Huma: Jurnal Sosiologi
ISSN 2988-5795

Volume 3, Nomor 1 (2024)

FENOMENA SANTAI DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT DESA PAUL KABUPATEN TAPIN

Muhammad Dahlawi[1], Varinia Pura Damaiyanti[1]
[1]*Sosiologi, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia*

Corresponding author:
Muhammad Dahlawi
muhdahlawi25@yahoo.co.id

Keywords:
Leisure phenomenon; leisure studies; television; karaoke; online games

DOI:
https://doi.org/10.20527/h-js.v3i1.213

Article History:
Received: December 13, 2023
Accepted: January 25, 2024

ABSTRACT

There are similarities between Khaldun and Veblen ideas regarding the social change in contemporary society and both are also influential in forming leisure studies which are still rarely discussed and often overlooked in current social phenomena. This research aims to understand the leisure phenomenon by exploring all leisure activities and their influence on the lives of the people of Paul Village. This research uses social change theories and sociology of consumption theories. This design of research is post-qualitative and postmodernist paradigms. Data collection techniques through observations, interviews and documentations. This research took place from October 2022 to July 2023. Research results shows that the people of Paul Village leisure through watching television at the patrol post, karaoke, online games and shopping activities at the mobile vegetable market. Recent social changes have made it easier for residents of Paul village to do leisure activities every day. Television is an interesting spectacle when midnights at the patrol post and a remedy for tiredness from the daily work routine. Karaoke has become a routine to using free time when the holidays arrive and a means of nostalgia for the past. Then online games as a form of entertainment consumption for today's teenagers in Paul Village. Shopping for vegetables is now easy for the residents of Paul village with the presence of a vegetable seller driving in front of their house every morning. All of these activities show leisure phenomenon is formed from the consumption of advanced technology products and the consumption of media devices, which has led to an increase in the consumption patterns of the people of Paul Village. Reasonable technology consumption patterns will make communication easier and happier in the lives of the residents of Paul village. However, excessive consumption patterns of technology products bring bad effects such as individualism, hedonism, wasting time and useless facilities.

ABSTRAK

Ada kesamaan antara gagasan Khaldun dan Veblen perihal perubahan sosial dalam kehidupan masyarakat kontemporer dan keduanya juga berpengaruh dalam membentuk studi santai yang masih jarang dibahas bahkan sering terabaikan dalam fenomena sosial terkini. Riset ini bertujuan memahami fenomena santai dengan menelusuri segala aktivitas santai serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Desa Paul. Penelitian ini menggunakan teori perubahan sosial dan teori sosiologi konsumsi. Jenis penelitian ini termasuk riset pasca-kualitatif dan paradigma pascamodernisme. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini berlangsung dari Oktober 2022 hingga Juli 2023. Temuan penelitian ini menunjukkan masyarakat Desa Paul bersantai lewat menonton televisi di pos ronda, karaoke, mainan daring dan aktivitas belanja dari pasar sayur berjalan. Perubahan sosial terkini memudahkan warga Desa Paul untuk melakukan aktivitas santai setiap hari. Televisi menjadi tontonan yang menarik saat malam tiba di pos ronda dan menjadi pengobat rasa lelah dari rutinitas bekerja setiap hari. Karaoke jadi rutinitas mengisi waktu luang warga Desa Paul saat masa liburan dan sarana nostalgia masa lalu. Mainan daring sebagai pola konsumsi hiburan masa kini remaja Desa Paul. Belanja sayur sekarang mudah bagi warga Desa Paul dari penjual sayur berkendara di muka rumah warga setiap pagi. Semua aktivitas tadi menunjukkan fenomena santai terbentuk dari konsumsi produk teknologi canggih dan konsumsi perangkat media yang membuat semakin meningkatnya pola konsumsi masyarakat Desa Paul. Pola konsumsi teknologi yang wajar akan membangun kemudahan komunikasi dan kebahagiaan dalam kehidupan warga Desa Paul. Namun, pola konsumsi produk teknologi yang berlebihan membawa efek buruk, seperti individualisme, hedonisme, mubazir waktu dan fasilitas nirguna.

Copyright © 2024 by The Authors

OPEN ACCESS

How to Cite:
Dahlawi, M., & Damaiyanti, V. P. (2024). Fenomena Santai Dalam Kehidupan Masyarakat Desa Paul Kabupaten Tapin. *Huma: Jurnal Sosiologi, 3*(1), 1-14. https://doi.org/10.20527/h-js.v3i1.213

This is an open access article under the CC BY-SA license.

A. PENDAHULUAN

Ada kesamaan gagasan Khaldun dan Veblen dalam hal teori perubahan sosial yang terjadi dalam masyarakat (Martono, 2021). Kesamaan gagasan itu terlihat dari munculnya kompetisi dalam kehidupan manusia dan perubahan pola konsumsi masyarakat. Kedua gagasan tadi termasuk teori sosiologi klasik, sehingga gagasannya sering terabaikan dalam penelitian terkini (Ritzer & Stepnisky, 2021). Padahal teori Khaldun dan Veblen memiliki tendensi mengkritik kehidupan sosial manusia dalam modernitas dan perubahan sosial dalam masyarakat (Ritzer & Stepnisky, 2022).

Gagasan Khaldun dan Veblen sebenarnya telah mengantisipasi keadaan masyarakat terkini menuju santai dan dominasi waktu luang yang hadir pada era pascamodernisme. Dalam gagasan Khaldun dan Veblen terdapat fenomena santai yang terabaikan sebagai fenomena sosial dalam kehidupan masyarakat sebab banyak pembaca hanya fokus pada perubahan sosial dan mengabaikan fenomena santai. Padahal keduanya termasuk dalam tokoh besar sosiologi serta menjadi pelopor studi aktivitas santai dan waktu luang dalam kehidupan masyarakat (Ibrahim, 1989; Alatas, 2017; Stebbins, 2018; Carr & Carr, 2023). Munculnya fenomena santai terjadi karena semakin banyak aktivitas harian yang kini telah terbantu oleh beragam alat teknologi baru dalam kehidupan masyarakat kontemporer dan efek emosi dalam riset sosiologi (Kraus, 1998; Scott & Fletcher, 2023).

