

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kultur *Clubbing* lahir pada akhir dekade 80-an di Eropa. Kemajuan dalam teknologi suara sintetis dan narkoba (obat-obatan terlarang) melahirkan music *techno/house* dan budaya ekstasi. Klub-klub di Ibiza, Italia dan London menjadi surga berdenyut musik elektronika. Tahun 1988 dijuluki *summer of love* kedua di London. Jika dekade 60-an memiliki *psychedelic era* dan *acid rock*, yang memunculkan mariyuana dan LSD (*lysergic acid diethylamide-25*) zat kimia memabukkan yang heboh di era 60-an, sebagai primadonanya, serta *punk rock* pada dekade 70-an dengan heroin sebagai makanan sehari-hari, maka terjadi pergolakan baru dalam kultur kawula muda pada dekade 80-an.

Sebuah zaman baru muncul dengan fondasi musik elektronik, dan membuat takut para politikus dan orang tua. Pesta dansa ilegal merebak dan ekstasi menjadi narkoba pilihan di dunia baru ini. Zaman ini mulai keluar dari bawah tanah pada dekade 90-an. Seiring dengan bertambahnya popularitas, musik ini juga berevolusi – dari *house* ke *trance*, lalu *hardcore*, *jungle*, *progressive* dan *drum & bass*. Budaya *Clubbing* mewabah ke seluruh dunia. Amerika Serikat tampaknya kurang menyambut musik ini dan tetap setia dengan band rock kuno, grunge, rap, R&B, serta hip-hop. Namun musik house serasa

menemukan rumah baru di Indonesia. Kecenderungan masyarakat Indonesia ke arah *hedonisme*, dan ikatan batin dengan Belanda berkat masa penjajahan (yang melahirkan hubungan dengan pusat produksi obat terlarang di Amsterdam) menjadi penyebabnya. Kebiasaan ini mulai berkembang di Negara Indonesia hasil dari peninggalan jajahan koloni Inggris. *Clubbing* di Indonesia mulai berkembang setelah Orde Baru karena mengadopsi budaya barat. Sebelum Orde baru, Bung Karno melarang segala bentuk nuansa barat. Ini merupakan perkembangan zaman yang berbeda di setiap generasi.

Era 70-an, yang paling terkenal adalah slogan buku, pesta dan cinta. Setelah belajar, berpesta sambil pacaran. Tergantung jaman dan sistem politiknya. Sekitar tahun 1995, muncullah *summer of love ala Batavia*. Negara ini dibanjiri oleh pil-pil setan (Narkoba), dan klub-klub yang sebelumnya lebih kalem dipenuhi oleh orang-orang dan kesenangan, yang menikmati musik baru tersebut. Semuanya ini terjadi sebelum krisis moneter, di mana Presiden Soeharto masih berkuasa dan Indonesia masih merupakan “Macan Asia”. Tempat klub-klub ini menghasilkan rupiah yang berlimpah, dan tempat-tempat hiburan yang lebih mewah terus dibangun.

Clubbing, sebuah kata kerja yang berasal dari kata *Club*, yang berarti pergi ke klub-klub pada akhir pekan untuk mendengarkan musik (biasanya bukan musik hidup) di akhir pekan untuk melepaskan kepenatan dan semua beban ritual sehari-hari. *Clubbing* merupakan suatu salah satu bentuk aktivitas waktu luang yang sedang menjadi suatu fenomena sosial, dan merupakan salah satu bentuk gaya hidup yang sedang banyak digemari oleh orang-orang muda,

salah satunya adalah remaja (Lovvat, 1996; Hyder, 1995). *Clubbing* sendiri merupakan istilah yang sering digunakan untuk melakukan aktivitas ke *diskotik*, *bar*, dan *pub*, dengan suasana yang dibuat menyerupai tempat hiburan malam, Malbon (1999) mendefinisikan *Clubbing* sebagai sebuah aktivitas pertunjukan di dalam suatu ruangan yang bersuasana redup dengan lampu-lampu dan dengan diiringi musik-musik. *Clubbing* sudah dikenal baik dari kalangan muda maupun tua. Perkembangan dugem sebenarnya berawal dari kalangan selebriti yang memanfaatkan waktu luangnya agar terhindar dari stress pekerjaan. Akan tetapi ada juga orang yang mengatakan bahwa dugem sebenarnya ada dimana-mana, bukan dari kalangan ekonomi atas saja yang merintisnya.

