

**INTERAKSI SIMBOLIK *CLUBBERS* DI TEMPAT HIBURAN MALAM
(Studi Pada Tempat Hiburan Malam Center Stage Novotel
Bandar Lampung)**

(Skripsi)

**Oleh :
ACHMAD KANZUL FIKAR**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

INTERAKSI SIMBOLIK *CLUBBERS* DI TEMPAT HIBURAN MALAM. (STUDI PADA TEMPAT HIBURAN MALAM CENTER STAGE NOVOTEL BANDAR LAMPUNG)

Achmad Kanzul Fikar / 1416031002
Jurusan Ilmu Komunikasi
Kanzulfikar08@yahoo.com

Oleh

ACHMAD KANZUL FIKAR

Dunia malam menjadi pengaruh sangat kuat dalam lingkungan pergaulan *Clubbing* adalah aktivitas tepat bagi mereka yang menginginkan kesenangan. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui bagaimana interaksi *clubbers* ditempat hiburan malam. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksi simbolik. Menggunakan tipe penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam dengan para informan. Hasil penelitian yaitu para *clubber* didalam diskotik tidak luput dari sebuah interaksi antar sesama *clubber*, dan interaksi yang dilakukan adalah interaksi verbal dan nonverbal. Seorang *clubber* saling berkenalan, mengobrol menggunakan bahasa istilah seperti Ubak, Jackpot, Kenceng, Tepar, bercanda, saling sapa, memanggil sesama *clubber*, dan bernyanyi itu sebagian dari interaksi komunikasi verbal, dan interaksi komunikasi nonverbal adalah cara berpakaian seorang *clubber*, penggunaan simbol khusus yang dibuat seorang *clubber* seperti meminta korek api, meminta rokok, meminta minuman, melambaikan tangan, berjabat tangan, dan memanggil pelayan. Beragam pandangan baik negatif atau positif pun muncul namun para *clubbers* menanggapinya sebagai hal biasa karena tidak semua *clubbers* itu negatif.

Kata kunci : Interaksi, verbal, nonverbal, *Clubbers*, Diskotik.

ABSTRACT

INTERACTION SYMBOLICS CLUBBERS IN THE NIGHT CLUB (STUDIES AT CENTER STAGE CLUB NOVOTEL BANDAR LAMPUNG)

By

ACHMAD KANZUL FIKAR

The night world becomes a powerful influence in Clubbing's social environment is the right activity for those who want pleasure. The purpose of the research is to know how clubbers interaction in the night entertainment. The theory used in this research is the theory of symbolic interaction. Using a qualitative research type with data collection techniques through in-depth interviews with informants. The results of the research that the clubber in the discotheque did not escape from an interaction between fellow clubber, and the interaction is verbal and nonverbal interaction. A clubber gets acquainted with each other, chatting using the term language such as Ubak, Jackpot, Kenceng, Tepar, joking, greeting each other, calling fellow clubbers, and singing it is part of the verbal communication interaction, and nonverbal communication interaction is a clubber's way of dressing, made a clubber like asking for a match, asking for a cigarette, asking for a drink, waving a hand, shaking hands, and calling the waiter. A variety of negative or positive views arise but clubbers respond to them as normal because not all clubbers are negative.

Keywords: Interaction, verbal, nonverbal, Night Club.

**INTERAKSI SIMBOLIK *CLUBBERS* DI TEMPAT HIBURAN MALAM
(Studi Pada Tempat Hiburan Malam Center Stage Novotel
Bandar Lampung)**

**Oleh :
ACHMAD KANZUL FIKAR**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

Pada

**Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

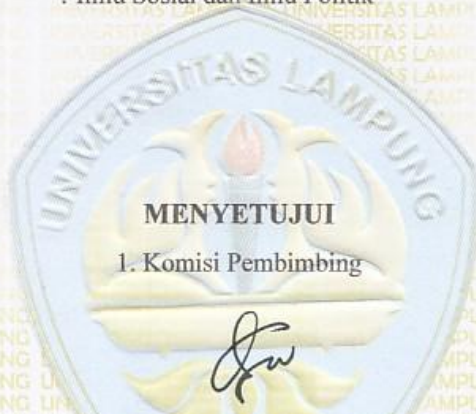
Judul Skripsi : **INTERAKSI SIMBOLIK *CLUBBERS*
DI TEMPAT HIBURAN MALAM
(Studi pada Tempat Hiburan Malam
Center Stage Novotel Bandar Lampung)**

Nama Mahasiswa : **Achmad Kanzul Fikar**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1416031002

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dr. Andy Corry W, M.Si.

NIP 19620716 198803 1 001

2. Ketua Jurusan

Dhanik Sulistyarini, S.Sos., M.Comm&Media.St.

NIP 19760422 200012 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Andy Corry W, M.Si.**

Penguji Utama : **Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si.**

2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Syarif Makhya, M.Si.

HP: 0819590807 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 13 Februari 2018

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Achmad Kanzul Fikar
NPM : 1416031002
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Alamat Rumah : Jl. Soekarno Hatta Gg Sumur Waru IV No 46
Sukabumi Indah Bandar Lampung
No. HP/ Telepon Rumah : 089647532210

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **Interaksi Simbolik Clubbers di Tempat Hiburan Malam. (Studi Pada Tempat Hiburan Malam Center Stage Novotel Bandar Lampung)** adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) ataupun dibuatkan oleh orang lain.

Apabila di kemudian hari hasil penelitian/skripsi saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan maka saya akan bertanggung jawab sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam tekanan pihak-pihak manapun.

Bandar Lampung, 7 Maret 2018

Yang menyatakan,



Achmad Kanzul Fikar
NPM. 1416031002

RIWAYAT HIDUP



Penulis memiliki nama lengkap Achmad Kanzul Fkar. Lahir di kota Bandar Lampung pada tanggal 8 Januari 1997. Merupakan putra dari Bpk. Supriadi dan Ibu. Siti Musaropah, sebagai anak Pertama dari tiga bersaudara. Penulis menempuh pendidikan di TK AL-Hikmah Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2002, SDN 1 Sukarame yang diselesaikan pada tahun 2008, SMP Negeri 12 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2011, dan SMA Negeri 1 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2014. Penulis terdaftar sebagai mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung melalui jalur Ujian Mandiri pada tahun 2014. Selama penulis menjadi mahasiswa, penulis aktif sebagai anggota HMJ Ilmu Komunikasi sebagai anggota bidang Broadcasting periode kepengurusan 2015-2016. Serta menjadi Anggota Bidang Broadcasting pada periode kepengurusan 2015-2016. Penulis mengabdikan ilmu dan keahlian yang dimiliki kepada masyarakat dengan melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sumber Bahagia, Kecamatan Seputih Banyak, Kabupaten Lampung Tengah pada periode Januari 2017.

