain melalui interaksi.

Definisi singkat dari ke tiga ide dasar dari interaksi simbolik, antara lain: (1) Pikiran (*Mind*) adalah kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, dimana tiap individu harus mengembangkan pikiran mereka melalui interaksi dengan individu lain, (2) Diri (*Self*) adalah kemampuan untuk merefleksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain, dan teori interaksionisme simbolis adalah salah satu cabang dalam teori sosiologi yang mengemukakan tentang diri sendiri (*the-self*) dan dunia luarnya, dan (3) Masyarakat (*Society*) adalah jejaring hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu ditengah masyarakat, dan tiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela, yang pada akhirnya mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakatnya.

“*Mind, Self and Society*” merupakan karya George Harbert Mead yang paling terkenal (West-Turner. 2015: 96), dimana dalam buku tersebut

memfokuskan pada tiga tema konsep dan asumsi yang dibutuhkan untuk menyusun diskusi mengenai teori interaksi simbolik. Tiga tema konsep pemikiran George Herbert Mead yang mendasari interaksi simbolik antara lain:

1. Pentingnya makna bagi perilaku manusia,
2. Pentingnya konsep mengenai diri,
3. Hubungan antara individu dengan masyarakat.

Tema pertama pada interaksi simbolik berfokus pada pentingnya membentuk makna bagi perilaku manusia, dimana dalam teori interaksi simbolik tidak bisa dilepaskan dari proses komunikasi, karena awalnya makna itu tidak ada artinya, sampai pada akhirnya di konstruksi secara interpretif oleh individu melalui proses interaksi, untuk menciptakan makna yang dapat disepakati secara bersama. Hal ini sesuai dengan tiga dari tujuh asumsi karya Herbert Blumer (1969) dalam West-Turner (2008: 99) dimana asumsi-asumsi itu adalah sebagai berikut:

1. Manusia bertindak terhadap manusia lainnya berdasarkan makna yang diberikan orang lain kepada mereka,
2. Makna diciptakan dalam interaksi antar manusia,
3. Makna dimodifikasi melalui proses interpretif.

Tema kedua pada interaksi simbolik berfokus pada pentingnya "Konsep diri" atau "*Self-Concept*". Dimana, pada tema interaksi simbolik ini menekankan pada pengembangan konsep diri melalui individu tersebut secara aktif, didasarkan pada interaksi sosial dengan orang lainnya. Tema ini memiliki dua asumsi tambahan, menurut LaRossan & Reitzes dalam West-Turner (2008: 101), antara lain:

1. Individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain,
2. Konsep diri membentuk motif yang penting untuk perilaku.

Tema terakhir pada interaksi simbolik berkaitan dengan hubungan antara

kebebasan individu dan masyarakat, dimana asumsi ini mengakui bahwa norma-norma sosial membatasi perilaku tiap individunya, tapi pada akhirnya tiap individu-lah yang menentukan pilihan yang ada dalam sosial kemasyarakatannya. Fokus dari tema ini adalah untuk menjelaskan mengenai keteraturan dan perubahan dalam proses sosial. Asumsi-asumsi yang berkaitan dengan tema ini adalah:

1. Orang dan kelompok masyarakat dipengaruhi oleh proses budaya dan sosial,
2. Struktur sosial dihasilkan melalui interaksi sosial.

Rangkuman dari hal-hal yang telah dibahas sebelumnya mengenai tiga tema konsep pemikiran George Herbert Mead yang berkaitan dengan interaksi simbolik, dan tujuh asumsi-asumsi karya Herbert Blumer adalah sebagai berikut:

Tujuh asumsi karya Herbert Blumer

1. Manusia bertindak terhadap orang lain berdasarkan makna yang diberikan orang lain pada mereka,
2. Makna diciptakan dalam interaksi antar manusia,
3. Makna dimodifikasi melalui sebuah proses interpretif,
4. Individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain,
5. Konsep diri memberikan sebuah motif penting untuk berperilaku,
6. Orang dan kelompok-kelompok dipengaruhi oleh proses budaya dan sosial,
7. Struktur sosial dihasilkan melalui interaksi sosial.

