

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia malam. Dua patah kata ini rasanya semakin sering beredar di telinga kita, dan semakin banyak pula sosok-sosok yang melakoni kehidupan dalam dunia malam tersebut. Hal tersebut tampak wajar, karena seiring dengan berjalannya waktu, kota-kota besar di Indonesia seperti Medan, Jakarta, Bandung, Yogyakarta, dan Surabaya telah mengalami berbagai perkembangan sebagai cerminan dari sebuah keberhasilan ekonomi nasional, dan bersamaan dengan kemajuan pertumbuhan kota tersebut, maka bermunculanlah berbagai sarana hiburan, yang menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat (Ghazali, 2004). Demi mengimbangi kebutuhan masyarakat yang haus akan hiburan, hadirilah berbagai macam sarana hiburan, terutama sarana hiburan dunia malam, mulai dari kelas bawah sampai yang mewah, seperti klub-klub malam atau diskotik, pub, kafe, dan lain sebagainya yang muncul bak menjamur di kota-kota besar tersebut, termasuk Lampung.

Dewasa ini, aktivitas malam telah menjadi bagian yang sangat penting dalam konsumsi hidup anak muda (Hollands, 1995; Chatterton and Hollands, 2001; dalam Malbon, 1999). Demi menghilangkan kejenuhan atau justru telah menjadi sebuah kebiasaan, mendatangi tempat hiburan malam tentunya membawa

kepuasan tersendiri bagi para penikmatnya. Setiap tempat hiburan memiliki daya tarik tersendiri dan memiliki penikmatnya masing masing.

Kesamaan dalam hal mencari hiburan dan cara menghabiskan waktu oleh beberapa masyarakat perkotaan ini kemudian menjadikan munculnya gaya hidup masyarakat perkotaan. Kemajuan teknologi juga merupakan salah satu faktor pendukung berkembangnya tempat-tempat hiburan di daerah perkotaan dan salah satu tempat hiburan yang sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi adalah diskotik. Peralihan dari piringan hitam menuju CD (Compact Disk) hingga DVD dan penambahan daya suara dari sound system hingga lampu-lampu gemerlap yang semakin mengkilau dengan kehadiran sinar laser merupakan bagian dari perkembangan diskotik yang sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Diskotik merupakan tempat hiburan yang disuguhkan untuk para penikmat dunia malam. Hal ini dikarenakan diskotik hanya dibuka pada malam hari hingga menjelang pagi.

Fenomena hiburan malam dalam kemasan modernitas yang kini seolah menjadi nafas baru pada kehidupan di Lampung adalah salah satu hal yang menarik dan menyedot mahasiswa untuk berpartisipasi di dalamnya. Club, café, Diskotik, Bilyard, Konser music dan lain sebagainya merupakan tempat-tempat yang biasa dikunjungi anak muda dan mahasiswa .

Fasilitas komunikasi dan informasi sebagai salah satu penyokong utama arus globalisasi berpengaruh signifikan dalam segala sector kehidupan. Arus globalisasi memaksa mahasiwa menerima perbedaan kebudayaan yang bercampur (kebudayaan Timur versus kebudayaan barat).

Globalisasi menyebabkan berbagai gaya hidup mahasiswa dan media masa turut mempengaruhi perkembangan gaya hidup mahasiswa. Dalam hal ini misalnya, media masa juga menawarkan produk atau program yang bersifat ke arah budaya barat bukan timur, imbasnya kepada mahasiswa yang masih mencari jati diri dan mahasiswa pun mengikuti arus budaya barat mulai dari fasion, membentuk pergaulan modern, hingga muncul selera kebarat-baratan.

Fenomena aktivitas sampai tengah malam bahkan sampai dini hari dikalangan mahasiswa bukan lagi hal yang sulit ditemukan di Lampung. Karena hampir sebagian penduduk produktifnya adalah pelajar dan mahasiswa. Dengan sendirinya diantara sekian banyak mahasiswa yang ada, sebagian dari mereka adalah ada yang menggunakan waktu malam untuk mencari hiburan malam.

Aktivitas mengunjungi klub malam tersebut kerap kali didengarkan orang-orang dengan istilah clubbing. Dunia gemerlap atau yang biasanya disebut *Clubbing* ,sudah menjadi kegiatan malam bagi kebanyakan anak muda termasuk mahasiswa di Lampung. Generasi muda mahasiswa merupakan individu yang cepat menerima unsur kebudayaan asing yang termasuk dari proses akulturasi. Mayoritas dari mereka adalah mahasiswa sebagai pemuda yang bisa dikatakan kaum intelek yang selalu berlari untuk berpacu dengan arus modernisasi. Sikap yang mengagungkan terhadap modernitas jugalah yang membuat mahasiswa terjerumus menjadi kaum hedonis yang menempatkan kesenangan duniawi menjadi prioritas utama, yang dibungkus dalam bentuk hiburan malam.