Kenyatannya *Clubbing* merupakan salah satu acuan untuk diakui sebagai “remaja gaul” (Skelton dan Valentine, 1998). Di Indonesia, *Clubbing* sering juga disebut dugem, dunia gemerlap, karena tidak lepas dari kilatan lampu disko yang gemerlap dan dentuman *music techno* yang dimainkan oleh para DJ handal yang terkadang datang dari luar negeri. Saat ini pengaruh budaya barat tidak hanya sebatas cara berpakaian, pergaulan, tapi juga di bidang pendidikan dan gaya hidup.

Kondisi kota besar yang cepat mendapatkan informasi baru, menyebabkan lebih mudah terpengaruh. Ditambah dengan sistem hidup yang terbuka terhadap budaya asing. Namun, ikatan solidaritas pertemanan yang paling mempengaruhi dalam mengadaptasi pergaulan itu ialah teman. Bagi sebagian besar masyarakat, teman memiliki posisi yang lebih penting daripada orang

tua. Teman merupakan tempat berbagi kesedihan dan kebahagiaan, tempat mencurahkan rahasia-rahasia dalam dirinya. Oleh karena itu, munculah suatu ikatan ketergantungan dengan teman.

Negara Indonesia mempunyai norma-norma yang harus dipatuhi oleh masyarakatnya, norma tersebut meliputi norma agama, norma hukum, norma sosial, norma kesopanan. Setiap butir norma memiliki peranan masing-masing dalam mengatur hidup manusia. Norma merupakan suatu ketetapan yang ditetapkan oleh manusia dan wajib dipatuhi oleh masyarakat dan memiliki manfaat positif bagi kelangsungan hidupnya. Norma budaya yang telah mapan atau (*establish culture*) kemudian menjadi hal yang dirasa mengekang.

Berikut ini permasalahan realitas yang dialami oleh masyarakat kota Bandar Lampung. Permasalahan *Clubbing*, *alkohol* dan obat-obatan terlarang, akhir-akhir ini sudah sangat memprihatinkan ini terjadi pada semua kalangan bukan hanya pada remaja. Walaupun usaha untuk menghentikan sudah digalakkan tetapi kasus-kasus penggunaan narkoba sepertinya tidak berkurang.

Pengaruh yang memungkinkan munculnya penggunaan alkohol dan obat-obatan terlarang, yaitu karena perkembangan teknologi saat ini turut ditandai dengan perkembangan budaya yang ada di Indonesia saat ini. Budaya asing bebas masuk begitu saja, tanpa ada *filterisasi*. Budaya-budaya tersebut dapat masuk dengan mudah melalui apa saja, misalnya yang memungkinkan munculnya penggunaan alkohol dan narkoba seperti *Clubbing/dugem* pasti sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat perkotaan. Dunia gemerlap / dunia gembira atau disebut *Clubbing*, sudah menjadi suatu kegiatan malam

bagi kebanyakan anak muda, tukang parkir, eksekutif, oknum kepolisian dan TNI, mahasiswa, sampai ibu-ibu rumah tangga. Usianya pun beragam mulai dari remaja belasan tahun sampai kakek-kakek yang sudah bau tanah para *clubbers* itu tidak merasa bahwa tindakan mereka adalah sebuah penyimpangan. Istilah *Clubbing* lainnya dulalip (dunia kelap kelip malam). Kemudian ada istilah *ajep-ajep*, yang asalnya dari suara yang berdentam-dentam yang sekilas pintas terdengar seperti ‘jep-ajep-ajep’ yang memang terkesan penuh dengan kesenangan.

