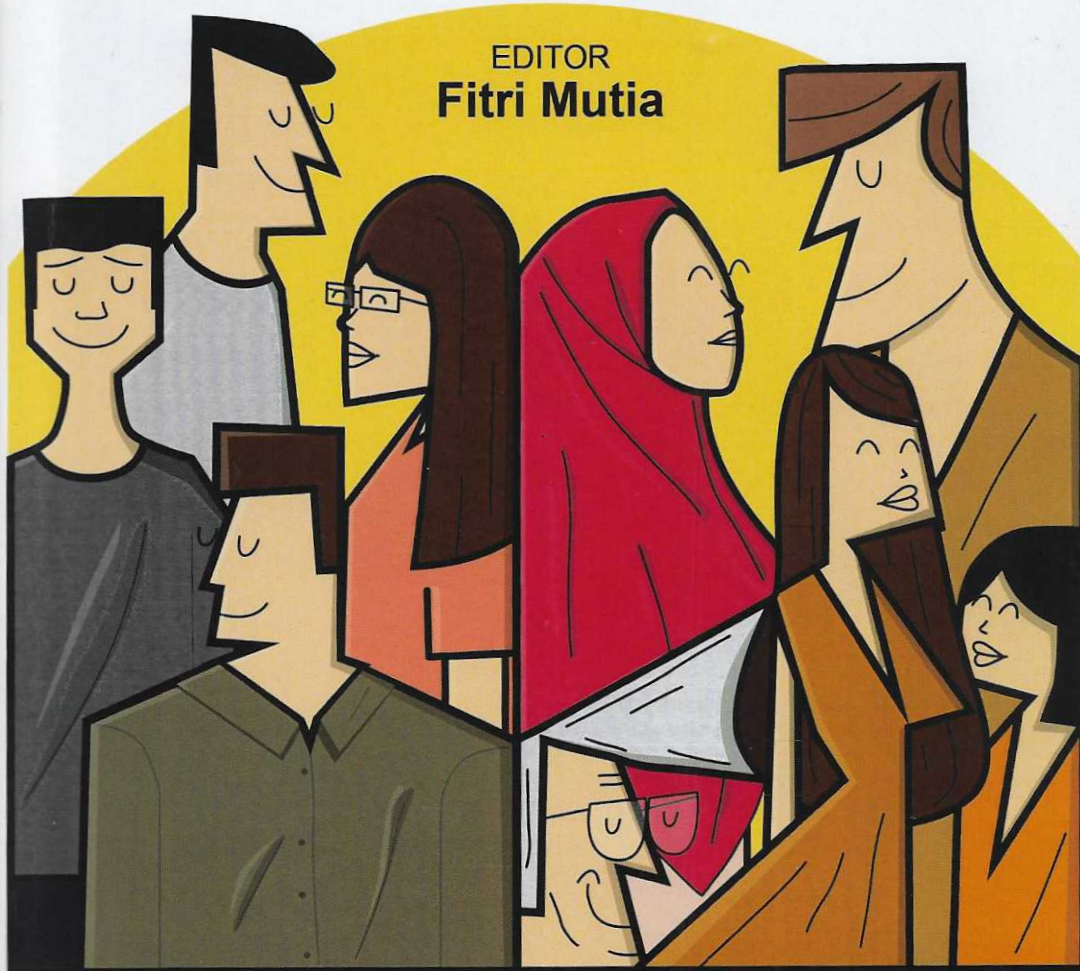




Antologi Teori Sosial

Kumpulan Karya-Karya Pilihan

EDITOR
Fitri Mutia



ANTOLOGI TEORI SOSIAL: Kumpulan Karya-Karya Pilihan

Editor: Fitri Mutia

978-602-473-716-0

© 2021 Penerbit **Airlangga University Press**

Anggota IKAPI dan APPTI Jawa Timur
Kampus C Unair, Mulyorejo Surabaya 60115
Telp. (031) 5992246, 5992247 Fax. (031) 5992248
E-mail: adm@aup.unair.ac.id

Layout (Bagus Firmansah)

Cover (Zainal Abidin Achmad)

Digitalisasi (Tim Ebook AUP)

AUP (1073/04.21)

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang.
Dilarang mengutip dan/atau memperbanyak tanpa izin tertulis
dari Penerbit sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apa pun.

Daftar Isi

Kata Pengantar	v
Prakata	vii
Prolog	ix
Bab 1 Gerakan Sosial Baru	
<i>I Made Anom Wiranata</i>	1
Kemunculan Bentuk Baru Gerakan Sosial.....	1
Karakteristik Gerakan Sosial Baru.....	3
GSB dan Teori Marxis	5
GSB dan Teori Mobilisasi Sumber Daya	6
Teori GSB dari Melucci.....	8
Bab 2 Pendidikan Sebagai Praktik Humanisme	
<i>Sjafiatul Mardiyah</i>	25
Pengantar	25
Konteks Sosial Historis Pemikiran Pedagogi Kritis.....	27
Pemikir-Pemikir Pedagogi Kritis	28

53	Bab 7	Analisis Percakapan Pada Habitus: Dialektika Garfinkel dan Bourdieu	
55		<i>Lilla Musyahda</i>	139
56		Pengantar	139
61		Definisi Etnometodologi	140
68		Keterkaitan Garfinkel dan Bourdieu	149
70		Bahasa dan Kekuatan Simbolis-Pierre Bourdieu	152
75	Bab 8	Waktu Luang, Teori Leisure Class Veblen	
76		<i>Juariyah</i>	165
83		<i>The Theory of the Leisure Class</i>	165
95		Konsep Tentang Waktu Luang	169
95		Pengertian Rekreasi	176
		Konsep dan Pengertian Bermain (<i>Play</i>)	180
99	Bab 9	Wacana Asi Dalam Perspektif Foucauldian	
99		<i>Hetti Mulyaningsih</i>	185
102		Wacana	185
106		Rezim Kebenaran	187
110		Kritik Strukturalisme dan Pengaruhnya Terhadap Pemikiran Michel	190
112		Michel Foucault di Antara Post Strukturalis	194
113		Kontinuitas dan Diskontinuitas Pemikiran Michel Foucault	197
114		Relasi Kuasa	199
114		Disiplin, Panoptikon, dan Tubuh	202
115		<i>Self</i>	205
116	Bab 10	Memahami Konsepsi "Produksi Ruang"	
121		Henri Lefebvre	
122		<i>Agus Wahyudi</i>	211
124		Pengantar	211
127		Mengenal Sosok Henri Lefebvre	212
132		Ruang, Manusia, dan Interaksi Sosial	216
		Ruang Dalam Prespektif Geografi Politik	217
		Ruang Dalam Prespektif <i>Sociology Of Space</i>	220
		Henri Lefebvre: Ahli Ilmu Sosial "Multi Disiplin Ilmu"	221
		Pengaruh Ilmuwan Terdahulu Terhadap Konsepsi "Production Of Space"	223

Waktu Luang, Teori Leisure Class Veblen

Juariyah

THE THEORY OF THE LEISURE CLASS

Tokoh pencetus teori ini bernama lengkap Thorstein Bunde Veblen. Lahir 30 Juli 1857 di Cato, Winsconsin (1857–1929). Menurut teori ini, tujuan penting dari konsumsi adalah untuk pamer pada orang lain. Hal ini disebutnya konsumsi yang mencolok. Dengan kata lain, para konsumen mengeluarkan uang mereka agar kawan dan tetangga mereka merasa iri. *The Theory of the Leisure Class* dikenal karena model historisnya tentang perubahan dari *conspicuous Leisure* (pemborosan waktu) ke *conspicuous consumption* (pemborosan uang). Veblen banyak memerhatikan kebutuhan orang untuk membuat pembedaan-pembedaan sosial yang tidak menyenangkan dengan memamerkan objek-objek konsumen. Kelas atas menggunakan konsumsi berlebihan untuk membedakan diri dari kelas-kelas dibawahnya dalam hierarki sosial, sementara kelas-kelas bawah berupaya (dan biasanya gagal) meniru tingkatan di atas mereka. Dorongan untuk meniru ini memicu efek mengalir ke bawah, yaitu kelas atas menjadi penentu bagi semua konsumsi yang terjadi di bawahnya. Namun begitu, ketika kelas-kelas bawah berhasil meniru objek status kelas atas, kelas atas menyingkirkan objek-objek tersebut dan memilih objek baru yang sekali lagi membedakannya dari kelas-kelas di bawahnya (Ritzer and Smart, 2012).

