

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Pada era globalisasi saat ini, pengangguran masih menjadi masalah klise yang perlu penanganan. Pengangguran merupakan suatu keadaan dimana seseorang yang tergolong dalam angkatan kerja ingin mendapatkan pekerjaan namun belum mendapatkan pekerjaan (Probosiwi, 2016). Sementara pengangguran menurut Agustina (2018) merupakan masalah yang umum dihadapi oleh semua negara, terutama negara yang sedang berkembang seperti Indonesia. Data pengangguran di Indonesia menunjukkan angka yang masih signifikan sebagaimana ditampilkan pada table 1.1. Pada tahun 2016 terjadi penurunan jumlah pengangguran sebanyak 9% dari 6.180.000 menjadi 5.610.000 orang. Pada tahun 2017 dan 2018 terjadi penurunan kembali tetapi tidak terlalu signifikan masing-masing hanya sebesar 2% dan 3%.

Tabel 1.1 : Data pengangguran di Indonesia tahun 2015-2018

Tahun	Jumlah pengangguran
2015	6.180.000 orang
2016	5.610.000 orang
2017	5.500.000 orang
2018	5.340.000 orang

Data pengangguran menurut Badan Pusat Statistik (BPS, 2018)

Meski demikian banyak solusi yang diterapkan pemerintah untuk mengurangi angka pengangguran salah satunya dengan meningkatkan kualitas SDM melalui

pendidikan tinggi atau perkuliahan. Pendidikan tinggi atau jenjang Universitas, merupakan salah satu sarana untuk menciptakan SDM yang berkualitas tidak hanya dalam hal pengetahuan tetapi juga dalam hal peningkatan keterampilan. Di era teknologi saat ini banyak hal yang bisa dimanfaatkan mahasiswa untuk mendapatkan pekerjaan bahkan selagi yang bersangkutan masih menempuh masa studi. Ada beberapa cerita dari mahasiswa yang sukses menempuh studi sambil bekerja seperti yang dilakukan oleh Afiqie mahasiswa dari Universitas Brawijaya Malang yang memanfaatkan teknologi, dengan membuat alat stimulasi kecerdasan otak janin. Afiqie menjual alat buatannya ke situs NetMedis dan berhasil meraup keuntungan berkat penjualan alatnya tersebut. Contoh lainnya adalah Flo mahasiswa dari Universitas Tarumanegara sejak semester 3 sudah mulai merintis brand noonaku, yaitu bisnis pakaian wanita yang dijual secara online (Retnowati, 2014) . Dari dua contoh diatas membuktikan bahwa status kuliah dan bekerja dapat berjalan dengan baik bahkan dapat membuka lapangan pekerjaan bagi orang lain.

*Double roles* atau peran ganda mahasiswa sekaligus bekerja, menjadi fenomena menarik untuk diteliti di era sekarang ini karena berpotensi mengurangi angka pengangguran. *Double roles* dilakukan untuk mempersiapkan mahasiswa sebagai calon pekerja untuk mempersiapkan memulai bisnis lebih dini. Sehingga ketika mahasiswa sudah lulus mereka langsung dapat memimpin bisnis mereka sendiri. Hal ini akan membantu pemerintah untuk mengurangi dalam menyelesaikan angka pengangguran.

Dari data yang diperoleh, lulusan *fresh graduate* yang masih menganggur menurut Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi mencatat sekitar

630.000 sarjana yang masih menganggur setiap tahunnya. Oleh karena itu *double roles* merupakan alternatif solusi bagi para *fresh graduate* sehingga ketika mereka lulus, para *fresh graduate* tidak perlu khawatir untuk mendapatkan pekerjaan.

Penelitian yang sebelumnya tentang *Bleisure* banyak dilakukan untuk objek para pebisnis yang sekaligus mereka melakukan *traveling*. *Bleisure* merupakan istilah yang menggabungkan antara *Business* dan *Leisure*. Namun demikian, penelitian yang mengamati *double roles* pada peran utama sebagai mahasiswa dan peran sampingan sebagai pekerja masih jarang diteliti. Penelitian ini akan mengungkap pengaruh *Bleisure* terhadap *Academic performance*.

Yumna (2019) melakukan penelitian kualitatif, menemukan bahwa *Business and Leisure* mempunyai hubungan dengan *Social Performance* dan juga *Academic Performance*. Dalam hal ini Yumna (2019) meneliti mahasiswa yang dalam masa kuliah aktif mengikuti organisasi dan kegiatan ekstrakurikuler di kampus. Dari hasil penelitiannya, Yumna (2019) menemukan tujuan melakukan *Bleisure* pada mahasiswa adalah untuk meningkatkan rasa percaya diri, *soft skill*, manajemen waktu dan juga mendapatkan relasi.