Interaksi simbolik didasarkan pada ide-ide tentang individu dan interaksinya dengan masyarakat. Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna. Perspektif ini menyarankan bahwa perilaku manusia harus dilihat sebagai proses yang memungkinkan manusia membentuk dan mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain yang menjadi mitra interaksi mereka. Definisi yang mereka berikan kepada orang lain, situasi, objek dan bahkan diri mereka sendiri yang menentukan perilaku manusia. Dalam konteks ini, makna

dikonstruksikan dalam proses interaksi dan proses tersebut bukanlah suatu medium netral yang memungkinkan kekuatan-kekuatan sosial memainkan perannya, melainkan justru merupakan substansi sebenarnya dari organisasi sosial dan kekuatan sosial.

Menurut teori Interaksi simbolik, kehidupan sosial pada dasarnya adalah interaksi manusia yang menggunakan simbol-simbol, mereka tertarik pada cara manusia menggunakan simbol-simbol yang merepresentasikan apa yang mereka maksudkan untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Dan juga pengaruh yang ditimbulkan dari penafsiran simbol-simbol tersebut terhadap perilaku pihak-pihak yang terlihat dalam interaksi sosial.

Secara ringkas Teori Interaksionisme Simbolik didasarkan pada premis-premis berikut:

1. Individu merespon suatu situasi simbolik, mereka merespon lingkungan termasuk obyek fisik (benda) dan Obyek social (perilaku manusia) berdasarkan media yang dikandung komponen-komponen lingkungan tersebut bagi mereka.
2. Makna adalah produk interaksi sosial, karena itu makna tidak melihat pada obyek, melainkan dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa, negosiasi itu dimungkinkan karena manusia mampu mewarnai segala sesuatu bukan hanya obyek fisik, tindakan atau peristiwa (bahkan tanpa kehadiran obyek fisik, tindakan atau peristiwa itu) namun juga gagasan yang abstrak.
3. Makna yang diinterpretasikan individu dapat berubah dari waktu ke waktu, sejalan dengan perubahan situasi yang ditemukan dalam interaksi sosial, perubahan interpretasi dimungkinkan karena individu dapat melakukan proses mental, yakni berkomunikasi dengan dirinya sendiri.

Adapun teori ini digunakan untuk mengetahui makna simbol-simbol yang digunakan untuk berinteraksi dalam cangkruk.

1.5.6 Teori Habitus Bourdieu

Pierre Bourdieu memusatkan perhatian pada hubungan dialektika antara struktur obyektif dan fenomena subyektif. Menurut Bourdieu cara aktor merasa berdasarkan posisinya di dalam ruang sosial dan membangun kehidupan sosial penting sebagai kajian sosiologi. Habitus berada dipikiran aktor, sedangkan lingkungan berada diluar pikiran mereka. Habitus adalah struktur mental atau kognitif yang digunakan aktor untuk menghadapi kehidupan sosial. Aktor dibekali serangkaian skema atau pola yang diinternalisasikan dan menilai dunia sosial. Secara dialektika habitus adalah produk internalisasi struktur dunia sosial. (George Ritzer dan Godman J.Douglas, 2018:518-522).

Disposisi sendiri merupakan kecenderungan atau kesiapan seseorang untuk merespon sesuatu. Disposisi dapat juga berubah ubah sesuai dengan situasi yang dialami oleh individu. Disposisi tersebut menandai adanya sebuah tata cara, kebiasaan, dan gaya hidup individu. Gaya hidup seseorang sangat dipengaruhi oleh intensitas interaksinya dalam sebuah kelompok sosial. Gaya hidup seseorang tidak sama antara satu dengan yang lain tetapi gaya hidup juga dapat sama sesuai dengan seberapa seringnya intensitas interaksi mereka dalam menanggapi berbagai rangsangan di tempat tersebut.