MOTO

“Terkadang yang spesial yang mengecewakan”

Achmad Kanzul fikar

“Terus berusaha semaksimal mungkin, percayalah doa kedua orang tua
selalu bersamamu”

Achmad Kanzul Fikar

“Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan?”

QS. Ar Rahman : 55

“Jadilah Kamu Manusia yang pada kelahiranmu semua orang tertawa
bahagia, tetapi hanya kamu yang menangis, dan pada kematianmu
semua orang menangis sedih, tetapi hanya kamu sendiri yang
tersenyum ”

Mahatma Gandhi

PERSEMBAHAN

BISMILAHHIROHMANNIROHIM

Dengan menyebut nama Allah, yang Maha Pengasih lagi Maha
Penyayang

Kupersembahkan sebuah karya kecilku ini untuk kedua orang
tua tercinta,

Mamaku Siti Musaropah dan Papaku Supriadi.

Untuk Adekku Tanwirul Fuad dan M. Soetomo Aji

Seluruh Keluarga besar

Bengkel Urut Wijaya Kusuma

Serta seluruh pihak yang selalu mendukungku..

SANWACANA

Puji dan Syukur kehadirat Allah SWT, karena atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Interaksi Simbolik *Clubbers* Di Tempat Hiburan Malam. (Studi Pada Tempat Hiburan Malam Center Stage Novotel Bandar Lampung)**”, sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna dan tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan. Namun, penulis berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini dengan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki, serta berkat bantuan dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Allah SWT, atas segala berkat, rahmat dan hidayah-Nya. Terima kasih atas segala petunjuk dan kemudahan yang Engkau berikan selama menjalani segala cobaan dalam hidupku. Terima kasih Engkau yang tidak pernah meninggalkanku dalam kondisi apapun.
2. Kedua orang tuaku tercinta. Terima kasih atas segala bentuk dukungan yang mama dan papa berikan untuk Kanzul. Terima kasih untuk semua doa kalian yang tidak pernah putus sehingga Kanzul selalu diberikan

kemudahan dan kebahagiaan melimpah di dunia ini. Kasih sayang kalian selalu menjadi semangat Kanzul untuk selalu membuat kalian bahagia dan bangga. Terimakasih telah mendidik Kanzul untuk menjadi pribadi yang baik kepada semua orang, sederhana dan selalu bersyukur atas apa yang kita miliki.

3. Kedua adekku Tanwirul Fuad dan Muhammad Soetomo Aji. Terima kasih untuk segala bentuk dukungan dan semangat yang kalian berikan.
4. Bpk. Dr. Syarief Makhya selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Lampung
5. Ibu Dhanik S. S.Sos,M.Comn&MediaSt, selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung
6. Bapak Drs. Teguh Budi Raharjo, M.Si, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah bersedia banyak membantu penulis mengenai akademik kampus dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan
7. Bapak Dr. Andy Corry W, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan banyak waktu untuk membimbing dan memberikan penulis banyak ilmu dan pengetahuan baru yang bermanfaat dalam menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih atas segala kebaikan dan bimbingannya.
8. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom,M.Si selaku Dosen Pembahas. Terima kasih atas kemurahan hati dan keramahan Ibu, yang dengan ketelitiannya memberikan bimbingan, perbaikan, kritik, dan saran yang sangat bermanfaat dalam menyelesaikan penelitian ini.

9. Seluruh dosen, staff, administrasi dan karyawan FISIP Universitas Lampung, khususnya Jurusan Ilmu Komunikasi yang telah membantu penulis selama berkuliah dan penelitian ini dilakukan.
10. Terima kasih teman-teman Risma AL-Hidayah, Adi, Agi, Aji, Anca, Ana, Ayu, Dedi, Dimas, Fakhri, Indy, Juni, Meli, Muthia, Novi, Putri. Bagiku kalian semua adalah teman sekaligus keluarga, dan juga penyemangat yang memotivasiku untuk menjadi pribadi yang lebih baik, semoga kita semua selalu diridhoi Allah SWT dan diberikan kemudahan dalam mencapai kesuksesan, Aamiin.
11. Asmarani Heldestasia dan Sarah Novitasari terima kasih sudah menjadi teman terbaik selama dikampus. Kalian adalah teman perempuan yang luar biasa dari awal perkuliahan hingga sekarang terus menemani. Terima kasih untuk segala semangat dan motivasi selama kuliah.
12. Teman-teman Angkatan 2014 yang juga selalu memberikan kenangan menyenangkan selama kuliah, Mute, Destri, Siti, Gadis, Nuvus, Dhalia, Azizah, Oci, Annisa, Ratu, Ismadiah, Meydina, Ratih, Niko, Aldo, Satria, Yusuf, Risang, Rendy, Dika, Romi, Ari, Gele terima kasih telah menjadi teman baik bagiku, aku bersyukur bisa mengenal dan tertawa bersama kalian.
13. Teman-teman Geng Rusunawa, Adit, Bayu, Dede, Enin, Kumara, Nia, Manasye, Ulfah. Kalian salah satu Tim sekaligus Keluarga yang luar biasa. Semoga kita sukses kelak dan menjadi orang-orang yang luar biasa.
14. Adik-adik dan kakak-kakak yang setia menemani selama menunggu bimbingan dikampus Rezky, Peppy, Finajar, Amel, Shafira, Cliff, Jefri

Sarah, Kelvin, Dika, Akew, Hanri, Isaac, Rakha, Agil, Reza, Heru, Ayub.
Dheriq kalian luar biasa semoga kita sukses.

15. Teman-teman KKN Tematik Lampung Tengah Desa Sumber Bahagia,
Affan, Ayu, Septi, Gevi, Novelin, Ridwan. Kalian adalah keluarga
dadakan yang luar biasa selama empat puluh hari di desa orang.

16. Seluruh keluarga besar Bengkel Urut Wijaya Kusuma Bandar Lampung
yang telah mendukung dan memberikan motivasi yang berharga kepada
penulis untuk dapat menyelesaikan tugas skripsi, semoga Bengkel Urut
Wijaya Kusuma semakin jaya.

17. Almamaterku tercinta, Universitas Lampung. Terima kasih untuk segala
pembelajaran berharga di bangku perkuliahan yang telah membuatku
menjadi orang yang lebih baik.

Akhir kata, penulis berharap semoga penelitian ini bisa bermanfaat dan
memberikan keluasan ilmu bagi semua pihak yang telah membantu. Terimakasih
banyak untuk segala bentuk doa dan dukungan yang kalian berikan, semoga Allah
SWT yang maha pengasih dan maha penyayang membalas kebaikan kalian.