Santai adalah aktivitas yang memiliki dimensi sosial dan aktivitasnya dapat membawa pada kualitas hidup yang lebih baik. Santai berguna untuk melepas penat, lelah dan cara simpel untuk membahagiakan diri setiap individu dalam bermasyarakat (Robert, 2006; Stebbins, 2018). Studi santai muncul sejak sosiolog Prancis bernama Joffre Dumazedier menerbitkan karya yang berjudul *"Toward a Society of Leisure"* pada tahun 1967 dan fenomena santai mulai dikaji mendalam sejak kesadaran akan keseimbangan antara bekerja dan waktu luang serta peningkatan kualitas hidup (Kraus, 1998; Stebbins, 2018). Pemikiran tentang evolusi santai dalam masyarakat juga dikembangkan lebih lanjut oleh para pemikir berbagai disiplin yang mengkritik kemunculan budaya konsumen, teknologi media, serta pola konsumsi dalam masyarakat (Silveira & Santos, 2019).

Ada beberapa kegiatan santai dan penggunaan waktu senggang yang muncul pada era pascamodernisme, seperti televisi, karaoke, mainan daring dan kemudahan membeli komoditas dalam masyarakat terkini. Televisi adalah konsumsi tontonan yang setiap hari sebagai kotak informasi dan menjadi tontonan masyarakat (Mudana & Atmadja, 2018). Karaoke adalah kegiatan menikmati musik populer di era pascamodernisme, yang sering menjadi aktivitas bersantai masyarakat menikmati media dalam mengisi waktu senggang (Appignanesi et al., 2014; Chang et al., 2022). Karaoke termasuk dalam fenomena global yang merepresentasikan kegiatan santai dan mengisi waktu luang individu sesudah bekerja (Zhou & Tarocco, 2007; Chang et al., 2022).

Mainan daring adalah mainan video yang kini mudah ditemukan dalam ponsel pintar dan cenderung dimainkan anak-anak hingga orang dewasa pada waktu senggang. Kehadiran mainan daring bermula dari kemunculan teknologi *waring wera wanua*

Copyright © 2024 by The Authors
OPEN ACCESS

(jaringan luas dunia), dunia siber atau masyarakat mengenalnya sebagai jaringan internet dan telekomunikasi (Baran, 2014). Pada masa sekarang terdapat juga kemudahan berbelanja dengan adanya pasar kendara yang membawa komoditas ke muka rumah dan konsumen mendapat kemudahan membeli tanpa perlu menuju pasar fisik. Selain itu, kehadiran internet menyebarkan segala komoditas ke dalam kehidupan harian (Thorpe et al., 2015).

Konsep utama dalam memahami santai adalah waktu dan penggunanya, misalnya pandemi Covid-19 jadi perubahan sosial global, demonstrasi sebagai momen historis dan alienasi membuat lenyapnya waktu berguna setiap individu (Harmon & Duffy, 2021). Santai mulai dari masa hampa, distrupsi teknologi dan munculnya masa hipermodern dengan berakhirnya pascamodern saat memasuki abad 21, dengan dominasi media dan teknologi layar kaca dalam kehidupan masyarakat (Roult et al., 2022). Santai termasuk dalam sosiologi kehidupan sehari-hari yang dapat ditelusuri dengan memahami rutinitas, aktivitas dan komunitas dalam masyarakat (Veal, 2023). Santai dapat dilihat sebagai hasil dari dominasi kekuatan kapitalisme global dan penggunaan fasilitas ruang publik untuk aktivitas konsumsi (Spracklen, 2023). Studi santai masih sedikit dilakukan dalam kehidupan masyarakat dunia selatan karena pemikiran dan pengetahuan masih di bawah pengaruh dominasi dari dunia utara dalam riset global (Carnicelli & Uvinha, 2023). Pascamodernisme ditandai pola konsumsi tanda simbol (Utopia & Khairussalam, 2023).

Penelitian ini menggunakan teori perubahan sosial dan teori sosiologi konsumsi. Penjelasan teori perubahan sosial memakai teori kohesi sosial (asabiah) dari Khaldun dan teori kelas santai dari Veblen. Penjelasan teori sosiologi konsumsi memakai penjelasan Debord, Baudrillard dan Lipovetsky yang terkait dengan paradigma pascamodernisme. Teori perubahan sosial dapat menguraikan segala fase proses perubahan masyarakat dan teori sosiologi konsumsi berguna untuk menjelaskan fenomena santai dalam kehidupan masyarakat Desa Paul.

Nilai kebaruan penelitian ini adalah reinterpretasi pemikiran sosial kultural klasik yang dikemukakan oleh Khaldun dan Veblen sehingga teori sosiologi klasik yang terabaikan menjadi relevan dan dapat dibaca kembali sesuai kehidupan masyarakat terkini. Penelitian ini juga menambahkan konsep dari Gilles Lipovetsky yang sedikit dibahas dalam teori pascamodernisme. Penelitian ini berupaya meyakinkan pembaca bahwa santai dapat diteliti sebagai sebuah fenomena sosial. Hasil penelitian ini adalah referensi dan pengetahuan baru dalam memahami konsep terkait dengan fenomena santai dalam teori sosiologi terkini.

B. METODE

Penelitian ini termasuk dalam paradigma pascamodernisme serta riset pasca-kualitatif. Paradigma pascamodernisme adalah pendekatan yang menolak segala fondasi dan gagasan dalam sains itu selalu menetap dan kekal, karena setiap proses akumulasinya selalu terpotong, terfragmentasi dan tidak stabil dalam siklus historis (Liliweri, 2018). Riset pasca-kualitatif adalah penelitian yang dipengaruhi oleh gagasan kelompok pascamodernisme dalam proses penelitian kualitatif (Bungin, 2022). Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam dan penyusunan data penelitian. Sumber data penelitian adalah informasi dari 20 warga Desa Paul, Kecamatan Bakarangan, Kabupaten Tapin. Teknik analisis data meliputi empat langkah yang meliputi koleksi data, reduksi data, penyajian data dan simpulan data (Miles & Huberman, 1994;

Copyright © 2024 by The Authors
OPEN ACCESS

Bungin, 2022). Tahapan penelitian meliputi observasi seluruh lokasi penelitian selama tiga bulan (Oktober–Desember 2022), wawancara informan selama lima bulan (Januari–Mei 2023) dan kompilasi data riset selama dua bulan (Juni–Juli 2023). Waktu penelitian ini berjalan selama sepuluh bulan dari Oktober 2022 hingga Juli 2023.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini tersusun dari segala temuan dalam penelitian yang berlangsung dari Oktober 2022 hingga Juli 2023. Setelah melakukan proses penelitian sesuai metode yang penulis gunakan, semua hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut.

