

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dalam era milenial ini sangat pesat dan berdampak terhadap segala sektor dan individu, mulai dari remaja hingga yang dewasa saat ini sudah sangat bergantung pada teknologi untuk menunjang aktivitasnya. Menurut *Internet World Stats* pada tahun 2015, lebih dari 3 miliar orang memiliki akses internet di seluruh dunia. Dalam segala kemudahan aksesnya, teknologi berperan penting dalam pengaruh timbal-balik yang ditimbulkan, tidak terkecuali dalam organisasi, mulai dari desain ulang organisasi untuk pemanfaatan SDM digital, komunikasi dan kolaborasi yang efektif, hingga memunculkan persaingan yang lebih kompleks antar individu agar lebih kreatif, inovatif, serta lebih bisa mengeksplor kemampuan untuk peningkatan kinerja organisasi (Colbert, Yee, & George, 2016).

Dalam hal ini juga berdampak pada kehidupan sosial para individu yang semakin mudah tereskpose, mulai dari gaya hidup dan hiburan. Maka dari itu individu sekarang ini cenderung tertarik pada hal-hal yang membuat otaknya lebih *rileks*, tidak berfokus pada duduk seharian untuk mengerjakan suatu pekerjaan, melainkan ada selingan hiburan yang membuat mereka untuk istirahat sejenak dan selanjutnya akan kembali fokus pada tanggung jawab mereka, atau seakrang ini bisa dikenal dengan istilah *Business and Leisure (Bleisure)*. *Business and Leisure* dapat diartikan sebagai perpaduan antara pekerjaan dan hiburan atau

sesuatu yang menyenangkan dalam waktu yang sama yang dapat memunculkan motivasi untuk kinerja yang maksimal. Seperti pendapat dari Wagner, Loundsbury, dan Fitzgerald (1989) yang mengatakan bahwa seseorang yang menganggap kegiatan sebagai *leisure* lebih cenderung termotivasi secara intrinsik dan mendapatkan kepuasan serta kesenangan dari kegiatan itu sendiri. Roadburg (1983) yang membandingkan persepsi individu yang dibayar dan yang tidak dibayar dalam suatu kegiatan tertentu, hasilnya mereka yang dibayar cenderung menganggap tugas itu sebagai pekerjaan dengan konsekuensi apapun. Sejalan dengan pendapat dari Davis, Jackson, Kronenfeld, & Blair (1984); Chih Mou Hsieh (1998); Hagger, Chatzisarantis, & Biddle (2002); Iso-Ahola (1980); Ragheb (1980) , Ragheb & Tate (1993); Watson (1996) yang menyatakan bahwa motivasi ditemukan menjadi faktor yang paling penting dalam memprediksi aktivitas *leisure* terkait dengan partisipasi aktivitas fisik, jadi pada era sekarang ini individu lebih tertarik dengan desain pekerjaan yang membuat ia sedikit merasa bebas termasuk dalam segi ide atau pikiran yang akan berdampak pada kinerja mereka menjadi semakin kreatif dan selanjutnya menimbulkan rasa kepuasan serta komitmen yang tinggi terhadap organisasi, khususnya untuk para *Agent of Change* yaitu Mahasiswa.

Fenomena *Bleisure* sebenarnya sudah ada, tetapi kebanyakan terdapat pada sektor pariwisata. Seperti yang dipaparkan oleh Lichy (2017) bahwa Istilah "*Bleisure Traveller*" umumnya digunakan untuk mendefinisikan para profesional yang menghindari kerja keras yang tidak menyenangkan dari bisnis mereka dan mereka mencampurkannya dengan waktu luang (Bridge Street Global Hospitality, 2014;

World Economic Forum [WEF], 2015). Meskipun tren *bleisure* tumbuh (WEF, 2016), tetapi masih ada kekurangan penelitian tentang tipe perjalanan campuran ini (Unger, Uriely, & Fuchs, 2016).