Bandar Lampung, Maret 2018

Penulis,

Achmad Kanzul Fikar

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Interaksi Simbolik	13
2.3 Model Komunikasi	20
2.3.1 Verbal	22
2.3.2 Nonverbal	23
2.4 Definisi Hiburan Malam	24
2.5 Definisi <i>Clubbers</i>	25
2.6 Definisi Diskotik	25
2.7 Kerangka Pemikiran	26
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Pendekatan Penelitian	29
3.2 Paradigma Penelitian	30
3.3 Fokus Penelitian	32
3.4 Jenis Data	33
3.5 Teknik Pengumpulan Data	33
3.6 Teknik Pemilihan Informan	35
3.7 Teknik Pengolahan Data	37
3.8 Teknik Analisis Data	37
3.9 Teknik Keabsahan Data	38
BAB IV GAMBARAN UMUM	
4.1. Diskotik Center Stage Novotel Bandar Lampung	40

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian	44
5.1.1 Profil Informan	44
5.1.2 Hasil Wawancara Aspek <i>Mind</i>	48
5.1.3 Hasil Wawancara Aspek <i>Self</i>	63
5.1.4 Hasil Wawancara Aspek <i>Society</i>	72
5.2 Pembahasan	82
5.2.1 Faktor-faktor seseorang melakukan <i>clubbing</i>	82
5.2.2 Interaksi <i>Clubbers</i> Di Diskotik Center Stage Novotel Lampung	86

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan	106
6.2 Saran	108

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Jumlah Pengunjung Berdasarkan Tiket	3
2. Data Alamat Diskotik Center Stage.	4
3. Tinjauan Penelitian Terdahulu	11
4. Identitas Informan Penelitian	45
5. Hasil Wawancara Mengenai Aspek <i>Mind</i> Interaksi Simbolik	50
6. Hasil Wawancara Mengenai Aspek <i>Mind</i> Interaksi Simbolik	51
7. Hasil Wawancara Mengenai Aspek <i>Mind</i> Interaksi Simbolik	52
8. Hasil Wawancara Mengenai Aspek <i>Mind</i> Interaksi Simbolik	53
9. Hasil Wawancara Mengenai Aspek <i>Mind</i> Interaksi Simbolik	55
10. Hasil Wawancara Mengenai Aspek <i>Mind</i> Interaksi Simbolik	56
11. Hasil Wawancara Mengenai Aspek <i>Mind</i> Interaksi Simbolik	58
12. Hasil Wawancara Mengenai Aspek <i>Mind</i> Interaksi Simbolik	60
13. Hasil Wawancara Mengenai Aspek <i>Mind</i> Interaksi Simbolik	61
14. Hasil Wawancara Mengenai Aspek <i>Self</i> Interaksi Simbolik	65
15. Hasil Wawancara Mengenai Aspek <i>Self</i> Interaksi Simbolik	67
16. Hasil Wawancara Mengenai Aspek <i>Self</i> Interaksi Simbolik	69
17. Hasil Wawancara Mengenai Aspek <i>Self</i> Interaksi Simbolik	70
18. Hasil Wawancara Mengenai Aspek <i>Society</i> Interaksi Simbolik	73
19. Hasil Wawancara Mengenai Aspek <i>Society</i> Interaksi Simbolik	75
20. Hasil Wawancara Mengenai Aspek <i>Society</i> Interaksi Simbolik	77
21. Hasil Wawancara Mengenai Aspek <i>Society</i> Interaksi Simbolik	78
22. Hasil Wawancara Mengenai Aspek <i>Society</i> Interaksi Simbolik	80
23. Motif Informan Pergi ke Diskotik	86
24. Penggunaan Bahasa <i>Slang</i> atau Bahasa Istilah	90
25. Komunikasi Non Verbal <i>Clubbers</i>	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Pemikiran	28
2. Suasana diskotik Center Stage Novotel Bandar Lampung	41
3. Jadwal Permainan DJ (<i>Disc Jokey</i>) di Diskotik Center Stage Novotel Lampung	42
4. Informan Penelitian	45
5. Informan Penelitian	46
6. Informan Penelitian	47
7. Informan Penelitian	47
8. Informan Penelitian	48
9. Contoh Simbol Verbal dan Non Verbal	49
10. Gaya Hidup seorang <i>clubbers</i>	65

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Globalisasi dan perkembangan teknologi menyebabkan industri wisata dan hiburan malam berkembang pesat di kota-kota besar. Istilah dugem di kehidupan malam menjadi sangat terkenal di Indonesia seiring dengan kebutuhan para masyarakat untuk menyeimbangkan diri dari tumpukan emosi dan rutinitas pekerjaan seminggu dan aktifitas sehari-hari. Salah satu fenomena yang terjadi pada era globalisasi adalah modernisasi (Stevanio, 2007: 18).

Fenomena modernisasi saat ini banyak melahirkan kehidupan yang telah banyak merubah cara pandang dan pola hidup masyarakat, sehingga fenomena yang terlahir adalah terciptanya budaya masyarakat yang konsumtif dan hedonis dalam lingkungan masyarakat. Fenomena ini tidaklah dianggap terlalu aneh untuk dibicarakan dan sudah menjadi bagian budaya baru hasil dari duplikat budaya barat yang telah masuk di zaman modern saat ini. Tergesernya budaya setempat dari lingkungannya disebabkan oleh kemunculan sebuah kebudayaan baru yang bisa dikatakan lebih atraktif, fleksibel dan mudah dipahami sebagian masyarakat, bahkan masyarakat yang status sosialnya rendah pun dapat mudah menerapkannya dalam aktifitas kehidupan.

Dunia malam contohnya menjadi pengaruh yang sangat kuat kepada setiap lingkungan dalam pergaulan, karena dunia malam adalah aktifitas yang ada saat malam tiba. Hiburan malam, tempat hiburan, dan para penikmatnya adalah satu paket pengisi dunia malam. Malam hari adalah milik mereka yang mencari kesenangan duniawi. Waktunya untuk bersantai dan menikmati hidup, misalnya bersuka ria di berbagai *club* malam, *café*, diskotik, karaoke atau pusat hiburan lainnya.

Hiburan malam menjadi sebuah pilihan tepat bagi mereka yang menginginkan kesenangan yang berbeda dari kebanyakan khalayak (Khairina.2015. Potret Dunia Malam Mahasiswa, diunduh pada 25 November 2017), diantara *café*, karaoke, dan diskotik yang masing-masing menyediakan sarana hiburan yang berbeda-beda.