Istilah "waktu luang" yang dikandungnya adalah konsumsi waktu yang tidak produktif. Artinya waktu dikonsumsi tidak produktif, (1) dan rasa tidak layak kerja produktif dan (2) sebagai bukti kemampuan uang untuk memiliki kehidupan yang tidak normal (Veblen, 2007). Menurut Veblen dilihat dari sudut pandang ekonomi, waktu luang dianggap sebagai pekerjaan, sangat terkait erat dengan kehidupan eksploitasi (Veblen, 2007). *Leisure*, atau waktu luang merupakan aktivitas-aktivitas dan sarana-sarana yang berkaitan dengan kegiatan tersebut yang dipilih secara bebas untuk mencapai kepuasan atau kesenangan pribadi. Pada umumnya aktivitas ini adalah suatu aktivitas yang dibutuhkan oleh manusia (Veblen dalam Ritzer, 2012).

Buku *The Theory of the Leisure Class* adalah pengantar, yang menggambarkan masyarakat industri modern berkembang dari masyarakat suku barbar, yang menampilkan kelas rekreasi yang didukung oleh kelas pekerja yang dipekerjakan dalam pekerjaan produktif secara ekonomi. Kelas rekreasi terdiri dari orang-orang yang tidak bekerja dalam pekerjaan manual dan pekerjaan yang produktif secara ekonomi karena mereka termasuk dalam kelas rekreasi.

Munculnya kelas rekreasi bertepatan dengan awal kepemilikan yang pada awalnya didasarkan pada pernikahan sebagai bentuk kepemilikan (wanita) dan harta benda mereka sebagai bukti kemampuan. Dengan demikian, konsumsi pada kelas rekreasi tidak banyak berhubungan dengan kenyamanan dan justru banyak berhubungan dengan penghargaan sosial dari masyarakat.

Kenyamanan yang mencolok, di antara kelas sosial yang lebih rendah, reputasi seorang pria sebagai pekerja yang rajin, efisien, dan produktif adalah bentuk kelas rekreasi yang paling tinggi di masyarakat. Namun di antara lapisan sosial kelas rekreasi, tenaga kerja manual dianggap sebagai tanda kelemahan sosial dan ekonomi, karakteristik sosial menentukan kelas rekreasi dan Praktik kenyamanan yang mencolok sebagai konsumsi waktu yang tidak produktif.

Konsumsi yang mencolok. Secara teoritis, konsumsi produk mewah (barang dan jasa) terbatas pada kelas rekreasi, karena kelas pekerja memiliki hal-hal yang lebih penting, hal-hal dan aktivitas untuk menghabiskan pendapatan mereka yang terbatas, upah mereka. Namun tidak demikian halnya, karena kelas bawah mengonsumsi minuman beralkohol mahal dan obat-obatan terlarang. Kelas pekerja berusaha untuk meniru standar kehidupan dan permainan kelas rekreasi, karena mereka menganggap memiliki reputasi yang tinggi. Dalam persaingan kelas rekreasi, perilaku sosial adalah hasil dari konsumsi waktu yang tidak produktif.

Dalam mengonsumsi karena itu, sulit terus menambah perbaikan ekonomi.

Kelas rekreasi mencolok saat untuk layak di semacam itu yang terbuat dari populer daripada namun lebih keindahan yang.

Berpakaian konsumen, fun seorang pria untuk melindungi pencaharian produktif dari membutuhkan bahwa pemakan baju baru saat.

Masyarakat pemerintahan masa lalu, untuk mempertahankan aspek ekonomi.

Keberadaan pria dan wanita Seseorang dan yang diinginkan sikap sosial (mengejar kelas rekreasi yang melepaskan kelas rekreasi.

Pemilik walaupun tidak kesejahteraan mengkonsums Dengan demikian

Dalam masyarakat industri (barang dan jasa) kebiasaan mengonsumsi produk menjadi standar kehidupan seseorang. Oleh karena itu, sulit dilakukan menghentikan suatu produk. Cara hidupnya terus menambah produk akhirnya munculnya limbah yang memerlukan perbaikan ekonomi dan industri dari masyarakat.

Kelas rekreasi objek material menjadi produk konsumsi yang mencolok saat diintegrasikan dengan nilai kehormatan dan dianggap untuk layak dimiliki untuk dirinya sendiri. Akibatnya, memiliki objek semacam itu menjadi persaingan finansial kelas rekreasi. Sebuah benda yang terbuat dari logam mulia dan batu permata adalah barang yang lebih populer daripada benda seni yang terbuat dari bahan yang sama indah namun lebih murah, karena harga yang tinggi bisa menyamar sebagai keindahan yang menarik bagi rasa *prestise* sosial dari pemiliknya.

Berpakaian sebagai ekspresi budaya Pecuni. Dalam masyarakat konsumen, fungsi pakaian adalah gambaran pemakainya, sebagai seorang pria atau wanita yang tergolong kelas sosial tertentu, bukan untuk melindungi tubuhnya, pakaian juga menunjukkan bahwa mata pencaharian pemakainya yang tidak bergantung pada tenaga kerja produktif dari sektor ekonomi seperti pertanian dan manufaktur, yang membutuhkan pakaian pelindung. Fungsi simbolis pakaian menunjukkan bahwa pemakainya termasuk dalam kelas rekreasi, dan mampu membeli baju baru saat sedang tren.

Masyarakat berkembang melalui pembentukan institusi (sosial, pemerintahan, ekonomi dll) yang dimodifikasi hanya sesuai dengan ide masa lalu, untuk menjaga stabilitas masyarakat. Secara politis, kelas rekreasi mempertahankan dominasi masyarakat mereka, dengan mempertahankan aspek ekonomi politik yang ada.

Keberadaan kelas rekreasi yang memengaruhi perilaku individu pria dan wanita dengan cara ambisi sosial yang meningkat di masyarakat. Seseorang dari kelas yang lebih rendah meniru karakteristik kelas atas yang diinginkan. Mereka berasumsi kebiasaan konsumsi ekonomi dan sikap sosial (ciri khas berbicara, berpakaian, dan sopan santun) untuk mengejar kemapaman sosial seiring dengan *prestise* sosial, pria dan wanita yang melepaskan diri dari kesibukan akan semakin mudah naik ke lapisan kelas rekreasi.

Pemilik sarana produksi, kelas rekreasi, mendapat manfaat walaupun tidak bekerja dan tidak memberikan kontribusi pada kesejahteraan umum/kesejahteraan masyarakat, namun mereka mengonsumsi barang dan jasa yang dihasilkan oleh kelas pekerja. Dengan demikian keberhasilan individu (sosial dan ekonomi) berasal dari

keserakahan yang merupakan sifat karakter yang dipelihara oleh budaya uang dari masyarakat konsumsi.

Keyakinan akan konsep "keberuntungan" adalah salah satu alasan mengapa orang berjudi. Keyakinan bahwa keberuntungan adalah bagian dari pencapaian keberhasilan sosial ekonomi, daripada alasan konsep sosial yang lebih penting yang berasal dari kelas sosial seseorang. Perjudian adalah tampilan konsumsi yang mencolok dan kenyamanan mencolok. Meskipun demikian perjudian (kepercayaan pada keberuntungan) adalah praktik sosial yang umum terjadi pada setiap kelas sosial masyarakat.

Keberadaan fungsi dan praktik agama dalam masyarakat yang bertingkat sosial adalah bentuk konsumsi yang mencolok, pengabdian pada sistem nilai yang membenarkan keberadaan kelas sosialnya. Menghadiri kebaktian di gereja, berpartisipasi dalam upacara keagamaan merupakan bentuk rekreasi yang mencolok.

Wanita yang menjadi anggota kelas rekreasi berfungsi sebagai perwakilan objek rekreasi, sehingga secara moral tidak mungkin mereka bekerja dan memberi kontribusi produksi kepada masyarakat. Mempertahankan kelas sosial yang tinggi dianggap lebih penting bagi wanita kelas rekreasi. Oleh karena itu, perempuan merupakan indikator terbesar tentang kedudukan sosial ekonomi di komunitasnya. Dalam masyarakat konsumen, bagaimana seorang wanita menghabiskan waktunya dan aktivitasnya, apa yang dilakukan dengan waktunya mengkomunikasikan kedudukan sosial suaminya, keluarga, dan kelas sosialnya.

Kedudukan status pendidikan yang tinggi. Pendidikan (akademik, teknis, religius) merupakan wahana rekreasi yang mencolok, karena tidak secara langsung berkontribusi terhadap perekonomian masyarakat. Status tinggi, simbol seremonial dan nama besar sebuah lulusan universitas yang terkenal di bidang sains, matematika, filsafat sangat dihormati, sedangkan sertifikat dari sekolah Praktik seperti teknik, /dunia usaha/pabrik tidak begitu dihormati.