Dengan adanya ranah dan modal disini dalam teorinya habitus Bourdieu dapat membantu pengungkapan realita tersebut yang terjadi. Bourdieu mengembangkan konsep arena untuk memahami sebuah situasi atau konteks tanpa kembali jatuh kedalam determinasi analisis objektif sehingga timbul analisis yang tidak akan bertindak pada sebuah ruang hampa, dan dengan habitus menciptakan bentuk modal sebagai relasi sosial yang terdapat di dalam suatu sistem pertukaran baik material maupun simbol tanpa adanya perbedaan. Jadi dengan modal dan arena ini akan mengungkap kejadian yang terjadi apalagi didukung dengan rumus habitus Bourdieu yaitu “(Habitus x Modal) + Ranah = Praktik” dengan rumus ini akan menyediakan suatu perlengkapan heuristik yang berguna untuk meringkas relasi di antara konsep-konsep besar yang bekerja dan dengan rumus ini akan membongkar elemen-elemen rumusan ini sebelum beralih kepada sebuah diskripsi tentang

berbagai dinamika yang menggerakkan. Adapun teori habitus digunakan untuk mengetahui bagaimana *cangkruk* telah menjadi sebuah kegiatan yang terhabituasi bagi masyarakat Surabaya.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini termasuk pada tipe penelitian kualitatif, penelitian kualitatif diartikan oleh Bogdan dan Taylor (1975:5) sebagai penelitian yang memiliki prosedur dengan menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis ataupun secara lisan berdasarkan perilaku orang-orang yang sudah diamati peneliti melalui observasi. Dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya terbatas pada pengumpulan dan penyusunan data saja, tetapi juga dalam analisis dan interpretasi yang telah didapatkan dari hasil data di lapangan, sehingga peneliti dapat mendeskripsikan secara lebih detail terkait *cangkruk* pada masyarakat Surabaya.

1.6.2 Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tipe penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang lebih subjektif dan mendalam dalam memperoleh data karena sebelum melakukan penelitian kualitatif peneliti diharuskan untuk mengetahui dan memahami akan situasi lapangan terlebih dahulu. Penelitian kualitatif melalui proses *getting in* (pengamatan pendahuluan) adalah proses mengamati keseluruhan pada awal masuk di setting sosial yang akan diteliti, melihat gambaran detail *setting* sosial penelitian hingga menentukan informan dapat dilakukan dalam proses ini.

Dalam konteks ini, penelitian kualitatif yang mampu memberikan suatu gambaran dan penjelasan yang terperinci tentang suatu fenomena. Dalam penelitian ini orang yang diteliti tidak lagi hanya dijadikan sebagai suatu obyek penelitian,

tetapi harus menjadikan dirinya sendiri sebagai suatu obyek penelitian, dan sebaliknya peneliti tidak selalu menempatkan dirinya sendiri sebagai suatu subjek penelitian yang melakukan penelitian dengan mewawancarai atau mengamati obyek penelitiannya. Diharapkan hubungan dengan yang diteliti bersifat intens dan aktif antara peneliti dengan obyek penelitian. Dalam penelitian ini, penelitian kualitatif bertujuan untuk memaparkan bagaimana *cangkruk* pada masyarakat Surabaya.

1.6.3 Setting Sosial Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih lokasi penelitian di Kota Surabaya, dimana gaya hidup masyarakat perkotaan yang kecanduan *cangkruk* atau biasa disebut masyarakat "*cangkruk addict*" dapat dilihat dalam dinamika kehidupan masyarakat di kota Surabaya. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya tempat-tempat *cangkruk* yang bermunculan di Surabaya, baik itu pos kamling, café, warkop maupun tempat-tempat *cangkruk* lainnya. Selain itu pemilihan lokasi di kota Surabaya diharapkan akan mempermudah peneliti untuk masuk ke dalamnya saat pencarian data agar lebih banyak dan terungkap data yang diperlukan dari pengamatan yang mungkin tidak terjawab pada saat wawancara. Pada dasarnya setting sosial ini dipilih karena pertimbangan tempat yang telah dikenal oleh peneliti sebelumnya dan juga informan yang dikenal oleh peneliti sehingga diharapkan mampu memperoleh data yang diperlukan.