Kata *clubbing* berasal dari Inggris yang dibentuk dari kata *club* yang berarti “perkumpulan”. Istilah *clubbing* yang terdapat dalam kamus tersebut bermakna “berkumpul”(Khairina. 2015. Potret Dunia Malam Mahasiswa, diunduh pada 25 November 2017). Istilah *clubbing* yang dapat kita pahami adalah berkumpul pada malam untuk menikmati hiburan ditempat-tempat yang menawarkan hiburan, kenyamanan dan kenikmatan biasanya dilakukan pada akhir pekan untuk menghilangkan kepenatan dan semua beban ritual sehari-hari. *Clubbing* juga merupakan istilah khas anak muda yang berarti suatu dunia malam yang bernuansa kebebasan, ekspresif, modern, teknologis, hedonis, konsumeristik dan metropolis yang menjanjikan segala bentuk kegembiraan sesaat.

Melalui *clubbing* khususnya anak muda merasa menemukan jati diri, disana mereka bisa lompat-lompat sebebasnya sambil meneguk minuman beralkohol. Melalui *clubbing* mereka bisa menemukan komunitas bergaulnya. Singkatnya *clubbing* adalah *just having fun*, sekedar hura-hura dan membutuhkan banyak uang, adalah sebuah kata yang cukup akrab ditelinga para remaja, khususnya remaja.

Di kota Bandar Lampung terdapat satu-satunya tempat hiburan malam yang berbentuk diskotik atau *club* yaitu diskotik Center Stage yang berlokasi di hotel Novotel kota Bandar Lampung. Penelitian ini khususnya akan meneliti tempat hiburan malam iniyang sering dikunjungi oleh para *clubbers*. Aktifitas di Center Stage dimulai dari jam 21.00 WIB dini hari jam 04.00 WIB (Sumber: Edit Rekap TDUP Dinas Pariwisata Kota Bandar Lampung, Edisi 14 November 2017).

Alasan pemilihan Center Stage sebagai tempat penelitian, karena berdasarkan hasil survey yang sebelumnya telah peneliti lakukan penulis ketika mengunjungi Center Stage pada 20 September 2017 sampai 23 September 2017, Center Stage merupakan satu-satunya tempat hiburan malam di Bandar Lampung yang minat pengunjungnya termasuk banyak, menurut data yang didapatkan penulis saat melakukan riset jumlah pengunjung diskotik *Center Stage*, pada saat malam kamis berjumlah 300 orang dengan menghitung tiket yang terjual, dan apabila malam minggu jumlah pengunjung bisa sampai 1000 tiket yang terjual

Tabel 1. Data Jumlah Pengunjung Berdasarkan Tiket

No.	Jam Operasional	Jumlah Tiket Terjual
1.	Malam Kamis	320 Tiket
2.	Malam Minggu	960 Tiket

(Sumber: Data dari Center Stage)

Diskotik Center Stage Lampung sendiri merupakan tempat hiburan malam yang telah memiliki izin dari Dinas Pariwisata Bandar Lampung. Diskotik Center Stage sendiri berlokasi di Hotel Novotel, Jl. Gatot Subroto No. 138, Bandar Lampung. Izin di Dinas Pariwisata dibuktikan dengan terdaftarnya Diskotik Center Stage atas nama PT Sinar Laut Lampung Permai yang beralamat di lokasi yang sama. Berikut peneliti sajikan data dari Rekap TDUP Dinas Pariwisata Kota Bandar Lampung, Edisi 14 November 2017.

Tabel 2. Data Alamat Diskotik Center Stage.

Nama Perusahaan	Alamat	Bentuk Usaha
PT. Sinar Laut Lampung Permai	Jl. Gatot Subroto No. 138	Hotel
PT. Sinar Laut Lampung Permai	Jl. Gatot Subroto No. 138	Bar
PT. Sinar Laut Lampung Permai	Jl. Gatot Subroto No. 138	Karaoke
PT. Sinar Laut Lampung Permai	Jl. Gatot Subroto No. 138	Diskotik
PT. Sinar Laut Lampung Permai	Jl. Gatot Subroto No. 138	Kafe

(Sumber: Rekap TDUP Dinas Pariwisata Kota Bandar Lampung, Edisi 14 November 2017)

Menurut Manager *Center Stage* bernama bapak Suroso Sumokaryo, didalam *Center Stage* memiliki aturan-aturan yang tentunya harus dipatuhi oleh para *Clubbers* dan pengunjung yang berada disana, seperti dilarang memakai sandal, dilarang menggunakan singlet, jaket/celana pendek, harus rapih, dilarang membawa makanan dan minuman dari luar, dilarang membawa narkoba dan senjata tajam, dan dilarang membuat tindakan yang merugikan *clubbers* lain, inilah peraturan tertulis yang dibuat oleh pihak *Center Stage* untuk para *clubbers* dan pengunjungnya.

Berdugem ria dengan menikmati suasana diskotik, *café*, *bar* atau *lounge* yang menghadirkan musik dengan beat yang kuat, cepat dengan volume yang keras merangsang badan ikut *shake n movin* (berdisko) dan bergoyang semalaman bisa

membuat seseorang rileks dan bisa menghilangkan kepenatan di otak, hal inilah yang membuat para penikmatnya tak dapat terlepas dari dugem dan menjadikannya gaya hidup mereka, (Malbon,2009:128).

Selain berdugem ria dan menikmati suasana diskotik yang gemerlap dengan music *beat* yang kencang, membuat *clubbers* melakukan aksi aksinya seperti berjoget sambil meneguk minuman alkohol yang dibelinya, dan sering juga *clubbers* melakukan aksinya dengan melakukan interaksi dengan sesama *clubbers*. Hal inilah yang juga menjadi fokus penelitian dari peneliti, dimana peneliti ingin mengetahui seperti apa interaksi simbolik yang terjadi diantara para *clubbers* yang ada di Center Stage.

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil pokok dari gaya hidup, yaitu terkait dengan interaksi bagaimana seseorang menggunakan uang, waktu, dan minat serta pendapatnya terhadap hal-hal yang ada di lingkungannya. Tidaklah mengherankan jika dugem telah menjadi program rutin bagi para penikmat dunia malam. Di saat sebagian masyarakat tertidur, menyiapkan tenaga untuk keesokan harinya, dunia malam akan terus bergeliat, menyuguhkan hal-hal menarik bagi sebagian orang yang tidak akan ditemukan bila matahari masih berada dilangit. Hal ini yang merupakan jadi bagian dari kesenangan tersendiri bagi para penikmatnya.