1. Televisi dan Warung: Hiburan Kolektif Setiap Malam

Televisi dan warung adalah kombinasi hiburan kolektif masyarakat Desa Paul, khususnya lelaki, yang sedang berjaga di pos ronda atau menjadi tempat berkumpul setiap malam. Televisi sudah lama jadi hiburan sesudah penat bekerja tepatnya saat malam hari hingga dini hari untuk menghibur diri dengan tontonan yang menyenangkan dan memanjakan mata dalam keheningan serta sepi malam hari.

> *"…Tivi tu hiburan malam masyarakat Kampung Paul, apalagi lakian nang uyuh bagawi siang hari bakumpul di gardu gasan santai gasan bapandir kehidupan harian. Rancak tiap malam ini, lakian santai mehilangakan uyuh bagawi, manonton film, gulat tinju sampai sepak bola di tivi gardu…." (Informan Darkuni, 2023)*

> *"…Televisi itu hiburan malam masyarakat Desa Paul, apalagi lelaki yang lelah kerja siang hari akan kumpul di pos ronda untuk santai untuk mengobrol kehidupan sehari-hari. Sering tiap malam ini, lelaki santai melepas lelah kerja, menonton film, gulat tinju sampai sepak bola di televisi pos ronda…." (Informan Darkuni, 2023)*

Televisi masih jadi hiburan kolektif yang masih dilakukan warga Desa Paul, khususnya lelaki saat malam hari untuk saling bertemu, berinteraksi hingga berbelanja di sekitar pos ronda. Mereka yang menonton televisi adalah warga Desa Paul yang mengurangi rasa penat kerja dari beban pekerjaan siang hari. Mereka bersantai untuk mengurasi kelelahan bekerja dan menikmati tontonan yang menarik dalam layar kaca televisi. Warga Desa Paul juga berkumpul untuk saling kenal mengenal, berkomunikasi perihal masalah kehidupan sehari-hari sambil belanja di warung hingga menikmati tontonan televisi. Aktivitas santai di pos ronda juga mendapat dukungan dari adanya warung punya Darkuni yang posisinya sebelah pos ronda. Warung jadi ruang masyarakat untuk makan, minum dan tempat bertemu teman serta bersantai setiap malam oleh para muda masyarakat Desa Paul.

Kehadiran televisi di pos ronda serta warung dalam kehidupan masyarakat Desa Paul merupakan contoh kemunculan masyarakat spektakel beserta masyarakat konsumen. Masyarakat spektakel ditandai oleh kehidupan yang tereduksi dalam akumulasi spektakel dan komoditas menginvasi kehidupan individu (Thorpe et al., 2015). Sehingga kehidupan warga Desa Paul bersantai pada televisi dan warung membuat berkurangnya rasa kehidupan sosial yang otentik. Relasi sosial kini seringkali tereduksi pada penampilan dan tayangan yang menawan di layar kaca. Tontonan akhirnya justru membuat santai dan waktu senggang hanya pada aktivitas konsumsi yang membuat manusia kehilangan hubungan sosial yang otentik karena hanya fokus pada tayangan layar kaca televisi. Aktivitas seperti menonton film, gulat tinju dan sepak bola merupakan bentuk tontonan

Copyright © 2024 by The Authors

OPEN ACCESS

komoditas berupa visual yang menawan dan membuat warga Desa Paul hanya terpaku pada segala peristiwa hiburan di layar kaca daripada relasi sosial aktual sesama manusia.

Masyarakat konsumen sederhananya muncul lewat iklan dalam program televisi yang masyarakat tonton (Baudrillard, 2017). Iklan merupakan saluran penyebaran segala macam komoditas lewat rayuan visual bahkan kini iklan sudah menyatu dengan sinetron. Iklan menjadi sumber perubahan pola konsumsi dan tayangan iklan televisi telah membuat sebaran tanda serta simbol dalam kehidupan masyarakat Desa Paul untuk mengenal dan menerima rayuan visual membeli produk atau komoditas tertentu.

Darkuni sebagai pemilik warung membuka layanan warung sampai 22 jam, maka akan banyak warga Desa Paul yang datang makan, minum atau membeli barang sesuai keperluannya. Darkuni juga memberi tugas kepada istrinya untuk menjaga warung, jika dia sedang istirahat dan sibuk dengan urusan tertentu. Sehingga Darkuni menjalankan bisnisnya dengan memanfaatkan ruang depan rumahnya menjadi warung sebagai pusat tempat konsumsi warga Desa Paul.

> *"...Warung ini buka tarus handak 24 jam. Ku buka warung ini mulai habis subuh jam 6 pagi sampai handak subuh jam 4 pagi. Istirahatlah kisaran 2 jam, jadi warung buka 22 jam, nang bajaga ini bagantian, mun aku hauran atau istirahat, biniku nang jaga warung. Ku jaga pas malam, biniku jaga pas siang...." (Informan Darkuni, 2023)*

> *"...Warung ini buka hampir 24 jam. Aku buka warung ini dari sehabis subuh jam 6 pagi sampai hampir subuh jam 4 pagi. Istirahatlah sekitar 2 jam, jadi warung buka 22 jam, yang berjaga ini sering bergantian, kalau aku sibuk atau istirahat, biniku yang jaga warung. Aku jaga malam, biniku jaga siang...." (Informan Darkuni, 2023)*

Warung Darkuni merupakan keberadaan toko obat dalam kehidupan masyarakat kini. Keberadaan toko obat dalam masyarakat konsumen merupakan kemudahan dan kenyamanan tersendiri untuk melakukan aktivitas konsumsi, namun juga menunjukkan bahwa dunia niaga terus ada dan siaga dalam jam istirahat tidur (Baudrillard, 2017).