1.6.4 Penentuan Subjek Penelitian

Peneliti mengkategorikan informan ke dalam beberapa kelompok. Kelompok yang dipertimbangkan peneliti dipilih sebagai subjek penelitian adalah para informan yang dinilai memberikan keterangan dan pengetahuan yang dibutuhkan peneliti. Peneliti akan membuat kriteria-kriteria yang dirasa mampu

untuk memberikan informasi mengenai *cangkruk* pada masyarakat Surabaya. Dan informan atau subjek penelitian adalah orang-orang yang dianggap mampu mewakili kriteria-kriteria yang dibuat oleh peneliti.

Peneliti membuat beberapa kriteria yang diperkirakan cukup untuk membedakan subjek penelitian agar memperoleh informasi yang dibutuhkan. Adapun kriteria yang dimaksud adalah :

1. Sering melakukan aktivitas *cangkruk* (minimal 3 kali seminggu).
2. Bertempat tinggal di Surabaya.
3. Usia produktif (15-64 tahun).
4. Laki-laki dan perempuan.

Informan pertama yang ditemui oleh peneliti ialah informan DNG. DNG merupakan mahasiswa di kampus UPN Surabaya. DNG sering melakukan *cangkruk* dan berpindah-pindah tempat, bahkan DNG juga dekat dengan beberapa pemilik tempat *cangkruk*. Hal ini membuatnya mengerti kegiatan seputar *cangkruk*.

Informan kedua dipilih atas hasil diskusi peneliti dengan informan DNG, yakni AA yang merupakan pemilik dari *Warkop Dulur*. Awal mula AA menjadi *cangkruk addict* ialah semasa kuliah, AA sering menghabiskan waktu di warung kopi milik temannya, hingga akhirnya kini AA membuka warung kopi miliknya sendiri. Oleh karena itu peneliti memutuskan menjadikan AA sebagai informan untuk mengungkapkan makna *cangkruk* tersebut dari sudut pandang pemilik warkop.

Informan ketiga juga dipilih berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dengan informan DNG, yakni MZ yang merupakan pemilik dari *Angkringan Mbah Cokro*. Bagi MZ, *cangkruk* sudah menjadi sebuah kebutuhan baginya, bahkan setara dengan kebutuhan pangan. Oleh karena itu peneliti memutuskan menjadikan MZ sebagai informan untuk mengungkapkan makna *cangkruk* tersebut dari sudut seseorang yang menjadikan *cangkruk* sebagai sebuah kebutuhan utama.

Informan keempat NS merupakan seorang karyawan yang bekerja sebagai *Quality Assurance* di PT Etos Suryamusa. Informan NS ditemukan oleh peneliti ketika sedang melakukan aktivitas *cangkruk* di *Angkringan Ngudi Raos* bersama

teman-temannya. Setiap harinya, NS selalu menyempatkan untuk melakukan aktivitas *cangkruk* walaupun hanya sebentar.

Informan kelima ZA merupakan seorang mahasiswi Hubungan Internasional, Universitas Brawijaya. Sama seperti informan NS, peneliti juga bertemu dengan informan ZA di *Angkringan Ngudi Raos*. Bagi ZA, *cangkruk* merupakan wadah dimana ZA dapat berkumpul dengan teman-temannya setelah kesibukan masing-masing

Informan keenam GA merupakan seorang lulusan sekolah penerbangan. Peneliti bertemu dengan informan di *Homme Café*. Karena belum mendapat pekerjaan, GA sering menghabiskan waktunya untuk *cangkruk*. Hal ini dikarenakan GA merasa bosan apabila berada di rumah terus-menerus. Oleh karena itu GA lebih memilih menghabiskan waktu bersama teman-temannya, di samping itu pada saat *cangkruk* GA juga sering menerima informasi seputar pekerjaan.