Veblen dikenal sebagai pendiri ekonomi institusional, namun juga sebagai pemikir besar di bidang sosiologi. Menurutnya, buku *The Theory of The Leisure Class* ini ditulis selama berada di Chicago sebagai kota urban yang mengalami pertumbuhan cepat. Perbedaan antara kelas sosial tampak jelas, salah satunya adalah faktor kekayaan. Orang-orang yang memiliki kekayaan menghabiskan waktunya dengan mengonsumsi waktu luang yang tidak dimiliki kelas pekerja. Mereka tidak ambil bagian dalam kegiatan produksi. Aktivitas sehari-hari adalah menikmati hidup dengan mengonsumsi waktu luang. Waktunya dihabiskan demi kenikmatan untuk diri dan kelompoknya. Veblen menyebut aktivitas tersebut dengan

...*conspicuous consumption*...
...apa-apa, melainkan...
...Penelitian ini dilak...
...Jember, bukan...
...luangnya dengan...
...mereka menikmati...
...*video games* di...
...menyalurkan keser...

KONSEP TENTANG WAKTU

Waktu luang dan budaya...
...Terlebih, ada beberap...
...Alasan utama men...
...budaya populer...
...sangat berhu...
...non-bekerja dalam...
...memiliki beragam...
...tersebut berasal...
...pengikut kom...
...de Grazia, yang...
...mengembangkan diri, mel...
...singkatnya...
...masyarakat Ame...
...aliran yang melin...
...yang secara sedem...
...menggambarkan secara...
...di dalamnya sehing...
...deskriptif. Dengan...
...waktu luang tidak sem...
...harusnya didefinisikan...
...seharusnya wakt...
...memahami waktu luang...
...aliran "empiris" sem...
...penting nomor dua setera...
...masih bias maknanya...
...asumsi-asumsi dari etn...
...kontroversi ini, sebaga...
...konsep yang berhubung...

sebutan *conspicuous consumption*. *Conspicuous consumption* ini tidak memiliki tujuan apa-apa, melainkan melanggengkan kesenjangan dan hierarki sosial. Penelitian ini dilakukan di Desa Ledokombo, sebuah desa di Kabupaten Jember, bukanlah kota urban, sebagian warganya menikmati waktu luangnya dengan bermain *video games* dan bermain di komunitas Tanoker mereka menikmati waktu luangnya tidak harus menunggu kaya. Bermain *video games* di lingkungan kampung bukanlah sebuah *prestise*, hanya menyalurkan kesenangan, hobi dan aktivitas waktu luang saja.

KONSEP TENTANG WAKTU LUANG

Waktu luang dan budaya populer telah didefinisikan dengan beragam cara. Terlebih, ada beberapa istilah yang merepresentasikan hal-hal yang buruk. Alasan utama mengapa kita menghubungkan istilah waktu luang dengan budaya populer adalah bahwa dua fenomena tersebut dalam praktiknya sangat berhubungan. Banyak budaya populer yang terjadi di wilayah non-bekerja dalam kehidupan manusia di waktu luangnya. Waktu luang memiliki beragam definisi, yang paling menonjol dari definisi-definisi tersebut berasal dari dua aliran. Yang pertama (klasik), aliran Aristoteles, pengikut kontemporer yang paling terkenal adalah filsuf Sebastian de Grazia, yang memahami waktu luang sebagai pemahaman pengembangan diri, mediasi, pengembangan kebebasan spiritual yang sebenarnya, singkatnya, satu hal yang ideal yang jauh dari yang tercapai dalam masyarakat Amerika kontemporer. Aliran yang kedua (empiris) adalah aliran yang melibatkan mayoritas sosiolog kontemporer serta orang awam, yang secara sederhana menggunakan istilah waktu luang untuk menggambarkan secara empiris berbagai aktivitas rekreasi yang melibatkan orang di dalamnya sehingga waktu luang bisa diartikan secara normatif dan deskriptif. Dengan demikian, kontroversi yang berhubungan dengan waktu luang tidak semata-mata tentang bagaimana istilah tersebut seharusnya didefinisikan tetapi yang lebih penting lagi adalah tentang apakah seharusnya waktu luang itu secara ideal. Meskipun aliran klasik memahami waktu luang sebagai milik pribadi yang paling ideal, akan tetapi aliran "empiris" secara implisit memandang waktu luang sebagai hal penting nomor dua setelah pekerjaan. Jadi, definisi dari dua aliran tersebut masih bias maknanya, aliran empiris masih beroperasi berdasarkan asumsi-asumsi dari etika kerja agama Protestan. Bab ini membahas dua kontroversi ini, sebagai tambahan dari pemisahan waktu luang dengan konsep yang berhubungan seperti rekreasi, bermain, dan permainan.

Perdebatan tentang budaya populer sama dengan perdebatan tentang waktu luang. *Pertama*, tidak ada konsensus atas arti yang sesuai untuk istilah tersebut (beberapa lebih suka melarang istilah tersebut dimasukkan ke dalam perbendaharaan kata dalam bidang sosiologi, lihat Wilkinson, 1971). *Kedua*, sama halnya dengan budaya populer, bisa diterima ataupun ditolak. Terus terang, ada yang mendukung budaya populer, ada juga yang menentangnya. Mereka yang berpendapat bahwa budaya populer sekarang ini merupakan budaya dasar dan vulgar mungkin menyamakannya dengan budaya massa, tidak begitu mendukungnya dan lebih mendukung budaya tinggi. Banyak dari mereka menuduh media massa merusak baik secara sosial maupun budaya, (lihat Rosemberg, 1971). Dilain pihak, mereka yang memandang budaya populer sebagai fenomena kreatif bahkan seringkali menganggapnya sebagai fenomena kreatif berpendapat bahwa partisipasi budaya kontemporer pasti lebih baik dibanding budaya yang terdahulu dalam sejarah (White, 1957), dan bahwa untuk menghapus/membuang manifestasi budaya populer modern yang demikian seperti musik rok, jazz, dan media elektronik adalah sikap elitisme yang sombong (Lewis, 1972; McLuhan, 1969).

Membahas waktu luang tidaklah cukup jika didefinisikan secara normatif saja; budaya populer, haruslah mencakup dua hal, baik sebagai sebuah fenomena penting maupun sebagai konsep yang bermanfaat. Sebagai suatu konsep, waktu luang harus didefinisikan seluas mungkin. Jika dilakukan, hal ini akan menjadi titik fokus yang mengikuti masing-masing bahasan. Beberapa istilah dalam perbendaharaan kata pembelajar di masyarakat sama-sama kontroversial dan membingungkan sebagaimana istilah waktu luang. Hal ini, yang pertama sebagai akibat dari sejumlah konsep yang berhubungan, tumpang tindih dan salah pendefinisian. Di antara kata-kata yang sudah sering kali digunakan dalam kontradiksi sebagai sinonim dari, atau sebagai yang berhubungan dengan waktu luang, kita menemukan rekreasi, bermain, dan *game*/permainan. Dalam hal ini adalah mendefinisikan dan membedakan istilah-istilah tersebut. Alasan yang kedua atas keberagaman makna dari waktu luang adalah karena istilah ini digunakan secara luas dengan dua tujuan yang berbeda dan bertentangan. Beberapa menggunakan istilah ini hanya sebagai sebuah konsep empiris yang mengacu pada aktivitas-aktivitas rekreasi tertentu. Beberapa yang lain memberi istilah tersebut makna yang normatif dari impian yang belum tercapai. Meskipun muncul kesulitan lain dari fakta bahwa beberapa mendefinisikan waktu luang sebagai jenis aktivitas tertentu, beberapa yang lain mendefinisikan sebagai saat/waktu, dan yang lainnya lagi mendefinisikannya sebagai bingkai pikiran, ini merupakan dua tujuan yang dengan dua makna tersebut istilah ini digunakan, secara

irektif bersifat...
yang membuat is...

Kata waktu...
izinkan. Dari...
berarti waktu se...
in. Jadi secara...
Oxford English Dic...
di atas. Menurut...
(1958) waktu luang...
untuk melakukan...
yang diberikan...
waktu atas pembe...

Ensiklopedia...
uang, tidak han...
dengan kesulitan...
bagian terdahulu...
"waktu luang, kes...
dibedakan dari...
analisis sosial," pe...
bermakna kebebas...
mata pencaharian...
dalam Internation...
(Kraus, 1971) men...
"semi waktu luang...
bermanfaat, sepe...

Semua defin...
bahwa kata dari...
yang menuntun p...
(pengetahuan). Se...
bahwa waktu luang...
pengetahuan dari...
konsep klasik pen...
sebagai keadaan...

Kesulitan da...
point ini saja, Ber...
yang harus dibua...
mereka juga ber...
Karena alasan tese...
beberapa pembaha...
konsep klasik ten...
membedakan antar...

objektif bersifat deskriptif pada satu sisi dan normatif pada sisi yang lain yang membuat istilah ini menjadi sangat membingungkan.