Gambar 1. Warung Darkuni
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2023)

Copyright © 2024 by The Authors

OPEN ACCESS

Warga Desa Paul memiliki fasilitas menikmati waktu luang dengan bersantai menikmati tontonan dan hiburan bersama warga sekitar yang berkumpul setiap warungnya buka. Panjangnya durasi buka warung Darkuni membuktikan bahwa fenomena santai terbentuk dari adanya aktivitas konsumsi warga Desa Paul berkumpul dan jadi konsumen tayangan televisi serta warung untuk berinteraksi dan mengurangi jenuhnya kehidupan.

2. Karaoke Menjadi Hiburan Selama Liburan

Karaoke (カラオケ) berasal dari kata dua kata yakni kara (空) yang berarti hampa dan ōkesutora (オーケストラ) yang berarti orkestra. Karaoke berarti orkestra hampa. Karaoke merupakan hiburan yang berasal dari Kota Kobe Jepang, yang dikembangkan oleh Daisuke Inoue. Tetapi, Roberto Legaspi del Rosario sebagai pemegang paten sistem karaoke Sing Along System pada tahun 1975 (Zhou & Tarocco, 2007; Pascasio, 2021).

Karaoke sebagai hiburan menyanyi berawal dari teknologi Jepang yang masuk Indonesia dan mulanya dinikmati kelas atas dalam kehidupan masyarakat kota selain dengan kehadiran anime dalam televisi nasional hingga televisi swasta.

Dengan mudahnya akses teknologi dan sebaran media digital, maka aktivitas karaoke dilakukan oleh warga Desa Paul untuk bersantai. Karaoke menjadi aktivitas pelepas lelah warga Desa Paul dengan menikmati musik instrumental dari teknologi mikrofon dan speaker yang mudah dibeli di toko media elektronik serta kemudahan mengakses internet untuk memutar audio-video di YouTube.

> *"…Rancak nyanyi tu pas habis begawian bahuma. Pas kadada gawian, ku nyanyi ja soalnya hidup ini bejalan apa adanya, kada usah meurusi banyak pikiran atau waktu kaina…. Ku rancak ja nyanyi mun ada acara kawinan di Kampung Paul. Ku himung nyanyi lagu Dangdut. Saraba beban pemikiran ini rasa kadada lagi. Mun ada acara, ku umpat nyanyi, moga ja nang bapangantinan bahagia jua…" (Informan Iman, 2023)*

> *"…Sering aku menyanyi lagu itu ketika habis kerja tani. Pas musim tanpa kerja, aku menyanyi karena hidup ini jalani saja apa adanya, jangan membebani diri dengan banyak pikiran dan apalagi memikirkan masa depan…. Aku sering ikut menyanyi lagu kalau ada acara perkawinan di Desa Paul. Aku senang menyanyi lagu Dangdut. Banyak beban pikiran menganggur hilang. Apabila ada acara, aku menyanyi gembira, semoga juga keluarga pengantin berbahagia…" (Informan Iman, 2023)*

Iman menjelaskan bahwa kegiatan santai yang dilakukannya merupakan rutinitas yang sering dilakukannya saat liburan, untuk mengisi waktu luang, mengatasi kelelahan kerja serta membawa kebahagiaan diri dan masyarakat. Karaoke juga termasuk kegiatan menyenangkan dengan menikmati teknologi media lewat audio-visual serta cara menikmati waktu senggang selama liburan.

Karaoke jadi gambaran santai mencolok dalam kehidupan masyarakat terkini. Seorang individu melakukan kegiatan mubazir waktu untuk mencapai konsumer dan populer dalam kehidupan bermasyarakat. Kegiatan ini jadi contoh fenomena santai yang umum dilakukan oleh masyarakat dengan menikmati waktu senggang dalam kehidupan. Manusia sebagai individu punya tendensi untuk melakukan santai mencolok dan konsumsi mencolok agar memiliki keistimewaan dalam status sosial (Corrigan, 1997; Veblen, 2001; Bakti et al., 2020). Ternyata cara untuk memiliki keistimewaan dalam masyarakat Desa Paul ialah kemampuan bernyanyi dan menghibur warga Desa Paul.

Copyright © 2024 by The Authors

OPEN ACCESS

Karaoke juga menjadi hiburan rekreasi selama liburan masyarakat Desa Paul seperti adanya acara perkawinan atau perayaan selamatan. Lewat karaoke, warga Desa Paul merayakan dan memanfaatkan waktu senggang untuk menikmati suara lagu dangdut.

> *"...Karaoke Dangdut tu jadi liburan nang populer di warga Kampung Paul. Liburan nang menghibur warga Kampung Paul tu suara musik karaoke, salamatan atau undangan acara kawinan. Mun ada acara kawinan tu ada bahagia keluarga, ada bahagia warga Kampung Paul bakaraoke...." (Informan Kamarudin Adut, 2023)*

> *"...Karaoke Dangdut itu jadi liburan paling masyhur warga Desa Paul. Liburan yang menghibur warga Desa Paul itu suara musik karaoke, selamatan atau undangan acara perkawinan. Saat ada acara perkawinan itu ada bahagia keluarga, ada bahagia warga Desa Paul karaoke...." (Informan Kamarudin Adut, 2023)*

Karaoke dangdut jadi cara bersantai warga Desa Paul yang populer di acara besar. Kemeriahan acara lewat karaoke dangdut menjadi keasyikan, kenikmatan santai serta membawa kebahagiaan kepada pemilik acara pernikahan. Karaoke jadi rekreasi kolektif serta pemenuhan hasrat warga Desa Paul menikmati suara, irama dan alunan musik.