Informan ketujuh BM juga ditemukan peneliti ketika BM *cangkruk* bersama teman-temannya di *Homme Café*. BM merupakan seorang *Marketing* di PT Agility Indonesia. Baginya, *cangkruk* merupakan sebuah kebutuhan. Terlepas dari kebutuhan profesinya untuk bertemu dengan klien, BM memang tergolong ke dalam masyarakat *cangkruk addict*, hampir setiap hari BM melakukan aktivitas *cangkruk*.

Informan kedelapan TA merupakan siswa SMA Negeri 17 Surabaya. Peneliti juga bertemu dengan informan TA saat di *Homme Café*. Dulunya TA merupakan anak yang *introvert*, TA menghabiskan waktunya untuk hobinya yakni membaca buku dan menggambar. TA mulai mengenal *cangkruk* ketika diajak oleh kelompok paskibnya ke warung dekat sekolah. Dari situ TA mulai menyukai *cangkruk*, baginya *cangkruk* merupakan sebuah ajang untuk menambah relasi, wadah dimana TA dapat saling bertukar isi kepala dan melihat realitas dunia dari masing-masing individu yang berbeda.

Informan kesembilan SA juga merupakan siswa SMA Negeri 17 Surabaya. Peneliti bertemu dengan SA di Warkop Rumpis, saat itu SA sedang *cangkruk* bersama teman-temannya. SA sering melakukan kegiatan *cangkruk* dikarenakan mendapat informasi seputar pekerjaan *part time*.

Informan kesepuluh JI bekerja sebagai ojek *online*. Peneliti bertemu dengan JI pada saat JI melakukan kegiatan *cangkruk* di pos kamling untuk menunggu orderan dari pelanggan. Hal ini dikarenakan *cangkruk* di pos kamling tidak memerlukan biaya lebih untuk memesan makanan dan minuman seperti di warung kopi. Tidak hanya di pos kamling, JI juga terkadang melakukan aktivitas *cangkruk* di pertigaan, perempatan, halaman masjid yang dekat dengan pemukiman warga. Terlepas dari profesinya sebagai ojek online, JI juga termasuk ke dalam masyarakat *cangkruk addict*, JI tetap melakukan kegiatan *cangkruk* walaupun tidak sedang mencari penumpang.

Informan kesebelas MI bekerja ialah seorang wirausaha. Peneliti bertemu dengan MI pada saat MI melakukan kegiatan *cangkruk* di Warkop Etan untuk menikmati secangkir kopi. Hal ini dikarenakan rasa kopi di Warkop Etan berbeda dengan kopi-kopi di tempat lain. Tidak hanya untuk menikmati secangkir kopi, MI melakukan kegiatan *cangkruk* juga untuk menambah relasi. Hal ini dikarenakan MI memiliki usaha di bidang otomotif, sehingga pada saat *cangkruk* tidak jarang MI bertemu dengan customer maupun mekanik.

Informan keduabelas IAN bekerja sebagai penjual HP. Peneliti bertemu dengan IAN pada saat IAN melakukan kegiatan *cangkruk* di Warkop Etan untuk melakukan transaksi dengan pembelinya. Hal ini dikarenakan Warkop Etan tidak jauh dari rumahnya dan cukup strategis apabila dijadikan tempat untuk COD (*Cash on Delivery*) dengan pembelinya. Selain itu transaksi dengan pembelinya, alasan IAN *cangkruk* ialah untuk melepas penat. IAN juga sering berinteraksi dengan pengunjung warkop lainnya. Dari interaksi tersebut, tak jarang IAN mendapatkan pembeli.

1.6.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam upaya untuk mendapatkan data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan, maka teknik pengumpulan data yang dilakukan haruslah sesuai dengan metode penelitian yang digunakan, dalam hal ini peneliti melakukan beberapa

metode pengumpulan data yaitu :

1.6.5.1 Metode observasi

Observasi atau pengamatan dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipasi, dimana peneliti terlibat langsung dengan kegiatan *cangkruk* yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Peneliti melakukan observasi ke tempat-tempat *cangkruk* diantaranya *Homme Café*, *Angkringan Ngudi Raos*, *Warkop Dulur*, dan lain-lain. Hampir setiap hari peneliti datang ke tempat-tempat tersebut untuk mengamati kegiatan *cangkruk* pada masyarakat Surabaya. Peneliti melakukan observasi dengan rentang waktu yang berbeda, yakni di siang, sore dan malam hari. Adapun durasi peneliti untuk duduk di tempat *cangkruk* tersebut melakukan pengamatan berkisar antara 3 hingga 5 jam.