Kata waktu luang (*leisure*) berasal dari bahasa latin *licere* yang berarti diizinkan. Dari *licere* berubah menjadi kata bahasa Perancis *loisir*, yang berarti waktu senggang/bebas, dan bahasa Inggris *license*, yang berarti izin. Jadi secara literal, waktu luang (*leisure*) berarti kebebasan bertindak. *Oxford English Dictionary* mendefinisikan waktu luang sebagaimana baris di atas. Menurut sumber tersebut (dikutip oleh Larrabee dan Meyersohn, 1958) waktu luang (*leisure*) bisa berarti (1) kebebasan atas kesempatan untuk melakukan sesuatu yang ditetapkan atau tersirat, (2) kesempatan yang diberikan atas kebebasan dari pekerjaan, (3) keadaan mempunyai waktu atas pemberian sendiri, dan (4) pertimbangan.

Ensiklopedia secara panjang lebar menjelaskan definisi waktu luang, tidak hanya berkenaan dengan arti makna harfiah tetapi juga dengan kesulitan makna normatif dan konseptual yang dibahas di bagian terdahulu. Menurut *Encyclopedia of the Social Sciences* (Craven, 1993) "waktu luang, kesempatan untuk aktivitas yang tidak tertarik," harus dibedakan dari hiburan, rekreasi, dan sejenisnya. "Untuk tujuan-tujuan analisis sosial," penulis melanjutkan, "konsep tersebut biasanya hanya bermakna kebebasan dari aktivitas-aktivitas yang berpusat pada mencari mata pencaharian." Lebih lanjut, definisi waktu luang dari Dumazedier dalam *International Encyclopedia of the Social Sciences* (dikutip dalam Kraus, 1971) menekankan bahwa waktu luang juga harus dibedakan dari "semi waktu luang," yaitu, aktivitas-aktivitas yang memiliki tujuan yang bermanfaat, seperti berkebun, atau hobi-hobi yang dilakukan sendiri.

Semua definisi ensiklopedi tentang waktu luang menyebutkan bahwa kata dari bahasa Yunani itu mengacu untuk pendidikan (*schole*), yang menuntun pada kata bahasa Inggris *school* (sekolah), dan *scholarship* (pengetahuan). Signifikansinya adalah bahwa hal ini menunjukkan bahwa waktu luang, secara tradisional, berhubungan dengan pendidikan, pengetahuan dan filosofi. Jadi, etimologi dari kata tersebut menunjuk pada konsep klasik pengikut Aristoteles, atas pandangan tentang waktu luang sebagai keadaan ideal dari kebebasan dan pencerahan spiritual.

Kesulitan dalam mendefinisikan waktu luang tidak berhenti pada point ini saja, Berger dan Smigel keduanya mengenal perbedaan besar yang harus dibuat antara pandangan klasik dan pandangan yang lain, mereka juga berselisih tentang waktu luang itu waktu atau aktivitas. Karena alasan tersebut, pembahasan definisi Kraus merupakan satu dari beberapa pembahasan yang lengkap. Sebagai tambahan dari pengenalan konsep klasik tentang waktu luang dan tradisi filosofi Yunani kuno, Kraus membedakan antara konsep waktu luang sebagai suatu bentuk aktivitas

dan waktu luang sebagai waktu senggang. Pandangan bahwa waktu luang adalah aktivitas tidak bekerja merupakan pandangan yang cukup umum. Contohnya yang dikemukakan oleh Dumazedier (1967), mendefinisikan waktu luang sebagai aktivitas selain dari kewajiban bekerja, keluarga, dan masyarakat, yang secara individu berubah sesuka hati. Dengan kata lain, ketika waktu luang digunakan untuk menunjukkan aktivitas, maka istilah tersebut menjadi kurang lebih sinonim dengan rekreasi (Kerwin, 1975). Waktu luang juga maknanya tergantung pada sistem nilai budaya dari mereka yang memberikan definisi, khususnya, pada penempatan nilai tingkah laku bekerja dan tidak bekerja. Jadi, waktu luang, orang Yunani kuno memaknainya sebagai satu hal, penghuni Inggris baru yang terdahulu memaknai sebagai hal lain, dan suku primitif memaknainya sebagai sesuatu yang lain pula. Hampir semua pembahasan tentang waktu luang menunjukkan suatu kesadaran akan keterikatan dengan budaya, karena itu, referensi yang sering dipakai, dan perbandingan contohnya, dari pembahasan waktu luang ideal orang Yunani kuno, sikap puritan yang menyalahkan atas pembahasan tersebut, dan keseluruhan kekurangan manusia primitif atas konseptualisasi yang dibuat.

Manusia primitif mungkin benar-benar tidak bisa memahami bekerja dan waktu luang sebagai dua kategori yang berbeda. Dalam kondisi kelangkaan dan ekonomi nafkah penghidupan yang semuanya berkontribusi kurang lebih sama, ketersediaan kelas waktu luang atau waktu luang mungkin tidak ada. Bukannya pekerjaan itu merupakan aktivitas alami atau paling sering. Para antropolog terdahulu telah memosisikan bahwa manusia primitif hanya memproduksi jumlah barang yang sedikit yang diperlukan untuk bertahan hidup, kemudian setelah kembali ke alam, yaitu salah satu dari istirahat, bermain, atau diam, ini dianggap menjadi perbedaan yang fundamental antara manusia primitif dan manusia industri modern. Akan tetapi, bahkan jika ini yang terjadi, waktu luang hanya bisa dikonseptualisasikan dengan yang bertentangan dengan bekerja, dan polaritas ini tidak diragukan lagi tidak ada atau hanya sedikit yang disadari dalam pikiran primitif.

Waktu luang dijumpai pada bangsa Atena kuno. Kondisi ekonomi dan kondisi struktur sosial memungkinkan hal ini. Sebagaimana kondisi yang relatif maju secara industri yang pembagian buruh/tenaga kerjanya telah lebih maju dibanding bangsa lainnya, dan kekayaan sebagai hasil dari kerajaan maritim yang luas, bangsa Atena bisa lebih baik dalam mengupayakan waktu luang dibanding bangsa yang lain. Sebagai penduduk dari kerajaan "demokrasi" yang didukung oleh perbudakan, bangsa Atena menikmati baik hak maupun kesempatan untuk mencurahkan diri mereka sendiri pada hal-hal yang lebih tinggi dalam

... Oleh karena itu, di Barat, memfiksasi waktu luang pada konsumsi...
... Arius, Xerxes, dan per...
... kontemporer lainnya...
... pencerahan spiritual...
... kata *scholē*, bahasa Yunani...
... (1964). Cita/ideal waktu luang...
... diti oleh orang-orang...
... seniman dan pem...
... luang/*leisured*, kadang...
... merupakan perdagangan...
... minat/hal penting yang...
... tampaknya memp...
... sebagaimana yang...
... umum untuk bekerja...
... waktu luang. Jadi, saat...
... bekerja sebagai sebuah...
... kita melakukan yang...
... luang sebagai tidak be...
... diametris penekanan...
... Dalam masyarakat...
... merupakan turunan...

Di Roma waktu luang merupakan turunan...
... kenyamanan. Sem...
... adalah *otium* dan...
... atas bekerja dalam...
... kelas tentang apa yang...
... masyarakat bekerja...
... di negara industri...
... merupakan warisan...
... dari pekerjaan pedesa...
... *la letter!* Sepert...
... menyanyikan ke...
... Romawi—bekerja ke...
... luang menurut Oran...

Konsep waktu luang...
... Pada satu sisi, dogma...
... sebagai aktivitas...
... pada formulasi etika...
... di abad pertengahan...

hidup. Oleh karena itu, filsuf-filsuf Yunani, untuk pertama kalinya dalam sejarah Barat, memformulasikan ideal/cita waktu luang yang menekankan bukan pada konsumsi materi/barang yang mewah/boros (tidak diragukan Darius, Xerxes, dan penguasa Asia lainnya mengalahkan penduduk Atena kontemporer lainnya dengan mudah dalam hal tersebut), tetapi pengejaran pencerahan spiritual. Aristoteles secara khusus menekankan bahwa arti kata *scholē*, bahasa Yunani sama dengan arti kata waktu luang (de Grazia, 1964). Cita/ideal waktu luang orang Yunani didefinisikan sedemikian teliti oleh orang-orang seperti Plato dan Aristoteles yang bahkan bukan seniman dan pematung yang dianggap sebagai orang yang berwaktu luang/*leisured*, karena menurut mereka, aktivitas-aktivitas tersebut merupakan perdagangan yang terus menerus dan bukan merupakan minat/hal penting yang dipilih secara bebas (Craven, 1933). Yunani klasik tampaknya mempunyai konsep yang paling ideal untuk waktu luang. Dan sebagaimana yang Grazia (1964) sebutkan, kata dalam bahasa Yunani yang umum untuk bekerja adalah *a-scholia*, yang berarti hilangnya/tidak adanya waktu luang. Jadi, secara signifikan, peradaban Yunani mendefinisikan bekerja sebagai sebuah fungsi (yaitu ketiadaan) waktu luang, sementara kita melakukan yang benar-benar berlawanan, mendefinisikan waktu luang sebagai tidak bekerja. Kedua kemungkinan ini menunjukkan secara diametris penekanan budaya yang berlawanan dari dua peradaban. Dalam masyarakat Atena, waktu luang adalah yang utama dan bekerja merupakan turunan; menurut kita hal ini adalah kebalikannya.