3. Mainan Daring: Jaringan Nirkabel dan Mubazir Waktu Muda

Mainan daring adalah fenomena santai yang relevan dalam seluruh masyarakat kini. Sebab mainan daring yang lekat kultur kota ternyata sudah masuk desa dan menjadi kehidupan harian warga Desa Paul. Sejak masuk internet dengan jaringan nirkabel, antusias warga Desa Paul untuk terkoneksi internet jadi tinggi. Sebab, jaringan nirkabel hanya perlu perangkat elektronik seperti ponsel pintar yang terkoneksi jaringan internet untuk menikmati sensasi menjelajahi dunia maya penuh semesta citra.

Gambar 2. Voucher Wi-Fi Desa Paul
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2023)

Mainan daring internet sebagai hiburan telah menciptakan kerumunan yang asyik dengan tontonan dan mainan. Karena itu, perubahan pola konsumsi berjalan dalam tontonan dan mainan yang menarik perhatian remaja Desa Paul. Mainan daring hadir lewat kemunculan jaringan nirkabel (WiFi) yang dipasang di pertengahan tahun 2022 sepanjang wilayah Desa Paul dan aksesnya didistribusikan lewat pembelian *voucher Wi-Fi*.

> *"...Setiap hari ku temui kanakan, nang anum nukar voucher Wi-Fi harga ampat ribu rupiah gasan internet saharian. Biasanya internet itu di rumah atau bekumpul imbaian kawanan nang satu relasi, mulai dari sama tontonan atau sama mainan. Nang lakian biasanya pakai*

Copyright © 2024 by The Authors
OPEN ACCESS

internet mainan hape, Mobile Legends atau Free Fire. Nang binian biasanya pakai internet gasan nonton video Youtube, Instagram dan Tiktok…." (Informan Misdani, 2023)

"…Setiap hari aku temui saja anak-anak, remaja atau para muda yang membeli voucher Wi-Fi seharga empat ribu rupiah untuk internet seharian. Biasanya internetnya itu di rumah atau kumpul bersama teman dalam satu relasi, mulai dari sesama tontonan atau sesama mainan. Anak lelaki biasanya pakai internet buat mainan hape, Mobile Legends atau Free Fire. Anak perempuan biasanya pakai internet buat menonton video Youtube, Instagram dan Tiktok…." (Informan Misdani, 2023)

Para muda Desa Paul adalah kelompok yang menghabiskan waktu untuk bersantai sesudah pulang sekolah dengan menggunakan internet nirkabel untuk menonton hiburan beserta mainan. Sayangnya, mainan daring yang dilakukan cenderung pada penghabisan waktu senggang dengan menatap asyiknya layar kaca, menikmati tanda serta simbol yang hampa makna. Sesudah masyarakat konsumsi, teknologi layar kaca telah melahirkan simulakra dalam kehidupan kini (Baudrillard, 2002; Bakti et al., 2019).

Santai berlebihan memicu munculnya generasi konsumtif yang abai pada perubahan sosial dan tak peduli masa depan (Khaldun, 2015). Setiap liburan akan jadi kesempatan remaja Desa Paul untuk main segala mainan daring dan mengisi waktu senggang dengan bersantai. Hal inilah yang disebut sebagai hipermodernisme atau hipermodernitas.

Gejala hipermodernisme ditandai dengan media elektronik dan komputer memungkinkan pemadatan ruang dan waktu sehingga logika waktu jadi singkat. Pertukaran informasi serba cepat nan kilat sehingga mencela pola yang perlu penantian dan kelambanan, semua ingin instan dan serba cepat saji (Lipovetsky & Charles, 2005; Cambra-Badii & Paragis, 2023).

Fenomena kehadiran internet, media sosial dan internet telah mengubah pola santai warga Desa Paul. Mereka yang mainan daring candu akses internet cenderung melakukan aktivitas mubazir waktu yang sebenarnya buruk untuk masa depan dan kemampuan dalam manajemen waktu. Perilaku ini merupakan tahap menuju kebarbaran manusia karena mulai malas bekerja dan hanya menjadi konsumen saja (Veblen, 2001; Bakti et al., 2020).

"…Ku khawatir nang bamainan daring ini candu, lalu mubazir usia anum. Ampat ribu mahabiskan diri gasan internetan wara saharian. Memang murah meliat haraga barang, tapi tabuang waktu gasan nang produktif. Seharian nonton layar kaca, talinga tuli hiburan mainan ja. Padahal hidup ini nang kada taganti tu ya masa hidup. Ku prihatin kalau nang anum di Kampung Paul ni asyik bamainan ja…" (Informan Syamsul Ma'rif, 2023)

"…Aku khawatirnya orang yang mainan daring ini candu, sehingga mubazir waktu muda. Empat ribu menghabiskan diri hanya untuk internet seharian. Memang murah secara harga barang, tapi membuang waktu untuk hal produktif. Seharian yang di tonton layar kaca, telinga menjadi tuli karena hiburan mainan. Padahal dalam hidup ini yang tak terganti, selalu lenyap adalah waktu hidup. Aku prihatin kalau para muda Desa Paul ini hanya asyik mainan saja…." (Informan Syamsul Ma'rif, 2023)

Pemain mainan yang asyik dengan mainan yang dimainkannya kemudian memutuskan sesaat dengan dunia real karena terlalu asyik dengan dunia virtual yang sedang dimainkan lewat ponsel pintar. Situasi ini mengakibatkan hubungan dalam komunikasi kini kehilangan makna dan semua hanya dikelilingi oleh citra. Telah terjadi

Copyright © 2024 by The Authors

OPEN ACCESS

hiperrealitas dan ekstasi komunikasi saat gadget justru menarik dan memukau sehingga penggunanya menjadi adiktif pada konsumsi informasi (Baudrillard, 2002; Hidayat, 2021).

Individu hanya suka pada aktivitas santai dalam arus banjirnya informasi dari jaringan nirkabel Wi-Fi yang menunjang fasilitas koneksi segala mainan daring. Rasa asyik pada mainan daring menyebabkan meningkatnya individualisme warga Desa Paul dan menurunnya kohesi sosial. Adiksi teknologi telah membuat para pemain mainan candu sebagai menjadi bagian massa penikmat citra media, bagian mayoritas yang bungkam dan akhirnya merasakan kematian sosial (Baudrillard, 2021).