Dunia malam adalah fenomena yang menyuguhkan hal “baru” dan dapat membuat orang yang tidak terbiasa hal yang tabu menjadi biasa saja. Norma-norma keagamaan sebatas “mitos”.Miris dan terkesan menghakimi, tapi memang hal itulah yang terjadi. Orang awam tak pernah memasuki dunia tersebut akan berpikir apa yang telah membuat banyak orang merasa sangat bahagia dengan

dunia yang begitu mengerikan itu. Dibalik kesan-kesan “menyeramkan” dari dunia malam, nyatanya dunia gemerlap malam menyuguhkan cerita-cerita penuh pelajaran yang hampir tidak ditemukan di sekolah ataupun bangku kuliah. Khususnya bagi mereka yang bekerja dimalam hari. Misalnya, para pekerja dunia gemerlap malam yang banyak ditemukan di tempat-tempat hiburan malam, seperti diskotik dan tempat-tempat yang disebut kafe. Tidak semua diantara mereka ikut-ikutan menjadi penggemar dunia malam dan mereka juga sangat mencintai malam karena sangat mencintai pekerjaannya.

Pentingnya penelitian ini untuk jurusan Ilmu komunikasi yaitu di dalam kehidupan manusia tidak luput dari interaksi dengan sesama manusia, khususnya di kehidupan dunia malam dengan adanya penikmat dunia malam yang biasa kita sebut *clubbers* mereka dapat mengutarakan perasaan, pikiran, motivasi terhadap lingkungan di kehidupan malam dan dengan adanya teori Interaksi Simbolik yang menjelaskan bahwa didalam kehidupan dunia malam seorang *clubbers* pasti melakukan interaksi sesama *clubbers* dengan mengharapkan timbal balik. Tindakan sosial adalah tindakan seseorang bertindak dengan orang lain dari buah pikirannya yang memiliki makna sosial yang sama.

Peneliti menggunakan teori Interaksi Simbolik karena dalam melakukan tindakan seseorang mencoba merespon pengaruh terhadap seseorang lainnya meski mereka sering terlibat dalam perilaku tanpa pikir, perilaku berdasarkan kebiasaan. Dengan adanya penelitian serta fokus penelitian ini yang ingin mengetahui dampak dari *clubbing* sehingga mempengaruhi perilaku interaksi apa saja yang dilakukan para *clubbers* ditempat hiburan malam tersebut kita dapat melihat bahwa seorang

clubbers tidak hanya mencari hiburan ketika didalam tempat hiburan, melainkan tidak luput dari melakukan interaksi dengan sesama *clubbers* baik itu bersama yang sudah kenal atau pun belum kenal dengan tujuan yang baik untuk mencari kesenangan bersama.

Hal ini terbukti dengan adanya tempat hiburan malam Diskotik yang ada di kota Bandar Lampung. Tak dapat dipungkiri di kota Bandar Lampung ini tak pernah sepi dari kunjungan turis bahkan bintang tamu dari Manca Negara. Bagi orang-orang yang telah terbawa arus budaya barat ini, dunia malam bukanlah suatu aktifitas yang tabu bagi mereka. Bahkan hal ini telah menjadi suatu konsumsi diri. Orang-orang ini disebut sebagai penikmat dunia malam. Dari dunia malam inilah muncul sebuah *trend* yang disebut “dugem” (dunia gemerlap). Maka dari itu berdasarkan uraian latar belakang penelitian penulis memfokuskan penelitian ini disatu tempat hiburan malam yang ada di Kota Bandar Lampung yang bernama Center Stage untuk mengetahui lebih dalam mengenai interaksi simbolik yang dilakukan para *clubbers* ditempat hiburan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana Interaksi Simbolik Yang Dilakukan “*Clubbers*” Ditempat Hiburan Malam Center Stage Novotel Bandar Lampung”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan Untuk mendeskripsikan interaksi simbolik apa saja yang dilakukan “clubbers” di diskotik Center Stage Novotel Bandar Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua yakni :

1. Secara Teoritis manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menambah pengetahuan dan dapat memberikan wawasan berfikir terutama berkaitan dengan “Interaksi Simbolik *Clubber* di Tempat Hiburan Malam” hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya khususnya mengenai “Interaksi Simbolik *Clubber* di Tempat Hiburan Malam” yang ditujukan kepada mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Lampung.
2. Secara praktis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran bagi pembaca mengenai kehidupan dunia malam. Menjadi sumbangan informasi bagi keluarga atau lingkungan sekitar agar dapat memberikan pengawasan dan dukungan yang positif dari bebasnya kehidupan dunia malam.
 - b. Penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk melengkapi dan memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikais pada program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Lampung.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini dicantumkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lain. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Ermalia Umniatul Khairia (2015) dengan judul *Potret Dunia Malam Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Clubbers pengunjung Center Stage Novotel Bandarlampung)*. Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan pendekatan penelitian kualitatif, dengan hasil yang menjelaskan bagaimana potret mahasiswa yang sering melakukan aktivitas dunia malam yang disebabkan oleh beberapa faktor dan juga persepsi mahasiswa mengenai kegiatan dunia malam.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Jaka Fitrah Ramadhan Chaniago (2017) dengan judul *Analisis Intensi Pengunjung Remaja Wisata Malam Di Bandarlampung (Studi pada pengunjung Center Stage Novotel Lampung)*. Penelitian ini menggunakan tipe penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan kualitatif, dengan hasil mengetahui seberapa besar intensitas pengunjung yang datang di Center Stage Novotel Lampung dengan mengetahui seberapa besar minat dan perilaku pengunjung. Intensi pengunjung disebabkan oleh dua faktor

yaitu minat pengunjung yang yang termasuk tinggi dikalangan remaja atau belum menikah untuk. Yang kedua yaitu perilaku pengunjung yang banyak mereka disana untuk menikmati hiburan sambil minum minuman beralkohol sambil menikmati musik dj yang bermain

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Nurul 'Azmi Ulil Hidayati (2017) dengan judul Interaksi Simbolik Kaum Gay (Studi Fenomenologi Pada Kaum Gay Di Kalangan Mahasiswa Di Yogyakarta). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi, dengan hasil yang diperoleh yaitu fenomena gay sudah semakin berkembang pesat dan berani untuk membuka identitasnya kepada masyarakat.

Interaksi kaum gay dengan sesamanya melibatkan tiga hal, yaitu pertama tingkah laku. Adapun interaksi simbolik antar sesama gay yang kedua adalah gaya bicara. Interaksi simbolik antar sesama gay yang ketiga dapat diindikasikan melalui bahasa. Selain dengan sesamanya, kaum gay juga berinteraksi dengan sesama mahasiswa (non gay). Ketika berkomunikasi dengan sesama mahasiswa kaum gay sangat terbuka dengan identitas baru dirinya, tetapi tidak semua kaum gay yang bisa sangat terbuka dengan oranglain. Pada saat berinteraksi dengan mahasiswa heterogen kaum gay juga tidak menggunakan bahasa rahasia, tetapi lebih menggunakan bahasa Indonesia dan Inggris. Faktor pendukung dan penghambat kaum gay dalam berinteraksi meliputi : pendukung internal terdiri dari kesamaan identitas, gay, dan kepercayaan diri. Sedangkan secara eksternal meliputi Penerimaan masyarakat, penggunaan aplikasi gay dan pekerjaan.