Di Roma waktu luang orang Yunani diartikan sebagai menikmati kenyamanan. Sementara bahasa Latin untuk waktu luang dan bekerja adalah *otium* dan *negotium*, memberi konsep kesan positif yang sama atas bekerja dalam bahasa Yunani, sejarah dan budaya Romawi menjadi jelas tentang apa yang kita miliki, disini, manifestasi yang pertama dari masyarakat bekerja ekspansionis yang memuncak 2000 tahun kemudian di negara industri Barat. Bangunan imperium dan organisasi birokrasi merupakan warisan peninggalan Roma untuk dunia. Mereka berkembang dari pekerjaan pedesaan yang keras dan hemat—etika kerja kaum Puritan *avant la letter!* Seperti yang kita lihat dalam bab pendahuluan, si tua Cato menyanyikan kebajikan yang paling sentral dari temperamen orang Romawi—bekerja keras, kesederhanaan, hidup bersih. Arti utama waktu luang menurut Orang Romawi adalah istirahat dari kerja.

Konsep waktu luang abad pertengahan bahkan lebih sempit lagi. Pada satu sisi, dogma Kristen menekankan pada pentingnya kontemplasi sebagai aktivitas illahi. Tetapi pada sisi lain, kondisi ekonomi menuntun pada formulasi etika bekerja atas kepentingan sekunder waktu luang di abad pertengahan. Diakhir abad pertengahan, setelah Roma runtuh,

kehidupan sekali lagi kasar/keras dan sulit. Karena kebutuhan untuk bertahan hidup, pendeta perintis bekerja terutama sebagai buruh manual pinggiran yang kasar, menjadi kebajikan dan sebaliknya pengangguran/kemalasan menjadi sebuah dosa. Sebagaimana yang dikatakan oleh Saint Benedict, "pengangguran/ kemalasan adalah musuh dari pikiran."

Perkembangan etika bekerja selanjutnya dan seiring kemunduran kemerosotan cita waktu luang orang Yunani setelah Abad Pertengahan terlacak dalam bab sebelumnya. Renaissance mengantar Era kemajuan (*Age of Progress*) melalui teknologi. Protestanisme menuntun pada semangat kapitalisme. Revolusi Industri menuntun pada buruh massa. Ideologi dominan dari masyarakat industri mendefinisikan bekerja tidak hanya sebagai kebutuhan tetapi juga sebagai yang menyehatkan dan membenarkan diri. Dengan kata lain, aktivitas ekonomi tidak lagi semata-mata merupakan alat; sekarang aktivitas ekonomi berubah menjadi akhir itu sendiri. Akumulasi atau barang-barang materi dan investasi ulang produktif dari barang-barang materi tersebut harus tetap berlanjut bahkan diluar titik yang tingkat hidup memadainya telah dicapai. Menurut Weber (1958) orang Kalvinis khususnya, meyakini bahwa tingkah laku yang demikian merupakan satu-satunya indikasi dari anugerah Tuhan. Seperti yang kita lihat sebelumnya, tidak ada negara lain yang menggunakan konsep besar yang benar-benar negatif atas waktu luang selain Amerika.

Kita sekarang hidup di Era industri akhir dan peneliti sudah mengisyaratkan munculnya pandangan baru atas bekerja dan waktu luang. Penekanan pada konsumsi materi pertama kali dicatat oleh Veblen (1899) di antara struktur masyarakat ada yang sudah memakai cara hidup yang demikian yaitu banyak dari masyarakat kelas menengah. Konsumerisme, kemudian, secara perlahan-lahan sudah menggantikan gaya hidup sederhana. Jika kita definisikan, menurut Margaret Mead, kebajikan sebagaimana yang terkandung dalam bersakit-sakit dahulu bersenang-senang kemudian, dan perbuatan buruk seperti yang menempatkan kesenangan menjadi yang pertama, kemudian perbuatan buruk menjadi cara hidup orang Amerika, kredit angsuran, kesenangan dulu baru bayar kemudian, dan sebagainya. Mungkin benar bahwa fokus hidup orang Amerika adalah kenyamanan dan bukannya bekerja (Mead, 1958). Nilai baru dan kesadaran baru mungkin sedang tumbuh. Tetapi, perpindahan yang demikian (agak meninggalkan etika kerja yang kaku dan kembali ke cita waktu luang menurut Aristoteles) semoga sudah diantisipasi setidaknya selama 40 tahun (lihat Craven, 1933), dan bahkan sekarang, konsumerisme benar-benar mendorong tuntutan untuk memperoleh bayaran yang lebih baik, lebih banyak pekerjaan, pekerjaan kedua, pekerjaan untuk perempuan. Jika ada konsep baru tentang waktu

luang di era industri kapitalisme adalah melalui praktik perdagangan. Karena itu, sekarang menekankan fungsi aktivitas luar rumah dan rekreasi.

Russell (1935) bekerja sebagai "menemukan permukaan bumi dan atau dibayar rendah melakukan hal yang mengatakan bahwa hidup dari seseorang banyak waktu luang kesenangan. Keasyikan untuk mendedikasikan mempunyai tanggung jawab tetap yang cukup tidak hanya demi fasilitas lainnya, jika mungkin jadi konsep Dewey dan Heper, dan de Gramsci atas kebebasan. Konsep Dewey menentang proses pembenaran dan kemudian kita nampak yang pernah ada, menyetujui pada nilai terapan untuk mengurangi perdagangan. Ini bukannya kesenangan orang Amerika. Yang Amerika, bahkan Dewey pragmatism.

Sebagai ahli atas waktu luang, jika kebutuhan sosial penting adalah untuk menemukannya yang besar. Satu perkembangan budaya

luang di era industri akhir yang sejahtera yang dulu tidak ada di era kapitalisme adalah ini: dibawah tekanan reformis-reformis politik dan serikat perdagangan, kebutuhan manusia untuk rekreasi diterima. Oleh karena itu, sekarang ini ada gerakan rekreasi yang sangat kuat, yang menekankan fungsi yang menyehatkan dari olahraga dan aktivitas-aktivitas luar rumah dan dibutuhkan taman-taman dan fasilitas-fasilitas rekreasi.

Russell (1935) dengan bercanda pertama kali mendefinisikan bekerja sebagai "mengubah posisi sesuatu pada atau relatif dekat dengan permukaan bumi dengan sesuatu yang lain (yang tidak menyenangkan atau dibayar rendah) atau sebagai memberitahu orang lain untuk melakukan hal yang demikian (yang menyenangkan dan dibayar tinggi)." Mengatakan bahwa memindahkan sesuatu dengan empati bukanlah akhir hidup dari seseorang. Oleh karena itu, filsuf Inggris menyarankan lebih banyak waktu luang sebagai jalan untuk mencapai kebahagiaan dan kesenangan. Keasyikan Dewey (1921:241) atas waktu luang menuntunnya untuk mendedikasikan hidupnya pada pendidikan: "Pendidikan tidak mempunyai tanggung jawab yang lebih penting selain menciptakan ketetapan yang cukup untuk kesenangan atas rekreasi waktu luang; tidak hanya demi fakta pentingnya kesehatan tetapi masih banyak yang lainnya, jika mungkin, demi fakta efek akhir atas kebiasaan pikiran" Jadi konsep Dewey tentang waktu luang, sama dengan konsep Russell, Pieper, dan de Grazia, mendekati cita kapasitas spiritual orang Yunani atas kebebasan. Kontribusi Dewey yang paling penting adalah bahwa konsep Dewey membawa kembali ide dari *schole*, atau pendidikan sebagai proses membenaran diri dan bukan sebagai latihan vokasi. Setengah abad kemudian kita nampak sangat jauh dari penerapan rekomendasi Dewey yang pernah ada, menyaksikan titik berat yang terbaru dari pendidikan yaitu pada nilai terapan atas keterampilan yang dipelajari dan tendensi untuk mengurangi lembaga pendidikan tinggi digantikan dengan sekolah perdagangan. Ini bukanlah kebetulan bahwa keempat orang tersebut semuanya merupakan filsuf. Satu orang Jerman, satu orang Inggris, dua orang Amerika. Yang kesemua tampilan luarnya tidak seperti orang Amerika, bahkan Dewey, adalah bapak dari sekolah pikiran Amerika - pragmatism.