Menurunnya kohesi sosial karena banjir informasi dalam santai menikmati mainan daring membuktikan hasrat waktu senggang membawa manusia pada hedonisme. Sebab, mainan daring di ponsel pintar dan konektivitas internet membawa manusia pada pola konsumsi informasi yang tinggi serta seduksi visual yang memicu individualisme.

4. Langganan Belanja Dekat Rumah dan Matinya Pasar Kecamatan

Fenomena santai yang jelas terlihat dalam kehidupan masyarakat Desa Paul selanjutnya adalah warganya terbiasa untuk belanja sayur dari penjual yang berkendara menyusuri Kota Rantau hingga memasuki Desa Paul. Biasanya penjual ini lewat jalanan Desa Paul mulai pukul 8 pagi hingga pukul 12 tengah hari. Kegiatan membeli sayur ini menjadi kebiasaan setiap hari yang membuat masyarakat Desa Paul santai dan tenang tanpa harus pergi ke pasar Kota Rantau. Pembelian sayur ini juga sangat mudah karena penjual sayur rutin lewat hadir mengelilingi Desa Paul setiap hari.

Gambar 3 Hamdanah membeli sayur mayur
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2023)

> *"...Ku ini langganan nukar sayur terus tiap hari. Kada usah lagi singgah ku ke pasar Kota Rantau mun ada ja pasar sayur datang tiap pagi parak rumah. Gasan apa kita ke pasar kota, mun sudah ada di muka rumah kita...."* (Informan Hamdanah, 2023)

Copyright © 2024 by The Authors

OPEN ACCESS

> *"...Aku ini langganan beli sayur terus tiap hari. Tak perlu lagi aku singgah ke pasar Kota Rantau kalau ada saja pasar sayur datang tiap pagi dekat rumah. Untuk apa lagi kita ke pasar kota, kalau sudah ada depan rumah kita...."* (*Informan Hamdanah, 2023*)

Hamdanah sering berlangganan membeli sayur setiap pagi menantikan kehadiran penjual sayur yang lewat keliling jalanan Desa Paul. Menurutnya, sangat mudah untuk mendapatkan segala sayur mayur tanpa harus pergi jauh ke Pasar Kota Rantau. Hal yang paling menyenangkan baginya ialah penjual sayur yang datang pagi hari, sehingga sayur yang didapatkan masih segar dan bukan bagian dari sayur sisa jualan. Baginya, tak perlu lagi datang ke pasar karena pasar sudah tiba ke depan rumah sendiri. Sehingga dengan adanya pasar sayur menuju masyarakat Desa Paul mendapatkan kemudahan membeli segala sayur mayur di muka rumah.

Fenomena ini menunjukkan tumbuhnya teknologi transportasi dan dunia niaga mempengaruhi rutinitas masyarakat Desa Paul. Inilah hipermodernisme atau dapat disebut dunia yang dilipat. Ruang, waktu dan tempat kini sudah efektif serta efisien, sehingga dunia kini sebagai tempat hidup manusia berubah menjadi dunia yang dilipat, sebuah dunia yang mengalami perubahan ruang, waktu dan tempat secara cepat yang akhirnya menggeser budaya lama dan budaya baru cepat kilat silih berganti. Sains dan teknologi terkini menjadikan manusia melihat segala dunia sebagai realitas yang sederhana (Piliang, 2020).

Kehadiran para penjual sayur kendara merupakan bukti bahwa pasar tidak lagi terikat pada satu ruang, tempat dan waktu yang harus didatangi konsumen dengan segala jalanan yang ada. Pemadatan ruang dan waktu dalam kehidupan saat kini, menciptakan pasar menjadi bersifat dinamis, singkat dan temporer. Pasar juga tidak lagi harus mengikuti pola tempat yang bersifat statis, lama dan permanen. Pasar kendara menunjukkan bahwa urusan niaga tak perlu harus ke tempat fisik, namun yang lebih penting terjadi pertukaran dan kemampuan belanja yang tinggi.

Kehadiran para penjual sayur kendara ini ternyata juga menyebabkan senyap dan lenyap para konsumen yang berbelanja di Pasar Bakarangan yang posisinya berada pada ujung Desa Paul Rukun Tetangga 1. Pasar yang dibangun dari alokasi dana pemerintah Kecamatan Bakarangan kini hanya menjadi padang kosong tanpa penjual dan pembeli, bukti bahwa segala arus teknologi, informasi dan komunikasi deras memasuki Desa Paul. Pasar kendara dalam masyarakat kota sudah memasuki jalanan Desa Paul dan warga Desa Paul menuju kehidupan masyarakat kendara (hadarah). Ternyata logika waktu singkat mampu menggusur pelanggan pasar nyata. Lenyapnya pelanggan pasar kecamatan, menunjukkan kesuksesan teknologi mutakhir mampu mengalihkan perhatian warga Desa Paul pada pola kecepatan, ketepatan dan mapannya budaya instan dalam masyarakat Desa Paul. Mobilitas transportasi membuat pasar kini jadi lebih efisien.

Pasar Bakarangan adalah proyek pembangunan yang keliru dan jangka pendek dari pemerintah. Bahkan, pembangunannya mengabaikan kantor kecamatan yang seharusnya lebih baik dibangun terlebih dulu dibandingkan ruang pasar yang kosong. Padahal akses kantor pemerintah penting dalam membangun komunikasi pembangunan antara pemerintah dan warga Desa Paul sehingga pembangunan berkelanjutan dan jangka panjang dapat terwujud.

Copyright © 2024 by The Authors

OPEN ACCESS

Gambar 4 Pasar Kecamatan Bakarangan
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2023)

Inilah contoh perilaku korupsi yang Ibn Khaldun gambarkan, nafsu hidup mewah, pembangunan bangunan besar tapi abai peningkatan sumber daya manusia dalam masyarakat (Verza, 2021). Masalah yang terjadi berulang pada masyarakat kendara (hadarah), pemerintah lupa guna pembangunan dan terlalu asyik mengejar kemewahan terutama bangunan besar nan megah (Alatas, 2017).