Tabel 3. Tinjauan Penelitian Terdahulu

No.	Nama dan Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian	Kontribusi Penelitian
1.	Ermalia Umniatul Khairia / Universitas Lampung 2015. <i>Potret Dunia Malam Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Clubbers pengunjung Center Stage Novotel Bandar Lampung)</i>	Untuk mengkaji dan menganalisis fenomena dunia malam yang terjadi pada mahasiswa, faktor pengaruh dan dampak yang dirasakan mahasiswa <i>clubbers</i> .	<i>clubbing</i> sudah menjadi nafas baru di kota Lampung, banyak mahasiswa yang terjun di dalamnya karena mahasiswa merupakan sosok yang masih mencari jati diri dan mudah mengikuti arus modernisasi. Pengaruh teman dan lingkungan ikut andil dalam memilih gaya hidup ini. Sudah jelas bahwa <i>clubbing</i> memberikan dampak yang negatif, namun ada juga yang merasa positif. Namun sampai saat ini para <i>clubbers</i> belum sadar bahwa <i>clubbing</i> berdampak negatif yang lama kelamaan merusak moral dan kesehatan. Sehingga perlu perhatian khusus dari orangtua dan dari pemilihan teman.	Perbedaan terletak pada Teori Penelitian dan Objek penelitian. Objek penelitian ini hanya mahasiswa <i>clubbers</i> . Sedangkan penelitian yang ingin dilakukan ini objeknya <i>clubbers</i> yang ada di tempat tersebut, dan fokus penelitian yang ingin mengetahui dampak dari <i>clubbing</i> sedangkan penelitian yang ingin dilakukan ini ingin mengetahui perilaku interaksi simbolik apa sajakah yang dilakukan para <i>clubbers</i> ditempat hiburan malam tersebut	Menjadi referensi bagi penelitian penulis serta membantu dalam proses penyusunan penelitian tentang praktek interaksi simbolik <i>clubbers</i> .

No.	Nama dan Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian	Kontribusi Penelitian
2.	Jaka Fitrah Ramadhan Chaniago / Universitas Lampung 2017. <i>Analisis Intensi Pengunjung Remaja Wisata Malam Di Bandarlampung (Studi pada pengunjung Center Stage Novotel Lampung)</i>	Untuk mengetahui dan mendeskriptifkan Intensi Pengunjung Remaja Wisata Malam di Bandar Lampung khususnya Studi pada Center Stage, Novotel Lampung.	Intensi pengunjung disebabkan oleh dua faktor yaitu minat pengunjung yang termasuk tinggi dikalangan remaja atau belum menikah untuk. Yang kedua yaitu perilaku pengunjung yang banyak mereka disana untuk menikmati hiburan sambil minum minuman beralkohol sambil menikmati musik dj yang bermain	Perbedaan terletak pada fokus penelitian dan teori penelitian. Pada penelitian ini lebih mengetahui minat pengunjung untuk mengunjungi tempat hiburan tersebut. sedangkan penelitian yang ingin dilakukan ini lebih ingin mengetahui mengenai perilaku interaksi simbolik yang dilakukan <i>Clubbers</i> di tempat hiburan malam tersebut	Menjadi referensi bagi penelitian penulis serta membantu dalam proses penyusunan penelitian tentang praktek interaksi simbolik <i>clubbers</i> , khususnya niat pengunjung datang ke <i>club</i> .
3.	Nurul 'Azmi Ulil Hidayati / Institut Agama Islam Negeri Surakarta 2017. <i>Interaksi Simbolik Kaum Gay (Studi Fenomenologi Pada Kaum Gay Di Kalangan Mahasiswa Di Yogyakarta)</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui interaksi simbolik sebagai alat komunikasi kaum gay dan bagaimana pandangan masyarakat terhadap keberadaan kaum gay tersebut.	Fenomena gay sudah semakin berkembang pesat dan berani untuk membuka identitasnya kepada masyarakat. Interaksi kaum gay dengan sesamanya melibatkan tiga hal, yaitu pertama tingkah laku. Adapun interaksi simbolik antar sesama gay yang kedua adalah gaya bicara. Interaksi simbolik antar sesama gay yang ketiga dapat diindikasikan melalui bahasa. Selain dengan sesamanya, kaum gay juga berinteraksi dengan sesama mahasiswa (non gay).	Perbedaan terletak pada subyek penelitian. Pada penelitian ini lebih mengetahui interaksi antar kaum gay di kalangan mahasiswa Yogyakarta tersebut. sedangkan penelitian yang ingin dilakukan ini lebih ingin mengetahui mengenai perilaku interaksi simbolik yang dilakukan <i>Clubbers</i> di tempat hiburan malam tersebut	Menjadi referensi bagi penelitian penulis serta membantu dalam proses penyusunan penelitian yang berkaitan dengan praktek interaksi simbolik.

2.2 Interaksi Simbolik

Pendekatan interaksi simbolik merupakan salah satu varian dari paradigma konstruktivis, paradigma adalah suatu cara pandang untuk memahami kompleksitas dunia nyata. Paradigma tertanam kuat dalam sosialisasi para penganut dan praktisinya. Paradigma menunjukkan pada mereka apa yang penting, absah, dan masuk akal. Paradigma juga bersifat normatif, menunjukkan kepada praktisinya apa yang harus dilakukan tanpa perlu melakukan pertimbangan eksistensial atau epistemologis yang panjang. (Mulyana,2003:9)

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan konstruktivis. Asumsi dasar dalam pendekatan konstruktivis ini adalah realitas itu tidak dibentuk secara ilmiah, namun ia dibentuk dan dikonstruksi. Dengan demikian, realitas yang sama bisa ditanggapi, dimaknai dan dikonstruksi secara berbeda-beda oleh semua orang. Karena, setiap orang mempunyai pengalaman, preferensi, pendidikan tertentu dan lingkungan pergaulan atau sosial tertentu, dimana semua itu suatu saat akan digunakan untuk menafsirkan realitas sosial yang ada disekelilingnya dengan konstruksinya masing-masing.

Interaksi simbolik adalah teori yang menjelaskan bahwa simbol dan arti memberikan ciri-ciri khusus pada tindakan sosial manusia (Yang menggunakan seorang tunggal) dan apabila pada interaksi sosial manusia menggunakan dua orang atau lebih yang terlibat dalam tindakan sosial timbal balik. Tindakan sosial adalah tindakan seseorang bertindak dengan orang lain dari buah pikiran nya. Dalam lakukan tindakan seseorang mencoba merespon pengaruh terhadap seseorang lain nya meski mereka sering terlibat dalam perilaku tanpa pikir, perilaku

berdasarkan kebiasaan, namun manusia mempunyai kapasitas untuk terlibat dalam tindakan sosial nya, (J.Goodman, 2007:293).