Sebagai ahli sosiologi, dia harus memerhitungkan konsep kita atas waktu luang. Jika kita mendefinisikan waktu luang secara normatif, kebutuhan sosial penting kita tidak terpenuhi. Salah satu tugas sosiologi adalah untuk menemukan dan merumuskan masalah-masalah sosial yang besar. Satu masalah yang demikian tampak ketinggalan dari perkembangan budaya adalah sistem sosial dan sistem nilai kita yang

berhubungan dengan bekerja dan waktu luang. Disisi lain, infrastruktur teknologi dan sosial kita menuntut bahwa kita harus berhenti menjarah lingkungan, bahwa kita harus memakai akal sehat dan mulai secara adil menikmati standar hidup materi yang tinggi. Bangunan budaya kita, dilain pihak, menolak untuk menghargai sikap yang demikian dan masih terus memuliakan bisnis, kerja, produksi, dan eksploitasi. Sebagaimana Berger (1963:32) memarafrasekan, "suatu budaya yang belum belajar untuk menghargai apa yang sebenarnya harus dilakukan dalam memproduksi menciptakan populasi yang susah". Kemudian masalah sosialnya adalah bahwa sistem nilai tidak mampu "menghargai situasi tertentu yang dilahirkan sistem sosial itu" Khususnya, sementara kekayaan industri tidak mencukupi dalam memberikan kita waktu luang, maka kita terus menolaknya seperti kita menolak hal-hal yang buruk (setan). Oleh karena itu, penting untuk sampai pada konsep waktu luang yang lebih bisa diterima secara sosial dan bukan konsep waktu luang yang sekarang ini sedang menjadi mode/trend, dan mau tidak mau menuntun kita kembali pada konsep waktu luang orang Yunani, yang menganut waktu luang tidak sebagai ketiadaan sesuatu yang harus dikerjakan, tetapi sebagai kesempatan untuk melakukan sesuatu.

PENGERTIAN REKREASI

Seperti waktu luang, kata rekreasi didefinisikan dalam berbagai cara. Tidak seperti waktu luang, hampir semua definisi dari rekreasi setuju bahwa rekreasi menunjukkan aktivitas tertentu dan bukan cita/ideal. Miller dan Robinson" (1963), contohnya, mendefinisikan rekreasi sebagai proses keterlibatan dalam aktivitas selama waktu luang, dengan serangkaian tindakan yang memungkinkan pencapaian nilai-nilai atas waktu luang. Kelompok Neumeyers (1958) mendefinisikan rekreasi sebagai "setiap aktivitas yang dilakukan selama waktu luang...yang bebas dan menyenangkan, memiliki daya tarik tersendiri, tidak dipaksa oleh penghargaan diakhir aktivitas diluar itu atau oleh kebutuhan langsung apapun".

Istilah rekreasi berasal dari bahasa latin recreation, yang berarti restorasi/ perbaikan, pemulihan. Oleh karena itu, etimologi istilah tersebut mengacu pada penambahan energi tubuh yang dikeluarkan untuk bekerja secara literal berarti penciptaan kembali energi. Meskipun banyak sosiolog menekankan elemen kesenangan dan bermain dalam rekreasi, tetapi akar bahasa dari kata tersebut mengingatkan kita bahwa rekreasi pada akhirnya mengacu pada aktivitas yang lebih rendah dibanding bekerja. Karena

itulah mengapa dianggap sinonim yang dilakukan rutinitas dan ke dalam bahasan waktu luang secara bermakna rekreasi.

Persis seperti rekreasi demikian juga arti waktu luang, normatif yang demikian juga tingkah laku untuk dicatat bermain dari waktu luang/*leisure* penandaan sosiolog seni ini menunjukkan kesulitan dalam aktivitas manusia dan manusia-manusia

Manusia pada seni. Lomba masyarakat Kwa permainan bola di Tengah, tradisi terlintas dalam mengistilahkan memunculkan dalam keterikatan yang mempunyai lain, kontes secara kelembagaan politik, ekonomi (1954). Kegiatan dengan kegiatan rekreasi orang rekreasi adalah

Di Roma, Tidak seperti aktivitas yang

Itulah mengapa dalam masyarakat kita waktu luang dan rekreasi sering dianggap sinonim—baik yang menunjukkan aktivitas bukan bekerja yang dilakukan oleh orang secara teratur sebagai perubahan penting dari rutinitas dan kewajiban bekerja. Tetapi, seperti yang akan ditunjukkan dalam bahasan berikutnya, budaya lain, dengan memahami waktu luang secara berbeda, juga memberikan arti yang berbeda terhadap kata rekreasi.

Persis seperti bagaimana orang Yunani menemukan waktu luang, demikian juga orang Roma menemukan rekreasi. Dan sebagaimana arti waktu luang yang mengalami perubahan tergantung kandungan normatif yang diberikan pada kata tersebut oleh budaya yang berbeda, demikian juga arti rekreasi tergantung pada perubahan isi tindakan/tingkah laku sepanjang waktu. Penelusuran sejarah rekreasi, penting untuk dicatat bahwa antropolog dan arkeolog secara umum membahas bermain dari manusia primitif; ahli sejarah mencatat tentang waktu luang/*leisure* peradaban kuno dan tentang permainan orang Romawi; dan sosiolog sering membahas rekreasi pada masyarakat modern. Hal ini menunjukkan keterikatan budaya dari konsep rekreasi modern dan kesulitan dalam menerapkan kata yang sama untuk menunjukkan aktivitas manusia primitif, manusia modern, manusia abad pertengahan, dan manusia-manusia lainnya.

Manusia primitif sudah mengenal bermain dan sudah menciptakan seni. Lomba menyanyi masyarakat Eskimo, perang yang kejam dari masyarakat Kwakiutl dalam perayaan pertukaran hadiah, berbagai permainan bola dan raket pada masyarakat India Amerika Utara maupun Tengah, tradisi tarian ritmis dan penuh iringan musik Afrika, semua itu terlintas dalam pikiran saat memikirkan budaya primitif. Tetapi, untuk mengistilahkan aktivitas-aktivitas “rekreasi” tersebut mungkin akan memunculkan kesalahan temporosentris—menerapkan konsep rekreasi dalam keterikatan budaya dan waktu dengan fenomena-fenomena asing yang mempunyai makna yang sangat berbeda. Jadi, di antara aktivitas lain, kontes menari orang Eskimo merupakan duel/perlombaan yang sah secara kelembagaan. Perayaan penduduk Vancouver merupakan fenomena politik, ekonomi, agama, ritual, dan kekeluargaan (Benedict, 1946; Mauss, 1954). Kegiatan musik dan menari orang Afrika sama religius dan sosialnya dengan kegiatan “rekreasi”. Jadi, dalam usaha untuk membatasi aktivitas rekreasi orang primitif merupakan usaha yang sia-sia, karena istilah rekreasi adalah kategori konsep orang Barat.

Di Roma, ada antisipasi pertama atas konsep rekreasi modern. Tidak seperti waktu luang, rekreasi berkonotasi sebagai rangkaian aktivitas yang benar-benar sederhana, yang mana banyak orang

berpartisipasi, tidak hanya sebagai anggota yang masuk dalam kelas yang berwaktu luang atau para filsuf elite saja. Jadi, karena struktur hidup orang Romawi tidak berbeda dengan kita, maka rekreasi massa menjadi kemungkinan pertama untuk dilakukan. Ukuran dan kompleksitas masyarakat Romawi saja pada puncak kejayaan kerajaan ini mencapai 100 juta penduduk dengan populasi ibu kota kerajaan 2 juta penduduk-melahirkan kesesuaian, pasifisme, dan masifikasi dalam semua bidang kehidupan. Karena itu "makanan dan hiburan (bread and circuses)" untuk rakyat disediakan oleh penguasa Romawi. Penonton permainan bangsa Romawi secara perlahan bertambah bahkan jumlahnya sampai melampaui batas. Sirkus Maximus (pertunjukan gladiator) pada suatu ketika penontonnya mencapai 400.000 orang sementara daya tampung Kolosium hanya 90.000 orang. Dalam pertunjukan tersebut, masyarakat umum menyaksikan secara pasif permainan gladiator, pertarungan perang laut di danau-danau buatan, perlombaan kereta, dengan jelas menikmati pertumpahan darah dan brutalitas. Vulgaritas rekreasi bangsa Romawi sangat berbeda dibandingkan dengan kaum bangsawan dari peradaban Yunani sebelumnya, di mana para pria terlibat aktif, adil, kompetitif dalam olah raga. Waktu luang massal, sekarang ini sering ditandai dengan usaha menarik impuls manusia yang paling dasar dan untuk perbaikan karakter, yang menjadi realitas pertama dari bangsa Romawi kuno. Dengan demikian rekreasi bangsa Romawi tidak sama dengan rekreasi kita sekarang ini.