Observasi langsung dilakukan penulis untuk mengoptimalkan data mengenai *cangkruk* pada masyarakat Surabaya serta pemaknaan *cangkruk* itu sendiri bagi masyarakat *cangkruk addict*. Observasi yang dilakukan penulis sangat mendalam dilakukan sebab penulis melakukan partisipatif aktif sampai dengan mengikuti kegiatan dan berada dalam lingkungan *cangkruk* tersebut supaya memperoleh data seutuhnya dengan mengandalkan beberapa catatan selama observasi dan kejadian-kejadian yang dilihat sendiri oleh penulis selama observasi seperti aktivitas-aktivitas yang dilakukan masyarakat ketika *cangkruk* serta interaksi yang terjadi di dalamnya.

1.6.5.2 Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*informan*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan (Moleong, 2000) dalam hal ini penulis menggunakan metode wawancara mendalam atau *indepth interview* merupakan salah satu bentuk teknik wawancara secara informal. Yang dimaksud informal adalah peneliti tidak perlu menggunakan pedoman

wawancara untuk memperoleh informasi, melainkan keterlibatan secara langsung peneliti dalam kehidupan sehari-hari yang dilakoni oleh subjek penelitian. Jadi peneliti dapat mengamati bagaimana kondisi dan interaksi di lingkungan dan subjek penelitian. Dalam hal ini peneliti mampu mengetahui apa yang melatarbelakangi *cangkruk* pada masyarakat di kota Surabaya.

1.6.5.3 Studi Pustaka

Pada penulisan rancangan penelitian ini juga menggunakan metode pengumpulan studi pustaka dengan mencari literatur sebagai data sekunder yang diperoleh dari jurnal, buku, dan internet terkait dengan fokus permasalahan yang diangkat. Data yang di dapat dari metode ini nantinya akan digunakan untuk melengkapi data yang diperlukan untuk memperkuat data primer.

1.6.6 Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif terbagi dalam tiga kegiatan, yaitu; Reduksi data, Penyajian data, dan Penarikan kesimpulan, adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1.6.6.1 Reduksi data

Sebagai tahapan awal dalam analisis, data peneliti diperoleh melalui metode pengumpulan data seperti yang telah di jelaskan di sub-bab sebelumnya. Dimana peneliti menggunakan metode observasi untuk melihat secara langsung bagaimana kondisi *setting* sosial penelitian. Dan akan dilakukan pemusatan dan penyederhanaan data yang dicari oleh peneliti dalam hal ini adalah *cangkruk* pada masyarakat Surabaya.

1.6.6.2 Penyajian data

Langkah pertama, adalah sejumlah informasi (data) yang telah diorganisasi (disusun) begitu rupa sehingga memungkinkan dilakukan simpulan-simpulan atas tindakan terhadap data-data yang diperoleh. Langkah kedua, yaitu data yang telah diolah disajikan dalam bentuk teks naratif, dimana pada teks ini menggambarkan dan menjelaskan data yang diperoleh. Langkah ketiga, selain disajikan dalam bentuk teks naratif, data yang diperoleh dengan bentuk matriks, grafik, jaringan, bagan, maupun tabel sebagai bentuk kategorisasi sesuai dengan permasalahan

1.6.6.3 Penarikan kesimpulan

Pada tahap yang terakhir ini adalah tahap penarikan kesimpulan, yaitu peneliti harus menulis konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab-akibat, hubungan antar fenomena, dan perumusan preposisi-preposisi pada kesimpulan. Simpulan kualitatif, sangat mungkin sudah ada sejak awal, sebelum peneliti ke lapangan, meski prosesnya secara induktif.