Dalam bergaul, selalu ada tekanan dari dalam diri untuk melakukan hal yang sama dengan teman satu kelompok, dan tekanan itu akan membuat mempertanyakan kembali nilai yang selama ini telah tertanam dalam diri. Prilaku suka *Clubbing* diakibatkan oleh pengaruh lingkungan dan pergaulan. Jika mereka bilang pergi *Clubbing* untuk mencari kesenangan, maka menurut kesenangan yang didapat itu merupakan kesenangan semu, adapun “*Clubbing* benar-benar merupakan aktivitas yang membuang-buang uang alias *wasting money*”. Untuk sekali *Clubbing* para *clubber* (istilah untuk mereka yang hobi *Clubbing* di *diskotek*) sedikitnya mesti mengeluarkan 100 ribu rupiah untuk bayar *cover charge* dan minuman, baik non-alkohol maupun beralkohol menurut pendapat Rhenald Kasali dalam sebuah seminar tentang gaya hidup remaja di kota besar.

Salah satu alasan yang sering dikemukakan orang ketika *Clubbing* adalah untuk menghilangkan stress dan menyelesaikan permasalahan. Akan tetapi anggapan ini belum tentu terbukti. Kesenangan dan kebahagiaan yang

dirasakan saat *Clubbing* tentunya tidak bisa menjadi solusi terbaik atas permasalahan yang dihadapi. Bisa jadi, kesenangan tersebut adalah reaksi emosi sementara yang terjadi pada saat sedang melakukan *Clubbing*. Artinya, pada saat *Clubbing*, orang bisa menikmati kesenangan dan merasa terbebas dari permasalahannya. Akan tetapi setelah itu, pastinya permasalahan yang belum terselesaikan kembali muncul bahkan bisa jadi menimbulkan permasalahan baru.

Clubbing dilakukan dengan alasan menghilangkan stress, biasanya dilakukan karena tidak timbul keberanian seseorang menghadapi permasalahan. Mereka cenderung menghindari dan lari dari permasalahan. Jika dilakukan berulang-ulang dan menjadi rutinitas, secara langsung dan tidak langsung akan berpengaruh terhadap kemampuan seseorang dalam menyelesaikan permasalahan.

Biasanya orang akan menjadi enggan untuk memikirkan solusi permasalahannya dan lebih suka membiarkan permasalahan tersebut berlalu seiring berjalannya waktu. Jika dilihat dari aktivitas yang biasa dilakukan pada saat *clubbing*, ternyata lebih banyak hal-hal yang sifatnya negatif. Di antaranya adalah kebiasaan minum minuman keras dan merokok. Seperti sudah diketahui bersama, hal tersebut menimbulkan banyak efek negatif terutama untuk kesehatan tubuh. Selain itu, kegiatan ini dilakukan di malam hari, di mana seharusnya tubuh beristirahat setelah seharian beraktivitas.

Tentu saja hal ini juga berpengaruh terhadap kebiasaan dan pola hidup seseorang. Selain itu, bagi remaja putri yang sudah memasuki dunia *Clubbing*,

hampir bisa dipastikan mendapat “label” buruk dari masyarakat dan juga para pengunjung, walaupun di tempat tersebut kita hanya duduk dan menikmati orange jus ataupun *softdrink*. Sayangnya ada banyak anggapan, yang menilai bahwa menjadi anak gaul itu harus kenal *clubbing* dan minimal pernah mencoba. Apabila belum mengenal *clubbing* atau dunia malam berarti “nggak gaul”, “jadul”, “cupu” “katrok”. Akibatnya banyak anak muda yang tersugesti dengan pernyataan nggak *clubbing* berarti nggak gaul. Kaum *clubbers* secara logis dalam konteks ini adalah kaum plagiator yang mengimpor secara mentah-mentah gaya hidup dunia barat dalam kehidupan sosial mereka. Di kalangan para *clubbers*, ada tiga narasi yang selalu melandasi cara pandang dan perilakunya, yakni *gaul*, *fancy*, dan *happy* dimana kesemuanya berlabuh pada satu narasi besar, yakni gengsi akan mudah terpengaruh oleh keadaan lingkungan sosial, di mana individu melakukan aktivitas kehidupan sehari-hari. Apabila lingkungan sosial cenderung dalam kehidupan *clubbing*, maka ada kemungkinan besar individu tersebut juga masuk dalam lingkungan yang menyenangkan gaya hidup *Clubbing*.