Konsep rekreasi modern tidaklah secara langsung keluar dari tradisi bangsa Romawi. Pertama, era kegelapan dalam sejarah rekreasi harus dilalui. Era kegelapan, dalam hal ini, bukanlah Abad Pertengahan, tetapi Revolusi Industri yang pertama. Sementara masyarakat abad pertengahan hanya meninggalkan pemborosan waktu luang massal bangsa Romawi (tidak ada kehilangan besar, sejarawan mungkin juga setuju), abad sembilan belas masyarakat industri melihat rekreasi benar-benar lenyap. Inilah waktu di mana ekspansi kapitalis tidak dikekang/dibatasi memaksakan sebagian kehidupan manusia dan kondisi bekerja untuk bekerja secara massal. Kehidupan menjadi keras di seluruh negara Barat. Jika kondisi di Amerika Utara dianggap agak sedikit lebih baik dibandingkan kondisi di Eropa, itu disebabkan banyaknya ruang dan sumber daya alam (masih menjadi poin perdebatan dalam setiap kesempatan, seperti kesaksian Charles Dickens, lihat Dulles, 1965). Hal ini dirusak oleh munculnya lingkungan yang masih perawan yang menunggu untuk dijinakkan dan oleh karenanya melahirkan kondisi bekerja dan kehidupan setidaknya sekeras yang terjadi di Atlantik timur. Oleh karena itu, pada awalnya tidak ada rekreasi di wilayah dunia industri baik sebagai

suatu masalah atau empat belas jam kerja merupakan hal yang waktu tidak bekerja waktu yang dihabiskan tidur, minum, makan stereotip menggambar bangsa/keturunan untuk membenarkan merupakan hal yang energi, atau motivasi jadi, meskipun waktu orang kelas atas (kelas pada waktu itu.

Hanya pada dipraktikkan secara selama abad sembilan dan menikmati waktu pada akhir abad sembilan perlahan sampai masyarakat yang menyediakan kebutuhan kebutuhan terutama dari gerakan rekreasi taman dan fasilitas bagian dan lokal lain yang sama. Saat munculnya *Turner* simbol gerakan ini diselenggarakan

Kraus (1970) yang kita juga men dari pilihan beberapa sebagaimana dengan sebagai kebalikannya sebagaimana dengan kemudian bahkan aktivitas itu sendiri penampilannya di waktu luang, ada belaka, kontemporer

suatu masalah ataupun sebagai fenomena penting. Dua belas sampai empat belas jam kerja setiap hari merupakan hal yang biasa, pekerja anak merupakan hal yang umum, dan harapan hidup yang pendek. Sedikit waktu tidak bekerja tetap menjadi alasan pemecatan seseorang, banyak waktu yang dihabiskan untuk memenuhi kebutuhan dasar biologis—tidur, minum, makan, memulihkan diri, dan bereproduksi. Walaupun stereotip menggambarkan rakyat jelata abad sembilan belas sebagai bangsa/keturunan binatang menurut paham sosio-Darwinistik berusaha untuk membenarkan eksploitasi yang berkelanjutan dan represi massa, ini merupakan hal yang benar bahwa manusia tidak punya banyak waktu, energi, atau motivasi untuk benda-benda kehidupan yang lebih tinggi. Jadi, meskipun waktu luang mungkin sudah dipratikkan oleh sedikit orang kelas atas (Veblen, 1899), tetapi rekreasi belum secara luas dikenal pada waktu itu.

Hanya pada abad dua puluh konsep rekreasi benar-benar bisa dipraktikkan secara luas menurut akal. Di Amerika, contohnya, rakyat selama abad sembilan belas secara perlahan belajar bagaimana bermain dan menikmati waktu bebas secara konstruktif (Dulles, 1965). Kemudian, pada akhir abad sembilan belas, muncul "gerakan rekreasi." Hal ini secara perlahan sampai pada dua makna: yang utama: meningkatnya kesadaran masyarakat yang mendorong pemerintah untuk memberikan dana untuk menyediakan kebutuhan rekreasi rakyat, dan satu definisi tentang satu kebutuhan terutama sebagai olahraga dan di luar rumah. Jadi bagian dari gerakan rekreasi di Amerika Serikat sudah menciptakan taman-taman dan fasilitas rekreasi umum lainnya di tingkat nasional, negara bagian dan lokal dan menciptakan kemunculan YMCA, dan organisasi lain yang sama. Secara internasional trend tersebut sudah sejalan, dengan munculnya *Turnvereins* di Jerman pada abad sembilan belas dan menjadi simbol gerakan rekreasi di seluruh dunia, Pertandingan Olimpiade diselenggarakan hampir setiap empat tahun sekali sejak 1896.

Kraus (1971) menyaring berbagai definisi elemen-elemen berikut, yang kita juga menganggap penting atas arti rekreasi saat ini: (1) elemen dari pilihan bebas, sebagai kebalikan dari paksaan atau kewajiban, sebagaimana dengan bekerja; (2) elemen dari penghargaan intrinsik, sebagai kebalikan dari sesuatu seperti motif tersembunyi seperti uang, sebagaimana dengan bekerja (aktivitas rekreasi mungkin diganti, tapi kemudian bahkan, uang harus bersifat sekunder atas kesenangan dari aktivitas itu sendiri, sebagai contoh, musisi rock amatir dibayar untuk penampilannya di sebuah pesta); (3) fakta bahwa rekreasi, tidak seperti waktu luang, adalah aktivitas, bukan suatu yang ideal, atau kemalasan belaka, kontemplasi, atau istirahat; (4) fakta bahwa hampir semua jenis

aktivitas bisa, bagi seseorang, berarti rekreasi; tidak berarti sama atas aktivitas yang dilakukan seseorang sebagai makna subjektif dari aktivitas tersebut; aktivitas yang sama bisa berarti bekerja bagi beberapa orang tetapi dianggap rekreasi bagi yang lain (berpikir, contohnya, untuk semua cabang olahraga di mana baik olahragawan profesional maupun amatir terlibat); elemen terakhir ini menuntun penulis untuk menambah satu yang diabaikan oleh Kraus; (5) rekreasi mungkin secara fisik maupun mental diinginkan, atau rekreasi mungkin ringan dan santai, akan tetapi rekreasi selalu dipahami dalam hubungan dialektis dengan pekerjaan. Sebagaimana penulis berpendapat dilain tempat (Kando dan Summers, 1971), rekreasi bisa merupakan suatu kelebihan dari atau kompensasi untuk bekerja; suatu aktivitas rekreasi mengimbangi pekerjaan yang mudah dan membosankan akan menyerap secara fisik dan mental. Kraus juga berpendapat bahwa rekreasi secara umum berarti sesuatu yang konstruktif, contohnya, perkembangan intelektual. Hal ini lebih menunjukkan konotasi waktu luang daripada rekreasi. Malahan, penulis merasa bahwa elemen final/akhir dari rekreasi adalah (6) bahwa rekreasi sering kali mengacu pada sports/olahraga atau aktivitas-aktivitas luar ruangan dan hampir tidak pernah mengacu pada aktivitas-aktivitas yang secara intelektual berat. Jadi seperti yang ditulis de Grazia (1964:233) bahwa "seperti bangsa Romawi, konsep kita tentang waktu luang sebagian besar bersifat rekreasi." Konsep de Grazia tentang rekreasi memungkinkan kita untuk membedakannya dari waktu luang. Tidak seperti waktu luang, rekreasi tidak normatif, karena rekreasi menggambarkan aktivitas yang secara umum tidak memperbaiki akhlak; tidak seperti waktu luang, rekreasi harus dipahami selalu bertentangan dengan bekerja, tidak seperti waktu luang, rekreasi mengacu pada hal yang rata-rata orang modern terlibat di dalamnya, contohnya olahraga atau menonton.

KONSEP DAN PENGERTIAN BERMAIN (PLAY)

Definisi bermain beragam sebagaimana waktu luang dan rekreasi. Sosiolog Kaplan (1960) yang mencoba untuk menetapkan *bermain* untuk anak-anak dan rekreasi untuk orang dewasa, menulis bahwa bermain bisa berarti "aksi/tindakan ringan, informal, membuat percaya seperti bermain pada anak-anak, (atau) presentasi yang lebih formal, bergaya, intens dan bahkan lebih serius atas beberapa aspek kehidupan pada sebuah panggung." Psikolog Piaget mencoba membuat sebuah definisi dari bermain dalam proses-proses psikis fundamental. Menunjukkan bahwa aktivitas manusia bisa berkisar dari asimilasi (atas rangsangan lingkungan)

sampai akomodasi (atas rangsangan lingkungan) dimulai segera setelah asimilasi (Peaget, 1958). Anak-anak melalui usia/umur tertentu menyusut dan maka maka menurut Huizinga (1954) bahwa bagi sifat manusia yang berbeda-beda pengertian yang berbeda-beda. Untuk yang lebih serius, aktivitas bermain digunakan secara berbeda-beda. Gerakan yang berbeda-beda seleksi definisi yang berbeda-beda bermain tergantung pada jenis tersebut digunakan. Bermain bisa dikatakan bahwa budaya tertentu. Sebagai manusia dan antropologi kategori konsep bermain tingkah laku yang berbeda-beda tujuh belas. Hal ini berbeda-beda (1962), kategori konsep bermain itu. Seperti yang diungkapkan Abad Pertengahan dan *homunculi*, (orang-orang kecil dalam lukisan) anak dalam lukisan kecil. Sosialisasi/permainan sama seperti orang-orang berbeda-beda dari lingkungan ruang kerja. Sementara hal itu tidak dianggap sebagai permainan anak, sebagai makhluk sejarah.