Waktu luang biasanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan pada 3 aspek, yaitu relaksasi, hiburan, dan pengembangan diri (Dumadezirer, 1967; Ahluwalia, 2016; Hidayati, 2012). Dalam ketiga aspek tersebut, individu akan menemukan kesegaran dari rasa lelah, pelepasan dari rasa bosan, dan kebebasan dari hal-hal yang membebani. Dengan kata lain, waktu luang merupakan ekspresi dari seluruh aspirasi manusia dalam mencari kebahagiaan, berhubungan dengan tugas baru,

etnik baru, kebijakan baru, dan kebudayaan baru. Sedangkan menurut Goodale dan Godbye (1988), Waktu luang adalah suatu kehidupan yang bebas dari tekanan-tekanan yang berasal dari luar kebudayaan seseorang dan lingkungannya sehingga mampu untuk bertindak sesuai rasa kasih yang tak terelakkan yang bersifat menyenangkan, pantas, dan menyediakan sebuah dasar keyakinan.

*Leisure* dapat diartikan dalam konteks mahasiswa adalah dimana mahasiswa yang merasa jenuh dengan perkuliahannya, lalu ingin mengisi waktu luang yang dimiliki dengan tujuan meningkatkan kualitas diri, baik *soft skill*, *communication skill*, maupun potensi-potensi baru yang para mahasiswa miliki. Dalam penelitian ini, mengkaitkan antara *Leisure* dengan kegiatan bekerja untuk tujuan sebagaimana diatas yang sudah disebutkan, baik mahasiswa sebagai pelajar ataupun mahasiswa sebagai pekerja. Dalam hal ini adalah mengerjakan peran utama sebagai mahasiswa yang tuntutannya adalah kinerja akademik dan prestasi akademik yang lebih baik.

Untuk memahami fenomena *Bleisure* yang menggabungkan peran utama dan peran sampingan dapat menggunakan teori peran. Teori peran (Role Theory) adalah teori yang merupakan perpaduan teori, orientasi, maupun disiplin ilmu, psikologi, sosiologi dan antropologi (Sarwono, 2002). Dalam ketiga ilmu tersebut, istilah “peran” diambil dari dunia teater. Dalam teater, seorang aktor harus bermain sebagai seorang tokoh tertentu dan dalam posisinya sebagai tokoh itu mengharapkan berperilaku secara tertentu. Dari sudut pandang inilah disusun teori-teori peran.

Kemampuan untuk meraih sebuah prestasi dalam hal pencapaian kinerja *double roles* mahasiswa dibidang akademik dalam penelitian ini dimoderasi oleh Komitmen. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ahmad & Chaharim (2016) mereka meneliti apakah komitmen dalam belajar berpengaruh terhadap prestasi akademik. Dari hasil 400 kuesioner yang tersebar di fakultas biologi Turkish Science Education hasilnya adalah komitmen memiliki pengaruh yang tinggi terhadap prestasi akademik. Dari penelitian tersebut dapat diartikan komitmen mempunyai pengaruh yang tinggi terhadap prestasi akademik, namun dalam penelitian ini peneliti akan menguji apakah mahasiswa yang kuliah sambil bekerja akan tetap memiliki prestasi akademik yang bagus walaupun sudah didasari oleh komitmen belajar.

Penelitian ini ditujukan untuk menguji model *Bleisure* terhadap *Academic Performance* mahasiswa dimoderasi oleh Komitmen. Dengan demikian rumusan masalah yang diusulkan adalah bagaimana pengaruh *Bleisure* terhadap *Academic Performance* mahasiswa dimoderasi oleh Komitmen.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka fokus penelitian ini mengenai “Bagaimana pengaruh *Bleisure* terhadap *Academic Performance* dengan Komitmen sebagai variabel moderasi“. Sedangkan dengan pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut :

1.) Bagaimana pengaruh *Bleisure* terhadap *Academic Performance* ?

2.) Bagaimana pengaruh *Bleisure* terhadap *Academic Performance* yang dimoderasi oleh variabel Komitmen ?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

- 1.) Menganalisis pengaruh *Bleisure* terhadap *Academic Performance*
- 2.) Menganalisis pengaruh *Bleisure* terhadap *Academic Performance* yang dimoderasi oleh variabel Komitmen

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, baik manfaat secara teoritis maupun secara praktis.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu untuk memberikan landasan bagi para peneliti lain dalam melakukan penelitian lain yang sejenis, guna meningkatkan pemahaman pentingnya *Bleisure* bagi mahasiswa.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pembaca mengenai manfaat *Bleisure* terhadap *Academic Performance*.

- b. Memberikan pemikiran bagi pihak universitas bahwa pengalaman dalam pekerjaan juga dibutuhkan mahasiswa untuk mengasah akademik mahasiswa.
- c. Memperluas wawasan bagi para mahasiswa tentang *Bleisure* yang dapat membantu mahasiswa dalam memperoleh pengalaman kerja, prestasi belajar dan juga skill dalam berbisnis.