Salah satu alasan yang sering dikemukakan ketika *clubbing* adalah untuk menghilangkan stress. Akan tetapi anggapan ini belum terbukti. Kesenangan

yang dirasakan saat *clubbing* bisa jadi hanya reaksi emosi sementara. Jika dilakukan berulang-ulang dan menjadi rutinitas, secara langsung atau pun tidak maka akan berpengaruh terhadap kemampuan seseorang dalam menyelesaikan masalahnya. Dalam *clubbing* juga banyak hal-hal yang sifatnya negative. Diantaranya adalah kebiasaan merokok dan minum minuman keras. Seperti yang sudah diketahui, hal tersebut cenderung menimbulkan 80% efek negatif terutama untuk kesehatan tubuh. Selain itu kegiatan ini dilakukan pada malam hari sampai pagi, dimana seharusnya tubuh beristirahat setelah seharian beraktivitas. Selain itu, bagi mahasiswi yang sudah memasuki dunia malam, hampir bisa dipastikan mendapat label buruk dari masyarakat, walaupun disana mereka hanya duduk menari dan minum *orange juice* atau *softdrink*.

Orang-orang yang mengunjungi club atau aktif di dalam club sering disebut dengan istilah *clubbers*. *Clubbers* diarahkan kepada mereka yang memiliki hobi yang sama dan membentuk kelompok atau komunitas yang terorganisir, sebagai pengunjung setia sejumlah pub, diskotik, dan bar (Hendra & Erna, dalam Sriwijaya Post, 9 April 2006). Mayoritas para *clubbers* adalah para generasi muda mahasiswa yang memiliki status ekonomi yang cukup baik. Ini terlihat dari kebutuhan-kebutuhan materi yang menopang aktivitas *clubbing* yang jelas membutuhkan dana ekstra. Mulai dari pemilihan pakaian yang bermerk, property, kendaraan, hingga minuman. Melalui *clubbing* mahasiswa merasa menemukan jati diri, disana mereka bisa “berjingkrak-jingkrak” sebebasnya, meneguk alcohol dan bercanda sampai pagi, lalu pulang dalam keadaan lelah bahkan mabuk tanpa memikirkan kegiatan di kampus besok.

Penulis tertarik untuk mengangkat masalah ini lebih jauh karena para *clubbers* seakan tidak pernah merasa bersalah dengan kegiatan yang dilakukan, bahkan menganggap bahwa *clubbing* adalah trend dan pelepas stress di kampus. Pentingnya penelitian ini untuk melihat fenomena yang terjadi di dunia malam sehingga dapat menjadi himbauan bagi mahasiswa lain agar tidak terjerumus kedalam dunia malam. Dari uraian diatas maka penulis berniat untuk meneliti dan membahas lebih lanjut mengenai “Potret Dunia Malam Mahasiswa” studi kasus di Center Stage, Novotel, Bandar Lampung,

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah diatas ,maka rumusan masalah penelitian skripsi ini adalah :

1. Apa persepsi mahasiswa tentang *clubbing*?
2. Mengapa mahasiswa bergaya hidup dunia gemerlap?
3. Apa faktor yang mempengaruhi mahasiswa melakukan *clubbing*?
4. Apa dampak yang dirasakan mahasiswa sebagai pelaku *clubbing*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

- a. Mengetahui persepsi mahasiswa tentang *clubbing*
- b. Mengetahui alasan mengapa mahasiswa bergaya hidup gemerlap
- c. Mengetahui faktor pengaruh mahasiswa melakukan *clubbing*
- d. Mengkaji dan menganalisis sejauh mana pengaruh atau dampak hiburan malam terhadap kehidupan mahasiswa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu :

1. Diharapkan dapat memberikan informasi dan referensi untuk penelitian yang lebih lanjut, serta dapat meningkatkan wawasan ilmiah yang berkaitan dengan ruang lingkup sosiologi.
2. Sebagai tambahan wacana dan pengetahuan khususnya mengenai permasalahan fenomena keberadaan hiburan malam Dunia Malam di tengah-tengah kota Bandar Lampung yang sedang berkembang (khususnya mahasiswa sebagai pelaku gaya hidup gemerlap)
3. Adapun kegunaan penelitian ini adalah untuk memperkaya khasanah wawasan masyarakat pada umumnya dan untuk mahasiswa khususnya. Jadi dengan mengenal lebih banyak tentang fenomena dilingkungan sekitar, penulis mengharapkan masyarakat dan kalangan mahasiswa bisa bersikap arif dan bijaksana dalam menangani fenomena baru tentang hiburan malam di kalangan pemuda dan mahasiswa.