Mayoritas para *clubbers* adalah para generasi muda, pekerja yang memiliki masalah, para pembisnis yang memiliki status sosio-ekonomi yang cukup baik. Ini terlihat dari kebutuhan-kebutuhan material yang menopang aktivitas *clubbing* yang jelas membutuhkan dana ekstra. Mulai dari pemilihan pakaian yang bermerek, properti, kendaraan, hingga perangkat *clubbing* itu sendiri. Bagaimana dengan anak muda yang menganggap "gaul" itu sebagai nilai atau kebanggaan. Banyak *clubbers* yang berusaha mendapatkan kebanggaan

tersebut dan nilai atau kebanggaan tersebut diadopsi dari gaya hidup bangsawan Eropa dan Inggris.

Melalui *clubbing*, khususnya anak muda merasa menemukan jati diri, disana mereka bisa sebebasnya, meneguk alkohol dan narkoba, tertawa sampai pagi, lalu pulang dalam keadaan mabuk dan lelah. Masing-masing tempat *Clubbing* menawarkan hiburan yang menarik seperti mendatangkan DJ (Disc Jockey), pemilihan putri kafe. Tujuannya untuk menarik perhatian masyarakat. *Clubbing* biasanya tempat ini dijadikan tempat bersantai sejenak bersama teman-teman setelah seharian bekerja. Melalui *Clubbing* mereka bisa menemukan komunitas bergaulnya. Singkatnya *Clubbing* adalah *just having fun*, sekedar hura-hura dan membutuhkan banyak uang. *Clubbing* sudah sangat identik dengan kehidupan remaja kota. Tidak hanya menjadi bagian dari gaya hidup, tapi juga menjadi sarana bersosialisasi, bahkan melakukan lobi bisnis. Jumlah tempat hiburan malam terus bertambah.

Para pebisnis entertainment ini sangat pintar untuk menarik perhatian para *clubbers* dengan memberikan fasilitas-fasilitas yang beragam yang menjadi trend setter bagi kalangan night society, misalnya dengan membebaskan para wanita biaya *cover charge* dan membiarkan mereka *Clubbing* sepenuhnya agar kaum wanita yang datang membludak dan kaum pria dan remaja, dan para pembisnis dalam *meloby bisnis* akan terpancing untuk datang ketempat tersebut. Seperti di Space Lounge dengan memberikan program acara yang menarik dan promosi harga minuman dan pemberian kenyamanan juga jangkauan lokasi yang strategis.

Pentingnya masalah tersebut dijadikan penelitian sehingga akan dapat membantu dalam pelaksanaan kerja yang efektif dalam menanggulangi Permasalahan yang sering timbul di perkotaan dan tindakan yang menyimpang dari norma-norma. Kenakalan merupakan bagian masyarakat secara menyeluruh. Akibat dari perbuatan yang nakal dapat merugikan diri dan orang disekitarnya sehingga tidak dapat diandalkan untuk memperbaiki lingkungan dan bagi remaja akan mendapat kendala dalam meneruskan cita-cita bangsa dan agama. Daerah penelitian tersebut merupakan daerah yang berada di wilayah Bandar Lampung yang mudah dijangkau dengan transportasi yang lancar, disamping itu daerah tersebut sebenarnya cukup sayarat untuk menjadikan para remaja, dan masyarakat kota untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat positif . Dengan melihat latar belakang diatas maka penulis memandang perlu untuk mengangkat ke dalam bentuk penelitian.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan tentang latar belakang masalah dalam penelitian ini maka perumusan masalahnya adalah Bagaimana *Realitas* gaya hidup *Clubbers* di perkotaan.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat faktor-faktor, gaya hidup, dampak dari *realitas* gaya hidup *Clubbing* dari kalangan pelaku apakah *Clubbing* mendatangkan masalah.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan di atas maka penelitian ini diharapkan dapat:

1. Secara teoritis diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi empirik dan pengetahuan seputar *Realitas Clubbing* sebagai gaya hidup remaja dan kenakalan remaja yang memiliki dampak, Secara akademis penelitian ini nantinya dijadikan bahan Referensi bagi proses penelitian selanjutnya.
2. Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan/referensi tambahan bagi para remaja maupun masyarakat mampu memposisikan secara tepat terhadap realitas *clubbing* di Bandar Lampung dan dapat diketahui dampak clubbing yang mengadopsi budaya barat yaitu *clubbing*.