> *"...Pasar Bakarangan tu contoh gawian salah pamarintah membangun warga kampung. Jadinya mubazir lahan karena pembangunan tu jangka pendek ja. Sudah labih lima tahun tu pasar jadi ruang kosong. Baik ada program tani atau pemahaman teknologi baik gasan warga kampung Paul supaya adaptif wan kawa meulah gawian hanyar...." (Informan Zubaidah, 2023)*

> *"...Pasar Bakarangan itu contoh pemerintah yang keliru dalam membangun masyarakat desa. Bentuk mubazir lahan lewat pembangunan jangka pendek saja. Sudah lebih lima tahun itu tempat jadi ruang kosong. Lebih baik ada program untuk petani dan pemahaman teknologi lebih penting buat warga desa Paul supaya lebih adaptif dan mampu membangun pekerjaan baru...." (Informan Zubaidah, 2023)*

Mungkin inilah pentingnya untuk menelusuri tentang pembangunan manusia yang egaliter dalam peradaban agar mampu membentuk pembangunan berkelanjutan dalam mengembangkan wilayah kota dan desa. Peran pembangunan fasilitas ruang publik seharusnya berbarengan dengan pembangunan edukasi kepada masyarakat, sehingga tak membuat mubazir ruang dalam pembangunan. Sangat penting pemerintah membangun dengan pertimbangan masyarakat sekitar dalam membuat fasilitas publik.

Pembangunan kini perlu menerapkan pola komunikasi pembangunan, khususnya hubungan pemerintah dan warga desa agar tercapai kesepakatan dan tak membuat pembangunan sepihak. Sebab semua pembangunan akhirnya bertujuan untuk mampu membangun kesejahteraan badan dan kesejahteraan batin secara seimbang (kaya material dan kaya spiritual) agar tercipta keadilan sosial dalam kehidupan masyarakat kontemporer yang kini mampu dibantu oleh kecanggihan teknologi informasi dan

Copyright © 2024 by The Authors

OPEN ACCESS

komunikasi masa kini. Komunikasi pembangunan, wawasan lingkungan dan penyebaran media massa sangat penting untuk membangun segala motivasi dan mengenal manfaat terbaik dari alat teknologi terkini serta penerapan ide baru dalam proses membangun masa depan peradaban yang baik (Harun & Ardianto, 2011; Hendra, 2019).

D. KESIMPULAN

Menurunnya kohesi sosial dalam masyarakat Desa Paul terjadi karena santai berlebihan. Kehadiran masyarakat spektakel dan masyarakat konsumen memang mengubah masyarakat Desa Paul menuju santai, sehingga penggunaan waktu senggang digunakan untuk hiburan media digital, seperti karaoke, televisi dan menikmati beragam komoditas di warung. Toko obat dalam masyarakat konsumen justru membantu warga Desa Paul untuk menikmati ritme waktu senggang dengan menawarkan ruang dan waktu untuk bersantai. Seduksi dan simulakra terjadi dalam kehidupan harian warga Desa Paul yang dikelilingi oleh citra media, seperti ponsel pintar yang mengakibatkan candu mainan daring dan adiksi teknologi. Dalam era hipermodernisme, orientasi kehidupan warga Desa Paul yang adiksi teknologi menuju pada sifat hedonistik yang dibahas sejak dahulu seperti pemikiran Khaldun dan Veblen. Bukti kehadirannya melalui logika waktu pendek dengan adanya akses internet dan pasar kendara setiap hari di Desa Paul.

Setelah menemukan segala fenomena santai dalam kehidupan masyarakat Desa Paul, penulis menyadari bahwa santai dan waktu senggang adalah bagian penting dalam kehidupan manusia dan pascamodernisme menuju pada kontemplasi waktu luang. Nilainya tak dapat ditukar dengan benda dan harta yang biasa kita kumpulkan setiap hari. Tantangan hidup kita adalah menggunakannya sebaik mungkin. Ada kutipan sederhana nan puitis sang pemikir dalam mendefinisikan waktu.

> *"…Waktu adalah sungai yang mengalir ke seluruh penjuru sejak dahulu kala, melintasi pulau, kota dan desa, membangkitkan semangat atau menidurkan manusia. Dia diam seribu bahasa, hingga manusia sering tak sadar kehadiran waktu dan nilainya, walau segala sesuatu -selain Tuhan- tak mampu melepaskan diri darinya…." (Filsuf dan sosiolog Algeria, Malek Bennabi dalam (Faiz, 2020))*

REFERENSI

Alatas, S. F. (2017). Luxury, State and Society: The Theme of Enslavement in Ibn Khaldun. *Journal of Historical Sociology*, *30*(1), 67–76. https://doi.org/10.1111/johs.12152

Appignanesi, R., Garratt, C., Sardar, Z., & Curry, P. (2014). *Introducing Postmodernism: A Graphic Guide*. London: Icon Books.

Bakti, I. S., Anismar, A., & Amin, K. (2020). Pamer Kemewahan: Kajian Teori Konsumsi Thorstein Veblen. *Jurnal Sosiologi USK (Media Pemikiran & Aplikasi)*, *14*(1), 81-98. https://doi.org/10.24815/jsu.v14i1.18109

Bakti, I. S., Nirzalin, N., & Alwi, A. (2019). Konsumerisme dalam Perspektif Jean Baudrillard. *Jurnal Sosiologi USK (Media Pemikiran & Aplikasi)*, *13*(2), 147–166. https://doi.org/10.24815/jsu.v13i2.15925

Baran, S. J. (2014). *Introduction to Mass Communication: Media Literacy and Culture Eighth Edition*. New York: McGraw-Hill Education.

Baudrillard, J. (2002). *Jean Baudrillard Selected Writings Second Edition* (M. Poster (ed.)). California: Stanford University Press.