Generasi Mahasiswa dengan rentang usia 19-23 tahun adalah *part of digital native* yang menggambarkan individu sejak lahir sudah bersentuhan dengan perkembangan teknologi. Dalam hal ini mereka memandang semuanya cepat, mudah, serta menyenangkan, termasuk di dalam dunia perkuliahan yang mana mengikuti kegiatan perkuliahan merupakan aktivitas utama seorang mahasiswa, sedangkan untuk mengisi waktu luang yang mereka miliki dimanfaatkan untuk tujuan aktualisasi diri, yaitu dengan melakukan berbagai aktivitas atau kegiatan yang sesuai dengan minatnya, misal mengikuti organisasi mahasiswa sebagai bagian dari *leisure activity*. Dampak belajar dan berorganisasi sebagai *bleisure* sendiri dapat menjadi perpaduan yang sempurna dikala mahasiswa tersebut dapat membagi waktunya dengan baik sehingga banyak keuntungan yang akan mereka dapatkan dari segi sosial (kinerja sosial) maupun dari segi akademis (kinerja akademik). Kinerja sosial yang diperoleh dari keterlibatan di organisasi kemahasiswaan dengan motif sosial yang bertujuan untuk memiliki interaksi dengan orang lain (Heckhausen, 1980), meliputi bertambahnya relasi, modal sosial, kepekaan terhadap lingkungan, kepemimpinan dan pemahaman akan adanya sebuah tanggung jawab. Sementara kinerja akademik meliputi prestasi belajar, prestasi di ajang akademik dan kegiatan akademik penunjang perkuliahan.

Namun kurang puas dan nyamannya para anggota organisasi tampaknya menjadi fenomena yang biasa terjadi di dunia organisasi dan akan berdampak terhadap

kinerja individu tersebut maupun organisasi itu sendiri, termasuk Organisasi Mahasiswa di Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang. Dalam hal ini mungkin dipicu dengan kurangnya motivasi dalam diri anggota, kurangnya apresiasi dari ketua, deadline pekerjaan dan tugas secara bersamaan, hubungan antar relasi yang kurang baik, serta kebosanan akan rutinitas yang monoton yang mengharuskan mereka terus bekerja dengan waktu yang ditetapkan. Misalnya rapat yang terlalu sering dan ketua yang membatasi anggotanya untuk berpikir kreatif. Dari beberapa kemungkinan alasan tersebut didasarkan pada fenomena yang terjadi dalam Organisasi Mahasiswa di UNISSULA bahwa sebenarnya para anggota organisasi ini lebih menyukai pekerjaan yang *flexible* dan mengharapkan sebuah reward untuk kinerja yang optimal.

Berdasarkan gagasan tersebut, perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan tujuan untuk menemukan pemahaman terhadap praktik dari *bleisure* yang jika digali lebih dalam akan memunculkan banyak manfaat untuk mahasiswa itu sendiri. Sehingga dalam penelitian ini akan dilakukan penelitian pada organisasi mahasiswa di Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Belum banyak penelitian yang mengkaji *bleisure* di kalangan Mahasiswa yang sibuk organisasi terhadap kinerja sosialnya sehingga penelitian ini akan mengeksplorasi dampak *bleisure* terhadap kinerja sosial untuk *student digital native*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalahnya adalah ***Bagaimana pemahaman konsep business and leisure pada mahasiswa yang aktif di dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan?***

Sedangkan dengan pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Apakah yang dimaksud dengan *bleisure*?
2. Bagaimana persepsi mahasiswa dalam konsep aktivitas *bleisure* di dalam organisasi?
3. Apakah definisi dari kinerja sosial sebagai bentuk dari aktivitas organisasi?
4. Apa hubungan antara *bleisure* dan kinerja sosial?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah maka diketahui tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun model konseptual pada hubungan antara *Bleisure* dan *Social Performance*.

1.4. Manfaat Teoritis

1. Manfaat teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan menjadi panduan bagi perkembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan konsep *business and leisure* di dalam tempat kerja.

2. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan untuk memperbaiki dan mengoptimalkan kinerja individu dengan mengaplikasikan konsep bleisure di tempat kerja.