Oleh karena itu, bermain adalah bermain. Akan tetapi, bermain sosial tentang bermain, dan tentang bermain, dan

1. Teori kelebihan adalah kebutuhan dikembangkan oleh penulis Jerman

sampai akomodasi (atas lingkungan), dia berpendapat bahwa "bermain dimulai segera setelah terjadi asimilasi dari hal yang paling berpengaruh (Peaget, 1958). Ahli sejarah Huizinga (1949) melacak elemen bermain melalui usia/umur, dengan sedih menyimpulkan bahwa elemen ini telah menyusut dan makin diabaikan dalam peradaban kotemporer. Bermain, menurut Huizinga, merupakan budaya universal karena bermain penting bagi sifat manusia-*homo ludens*. Istilah ini digunakan oleh penulis dalam pengertian yang paling luas, sebagai antitesis dari yang disebut aktivitas serius, aktivitas "menyenangkan" sedangkan bermain dan memainkan digunakan secara lebih sempit, permainan—arti teoretis—mengacu pada gerakan yang dibuat seseorang saat memainkan permainan. Inti dari seleksi definisi yang tidak sistematis ini adalah bahwa makna dari konsep bermain tergantung terutama pada tujuan analitis untuk yang mana istilah tersebut digunakan. Sebagaimana kasus dengan waktu luang dan rekreasi, bisa dikatakan bahwa bermain diciptakan di persimpangan sejarah dan budaya tertentu. Sementara Huizinga menulis tentang "sifat" main-main manusia dan antropolog memandang bermain sebagai budaya universal, kategori konsep bermain sebagai domain utama anak-anak atau setidaknya tingkah laku yang seperti anak-anak muncul di Barat sampai awal abad ke tujuh belas. Hal ini disebabkan, sebagaimana yang ditunjukkan oleh Aries (1962), kategori konseptual dari anak itu sendiri tidak muncul sampai saat itu. Seperti yang dilukiskan oleh Giotto, Durer, dan Breughel menunjukkan Abad Pertengahan (Middle Ages) hanya terdiri dari tipe—orang dewasa dan *homunculi*, (orang dewasa kecil). Ciri wajah, pakaian dan fungsi anak-anak dalam lukisan-lukisan pertengahan umumnya adalah orang dewasa kecil. Sosialisasi/pergaulan anak-anak keluarga raja dan kaum bangsawan sama seperti orang dewasa. Anak-anak dari kelas yang lebih rendah tidak berbeda dari lingkungan orang dewasa seperti tavern, tempat tidur dan ruang kerja. Sementara para lelaki bermain sebagaimana biasanya mereka, hal itu tidak dianggap sebagai sedang bermain atau seperti anak-anak. Sebagaimana Stone (1970) gambarkan kedua indentitas sosial, "anak" dan permainan anak, seperti semua fenomena sosial lainnya merupakan karya/makhluk sejarah.

Oleh karena itu, teori bermain tidak terbentuk sampai abad delapan belas. Akan tetapi, pada abad sembilan belas, banyak spekulasi teori, ilmu sosial tentang bermain mulai muncul. Setidaknya ada enam teori awal tentang bermain, diringkas oleh Kraus (1971), adalah sebagai berikut:

1. **Teori kelebihan energi**, dalam teori ini *bermain* motivasi utamanya adalah kebutuhan untuk membakar energi yang berlebihan. Teori ini dikembangkan di antaranya oleh filsuf Inggris Herbert Spencer dan oleh penulis Jerman Friedrich von Schiller.

2. **Teori rekreasi**, dalam teori ini bermain bukanlah sebagai pembakar kelebihan energi, melainkan sebagai usaha menghemat dan memulihkan energi. Teori ini dikembangkan oleh filsuf Jerman Moritz Lazarus.
3. **Teori bermain naluri-praktik**, menurut teori ini baik binatang maupun manusia membutuhkan periode masa kecil yang dilindungi yang selama itu mereka bisa bermain, yaitu, melatih dan menyempurnakan keahlian/skills nalurinya yang akan sangat diperlukan dalam hidup dikemudian hari. Teori ini dikembangkan oleh filsuf Swiss Karl Groos.
4. **Teori pembersihan** (*catharsis*), yang menyatakan bahwa *bermain* seringkali berfungsi sebagai katup pengaman untuk ekspresi-ekspresi emosi yang memuncak. Teori ini, berhubungan dengan teori kelebihan energi dan dianut oleh beberapa psikolog modern, kembali ke masa Yunani kuno. Aristoteles telah menunjukkan bermain sebagai alat membersihkan diri dari perasaan-perasaan agresif.
5. **Teori rekapitulasi**, teori ini dikembangkan pada pergantian abad kedua puluh oleh psikolog Amerika Stanley Hall, yang menyarankan bahwa tiap anak, memulai bermain, menghidupkan kembali sejarah ras manusia. Alasan di balik teori ini sama dengan alasan yang ada di balik keyakinan/kepercayaan bahwa perkembangan janin tiap manusia merupakan rekapitulasi keseluruhan proses evolusioner dari ras manusia: ontogeni mengulang filogeni. Jadi, sementara teori naluri-praktik dari Groos menyatakan bahwa bermain adalah proses naluriah dari berlatih untuk masa depan. Teori Hall menyatakan bahwa bermain adalah cara naluriah berlatih di waktu lampau.
6. **Teori relaksasi** dari bermain, merupakan akhir dari perpanjangan teori rekreasi terdahulu, yang menyatakan bahwa manusia modern, jika akan memfungsikan diri secara sehat harus mencari pelepasan aktif dengan bermain sehingga bisa sebagai kompensasi atas kerugian dari bekerja. Teori ini dikembangkan di antaranya oleh psikolog Amerika, G. T. W. Patrick.

Dari enam teori ini, satu perbedaan dari dua jenis bermain mulai muncul, satu perbedaan penting dari teori kontemporer tentang bermain. Ada bermain untuk anak-anak, yang fungsi utamanya menurut hampir semua psikolog dan pendidik adalah untuk sosialisasi antisipasi menjadi peran dan keahlian orangtua/orang dewasa; dan ada bermain untuk orang dewasa, yang berfungsi sebagai relaksasi, pelepasan, atau kompensasi atas bekerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Banta M. 2008. *...*
University.
Huizinga J. 1939. *...*
Ltd.
Kando TM. 1975. *...*
Library of Co
Ritzer G dan Sma
Muh. Taufik
Veblen T. 1994. *...*
Wynne D. 1998. *...*
Routledge.

DAFTAR PUSTAKA

- Banta M. 2008. *The Theory of The Leisure Class*, New York: Oxford University.
- Huizinga J. 1938. *Homo Ludens*. London, Boston and Henley: Kegan Paul Ltd.
- Kando TM. 1975. *Leisure and Popular culture in Transition*, London: Library of Congress Cataloging in Publication Data
- Ritzer G dan Smart B. 2012. *Handbook Teori Sosial Postmodern*. Penerjemah: Muh. Taufik. Bantul: Kreasi Wacana.
- Veblen T. 1994. *The Theory of Leisure Class*, New York: Penguin Books.
- Wynne D. 1998. *Leisure, Lifestyle and the New Middle Class*. London: Routledge.

acana secara kaku. Ia
tu bekerja. Bagi Foucault,
posisi, melainkan sesuatu
ensinya. Ia dideteksi melalui

DAFTAR PUSTAKA

- Banta M. 2008. *The Theory of The Leisure Class*, New York: Oxford University.
- Huizinga J. 1938. *Homo Ludens*. London, Boston and Henley: Kegan Paul Ltd.
- Kando TM. 1975. *Leisure and Popular culture in Transition*, London: Library of Congress Cataloging in Publication Data
- Ritzer G dan Smart B. 2012. *Handbook Teori Sosial Postmodern*. Penerjemah: Muh. Taufik. Bantul: Kreasi Wacana.
- Veblen T. 1994. *The Theory of Leisure Class*, Neww York: Penguin Books.
- Wynne D. 1998. *Leisure, Lifestyle and the New Middle Class*. London: Routledge.