Dalam terminologi yang dipikirkan Mead perilaku seseorang dipengaruhi oleh simbol yang diberikan oleh orang lain, demikian pula perilaku orang tersebut. Melalui pemberian isyarat berupa simbol, maka kita dapat mengutarakan perasaan, pikiran, maksud, dan sebaliknya dengan cara membaca simbol yang ditampilkan oleh orang lain. Sesuai dengan pemikiran-pemikiran Mead, definisi singkat dari tiga ide dasar dari interaksi simbolik adalah:

1. Pikiran (*mind*)

Kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, setiap individu harus mengembangkan pikiran mereka melalui interaksi dengan individu lain. Dalam hal ini, konsep pikiran dari seorang *clubbers* pikiran juga menghasilkan suatu bahasa isyarat yang disebut simbol verbal dan non verbal yang mempunyai arti bisa berbentuk gerak gerak atau *gesture* tapi juga bisa dalam bentuk sebuah bahasa. Sehingga membuat *clubbers* mampu untuk mengartikan bukan hanya simbol yang berupa gerak gerak atau *gesture*, melainkan juga mampu untuk mengartikan simbol yang berupa kata – kata. Kemampuan ini lah yang penting dalam mengerti pada arti – arti bersama atau menciptakan respon yang sama terhadap simbol-simbol suara yang sama.

2. Diri Pribadi (*self*)

Kemampuan untuk merefleksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain, dan teori interaksionisme simbolis adalah salah satu cabang dalam teori sosiologi yang mengemukakan tentang diri

sendiri (*the-self*) dan dunia luarnya. dalam *self* terdiri dari dua bagian, yaitu “*I*” dan “*Me*”.

I – diri yang aktif, merupakan kecenderungan impulsif dari diri individu, yaitu konsep diri dimana seorang *clubbers* memandang dirinya sendiri dan berperilaku layaknya konsep yang ada dipikiran nya, yaitu sebagai seorang *clubbers*.

Me – merupakan diri yang menjadi objek renungan kita atau merupaka gambaran diri yang dilihat melalui cermin diri dari reaksi yang diberikan oleh orang lain. Konsep “*Me*”. berkaitan erat dengan “*I*” , dimana seorang *clubbers* akan melihat dirinya sendiri dan melalui perspektif orang lain

3. Masyarakat (*Society*)

Hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu ditengah masyarakat, dan tiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela, yang pada akhirnya mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakatnya. Mead menjelaskan ada dua bagian penting dari masyarakat yang mempengaruhi pikiran dan diri, yaitu **orang lain secara khusus** (*particular others*) yang merujuk pada individu-individu yang penting bagi kita, seperti keluarga, teman, dan kolega di tempat kerja, dan **orang lain secara umum** (*generalized other*) yang merujuk pada cara pandang kelompok sosial atau budaya sebagai suatu keseluruhan (West & Turner, 2008 :64)

Tiga tema konsep pemikiran George Herbert Mead yang mendasari interaksi simbolik antara lain:

1. Pentingnya makna bagi perilaku manusia,

Tema ini berfokus pada pentingnya membentuk makna bagi perilaku manusia, dimana dalam teori interaksi simbolik tidak bisa dilepaskan dari proses komunikasi, karena awalnya makna itu tidak ada artinya, sampai pada akhirnya di konstruksi secara interpretif oleh individu melalui proses interaksi, untuk menciptakan makna yang dapat disepakati secara bersama dimana asumsi-asumsi itu adalah sebagai berikut: Manusia, bertindak, terhadap, manusia, lainnya berdasarkan makna yang diberikan orang lain kepada mereka, Makna diciptakan dalam interaksi antar manusia, Makna dimodifikasi melalui proses interpretif .

2. Pentingnya konsep mengenai diri (*Self Concept*)

Tema ini berfokus pada pengembangan konsep diri melalui individu tersebut secara aktif, didasarkan pada interaksi sosial dengan orang lainnyadengan cara antara lain: Individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain, Konsep diri membentuk motif yang penting untuk perilaku Mead seringkali menyatakan hal ini sebagai : "*The particular kind of role thinking – imagining how we look to another person*" atau "*ability to see ourselves in the reflection of another glass*".

3. Hubungan antara individu dengan masyarakat.

Tema ini berfokus pada dengan hubungan antara kebebasan individu dan masyarakat, dimana norma-norma sosial membatasi perilaku tiap individunya, tapi pada akhirnya tiap individu-lah yang menentukan pilihan

yang ada dalam sosial kemasyarakatannya. Fokus dari tema ini adalah untuk menjelaskan mengenai keteraturan dan perubahan dalam proses sosial. Asumsi-asumsi yang berkaitan dengan tema ini adalah orang dan kelompok masyarakat dipengaruhi oleh proses budaya dan sosial, Struktur sosial dihasilkan melalui interaksi sosial.

Pada masanya, sejumlah ahli sosiologi mengkhususkan diri pada untuk penelitian studi terhadap interaksi social ini sesuai dengan pandangan ahli sosiologi seperti Max Weber bahwa pokok pembahasan sosiologi ialah tindakan social, (Sunarto, 2004: 37). Ahli antropologi Edward T.Hall dalam bukunya: *The Hidden Dimension* (1982) mengemukakan bahwa dalam interaksi dijumpai aturan tertentu dalam hal penggunaan ruang. Pengamatan terhadap penggunaan ruang beserta teori-teorinya oleh Hall dinamakan *proxemics*.

Meskipun diantara para penganut teori interaksionisme simbol terdapat perbedaan pandangan, namun semuanya memiliki tujuan yang sama intinya. Turner mencatat bahwa mereka sepakat mengenai beberapa hal pertama, terdapat kesepakatan bahwa manusia merupakan makhluk yang mampu menciptakan dan menggunakan simbol. Kedua, manusia menggunakan simbol untuk saling berkomunikasi. Ketiga, manusia berkomunikasi melalui pengambilan peran (*role taking*). Keempat, masyarakat tercipta, bertahan, dan berubah berdasarkan kemampuan manusia untuk berfikir, untuk mendefinisikan untuk melakukan renungan, dan untuk melakukan evaluasi, (Sunarto, 2004 : 233).