Baudrillard, J. (2017). *The Consumer Society: Myths and Structure Revised Edition*. London:

Copyright © 2024 by The Authors

OPEN ACCESS

SAGE Publications.
Baudrillard, J. (2021). *Dalam Bayang-Bayang Mayoritas Yang Bungkam* (I. Y. Kurniasih & T. Setiadi (eds.)). Yogyakarta: Circa.
Bungin, B. (2022). *Analisis Data Penelitian Kualititatif (Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Bungin, B. (2022). *Post-Qualitative Social Research Methods (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Kencana.
Cambra-Badii, I., & Paragis, M. P. (2023). Social Imaginaries of Addictions in Series: Representations of Hypermodernity. *Revista Española de Drogodependencias*, *48*(2), 19-31. https://doi.org/10.54108/10043
Carnicelli, S., & Uvinha, R. (2023). Leisure, Inequalities, and the Global South. *Leisure Studies*, *42*(3), 328–336. https://doi.org/10.1080/02614367.2023.2168032
Carr, N., & Carr, S. (2023). Sociology as the Foundation of Leisure Studies: A critical analysis. *Loisir et Société/Society and Leisure*, 1–9. https://doi.org/10.1080/07053436.2023.2274185
Chang, L.-C., Dattilo, J., & Huang, F.-H. (2022). Karaoke as a Form of Leisure in Later Life: Connections Between Singing and Meaning in Life. *Leisure Studies*, *41*(4), 531–544. https://doi.org/10.1080/02614367.2022.2049626
Corrigan, P. (1997). *The Sociology of Consumption: An Introduction*. London: SAGE Publications.
Faiz, F. (2020). *Menjadi Manusia, Menjadi Hamba*. Jakarta: Noura Books.
Harmon, J., & Duffy, L. N. (2021). A Moment in Time: Leisure and the Manifestation of Purpose. *International Journal of the Sociology of Leisure*, *4*(2), 89–96. https://doi.org/10.1007/s41978-020-00073-0
Harun, R., & Ardianto, E. (2011). *Komunikasi Pembangunan dan Perubahan Sosial*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Hendra, T. (2019). Media Massa Dalam Komunikasi Pembangunan. *Jurnal At-Taghyir: Jurnal Dakwah Dan Pengembangan Masyarakat Desa*, *1*(2), 136–152. https://doi.org/10.24952/taghyir.v1i2.1723
Hidayat, M. A. (2021). *Jean Baudrillard & Realitas Budaya Pascamodern*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
Ibrahim, H. (1989). *Pioneers in Leisure and Recreation*. Reston: American Alliance for Health, Physical Education, Recreation and Dance.
Khaldun, I. (2015). *The Muqaddimah: An Introduction to History - Abridged Edition* (F. Rosenthal & N. J. Dawood (eds.)). Princeton: Princeton University Press.
Kraus, R. G. (1998). *Recreation and Leisure in Modern Society Fifth Edition*. Sudbury, MA: Jones & Bartlett Publishers.
Liliweri, A. (2018). *Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
Lipovetsky, G., & Charles, S. (2005). *Hypermodern Times*. Cambridge: Polity.
Martono, N. (2021). *Sosiologi Perubahan dan Sosial (Perspektif Klasik, Modern, Postmodern, dan Poskolonial) Edisi Revisi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Miles, M. B., & Huberman, M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook Second Edition*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
Mudana, I. W., & Atmadja, I. N. B. (2018). *Bahan Ajar Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Pascasio, L. (2021). Diasporic Performativity in the Practice of Karaoke. *Ethnic Studies Review*, *44*(3), 88–113. https://doi.org/10.1525/esr.2021.44.3.88

Copyright © 2024 by The Authors

OPEN ACCESS

Piliang, Y. A. (2020). *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.

Ritzer, G., & Stepnisky, J. (2021). *Sociological Theory Eleventh Edition*. London: SAGE Publications.

Ritzer, G., & Stepnisky, J. (2022). *Contemporary Sociological Theory and Its Classical Roots The Basics Sixth Edition*. London: SAGE Publications.

Robert, K. (2006). *Leisure in Contemporary Society*. Wallingford: CAB International.

Roult, R., Pronovost, G., & Martineau, F. (2022). Using Gilles Lipovetsky Concepts to Frame Leisure Studies in the Hypermodern Age. *International Journal of the Sociology of Leisure*, *5*(2), 167–184. https://doi.org/10.1007/s41978-021-00090-7

Scott, D. S., & Fletcher, T. (2023). Emotions and Leisure: New Insights and Perspectives. *Leisure Studies*, 1–8. https://doi.org/10.1080/02614367.2023.2243653

Silveira, L. Á., & Santos, N. (2019). A Society that has Leisure More and More as a Basic Need. The Evolution of Leisure Seen by the Portuguese Perspective. *Cadernos de Geografia*, *40*, 23–35. https://doi.org/10.14195/0871-1623_40_2

Spracklen, K. (2023). Hegemony in Postmodernity: Lifeworld Colonization and the Instrumentalization of Leisure. *International Journal of the Sociology of Leisure*, *6*(3), 283–296. https://doi.org/10.1007/s41978-023-00136-y

Stebbins, R. A. (2018). The Sociology of Leisure: an Estranged Child of Mainstream Sociology. *International Journal of the Sociology of Leisure*, *1*(1), 43–53. https://doi.org/10.1007/s41978-017-0003-5

Thorpe, C., Yuill, C., Hobbs, M., Todd, M., Tomley, S., & Weeks, M. (2015). *The Sociology Book*. London: Dorling Kindersley.

Utopia, M., & Khairussalam. (2023). Nilai Tanda dan Nilai Simbol Pada E-Commerce Shopee: Perilaku Konsumsi Mahasiswa FISIP ULM. *Huma: Jurnal Sosiologi*, *2*(3), 259–267. https://doi.org/10.20527/h-js.v2i3.95

Veal, A. . (2023). Everyday Life and Everyday Leisure. *International Journal of the Sociology of Leisure*, *6*(2), 225–248. https://doi.org/10.1007/s41978-023-00134-0

Veblen, T. (2001). *The Theory of the Leisure Class*. New York: Modern Library.

Verza, A. (2021). *Ibn Khaldūn and the Arab Origins of the Sociology of Civilisation and Power*. Cham: Springer International Publishing.

Zhou, X., & Tarocco, F. (2007). *Karaoke: The Global Phenomenon*. London: Reaktion Books.

Copyright © 2024 by The Authors

OPEN ACCESS