Teoritisi interaksionisme simbolik memusatkan perhatian terutama pada dampak dari makna dan simbol terhadap tindakan dan interaksi manusia. Disini akan bermanfaat menggunakan pemikiran mead yang membedakan antara perilaku lahiriah dan perilaku tersembunyi. Perilaku tersembunyi adalah proses berpikir yang melibatkan simbol dan arti. Perilaku lahiriah adalah perilaku yang sebenarnya dilakukan oleh aktor. Beberapa perilaku lahiriah tidak melibatkan perilaku tersembunyi (perilaku karena kebiasaan atau tanggapan tanpa pikir terhadap rangsangan eksternal). Tetapi sebagian besar tindakan manusia melibatkan kedua jenis perilaku itu perilaku tersembunyi menjadi sasaran perhatian utama teoritis interaksionisme simbolik sedangkan perilaku lahiriah menjadi sasaran perhatian utama teoritis teori pertukaran atau penganut behaviorisme tradisional pada umumnya, (Ritzer, 2007: 293).

Perspektif interaksi simbolik, perilaku manusia harus dipahami dari sudut pandang subjek. Dimana teoritis interaksi simbolik ini memandang bahwa kehidupan sosial pada dasarnya adalah interaksi manusia dengan menggunakan simbol-simbol, (Mulyana, 2001: 70). Inti pada penelitian ini adalah mengungkapkan bagaimana cara manusia menggunakan simbol-simbol yang mempersentasikan apa yang mereka sampaikan dalam proses komunikasi dengan sesama. Penggunaam simbol yang dapat menunjukan sebuah makna tertentu, bukanlah sebuah proses interpretasi yang diadakan melalui sebuah persetujuan resmi, melainkan hasil dari proses interaksi sosial.

Makna adalah produk interaksi sosial, karena itu makna tidak melekat pada objek, melainkan dinegosiasikan dalam penggunaan bahasa. Negosiasi itu dimungkinkan karena manusia mampu menamai segala sesuatu, bukan hanya objek fisik, tindakan atau peristiwa (bahkan tanpa kehadiran objek fisik, tindakan atau peristiwa itu), (Arnold M Rose, 1974: 143 dalam Mulyana 2001:72).

Terbentuknya makna dari sebuah simbol tak lepas karena peranan individu yang melakukan respon terhadap simbol tersebut. Individu dalam kehidupan sosial selalu merespon lingkungan termasuk objek fisik (benda) dan objek sosial (perilaku manusia) yang kemudian memunculkan sebuah pemaknaan. Respon yang mereka hasilkan bukan berasal dari faktor eksternal ataupun didapan dari proses mekanis, namun lebih bergantung dari bagaimana individu tersebut mendefinisikan apa yang mereka alami atau lihat. Jadi peranan individu sendirilah yang dapat memberikan pemaknaan dan melakukan respon kehidupan sosialnya.

Namun makna yang merupakan hasil interpretasi individu dapat berubah dari waktu ke waktu, sejalan dengan perubahan dari faktor-faktor yang berkaitan dengan bentuk fisik (benda) ataupun tujuan (perilaku manusia) memungkinkan adanya perubahan terhadap hasil interpretasi barunya. Dan hal tersebut didukung pula dengan faktor bahwa individu mampu melakukan proses mental, yakni berkomunikasi dengan dirinya sendiri. Proses mental tersebut dapat berwujud proses membayangkan atau merencanakan apa yang akan mereka lakukan. Individu dapat melakukan antisipasi terhadap rekasi orang lain, mencari dan memikirkan alternatif kata yang akan ia ucapkan.

Menurut pandangan Mead, perilaku manusia sebagai sosial dan berbeda dengan perilaku hewan pada umumnya ditandai dengan stimulus dan respon. Perilaku merupakan produk dari penafsiran individu atas objek disekitarnya makna yang mereka berikan kepada objek berasal dari interaksi sosial dan dapat berubah selama interaksi itu berlangsung.

2.3 Model Komunikasi

Kini tibalah saatnya untuk menelaah proses mekanistik, ketika pesan ditransmisikan oleh komunikator dengan indera bibir atau lengan untuk diterima komunikan dengan indera telinga, atau mata. Proses perjalanan pesan dari seseorang kepada orang lain, atau dalam bahasa komunikasi dari komunikator ke komunikan, kini bukan lagi proses psikologis, tetapi proses sosiologis.

Apabila komunikasi berlangsung dengan tatanan interpersonal tatap muka diaologis timbal balik ini dinamakan interaksi simbolik. Apabila interaksi simbolik ini menjadi istilah komunikasi dan sosiologi bersifat interdisipliner, objek materialnya sama, yakni manusia, tegasnya perilaku manusia. Interaksi simbolik dikatakan perpaduan dari perspektif sosiologis dan perspektif komunikologis, oleh karena itu interaksi adalah garapan sosiologi, sedangkan simbolik adalah istilah dan garapan komunikologi dan ilmu komunikasi, (Effendy, 2007: 390).

Model interaksional memandang hubungan interpersonal sebagai suatu system. Setiap system memiliki sifat-sifat structural, dan intergratif. Semua terdiri dari subsistem-subsistem yang saling tergantung dan bertidak bersama sebagai suatu kesatuan. Selanjutnya, semua sistem mempunyai kecenderungan untuk

memelihara dan mempertahankan kesatuan. Dalam model interaksional ini menggunakan teori interaksional simbolik, (Mulyana, 2008: 131).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kamus KBBI, 2001: 438), definisi interaksi adalah hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan dan definisi simbolis (Kamus KBBI, 2001: 1066) adalah sebagai lambang, menjadi lambang, mengenai lambang. Model ini menganggap bahwa manusia adalah figure yang aktif. Kualitas simbol itu terdiri dari kata interaksional, jadi model ini sepenuhnya berbeda dengan interaksi biasa yang ditandai dengan pertukaran stimulus response. Model ini dikembangkan oleh George Herbert Mead, yang memiliki murid bernama Herbert Blumer, perspektif simbol interaksi lebih dikenal pada sosiologi walaupun masih memiliki banyak pengaruh di disiplin ilmu yang lain, (Mulyana, 2008: 132).

Model ini beranggapan bahwa orang sebagai komunikator itu aktif, reflektif, dan kreatif, menafsirkan, menunjukkan perilaku yang rumit, dan sulit untuk diprediksi. Didalam konteks ini, Blummer menunjukkan tiga premis yang menjadi dasar dalam model ini. Yang pertama, perilaku manusia berdasarkan pengertian yang diberikan individu kepada lingkungannya. Yang kedua, pengertian itu mempunyai hubungan langsung dengan interaksi sosial yang individu lakukan terhadap lingkungannya. Dan yang terakhir, pengertian itu diciptakan, dipertahankan, dan dirubah oleh proses penafsiran yang individu lakukan dalam rangka untuk menjaga hubungan dengan lingkungan sosialnya, (Wiryanto, 2004: 11).

Sebagai makhluk sosial dan sebagai makhluk komunikasi, manusia dalam hidupnya diliputi oleh berbagai macam simbol, baik yang diciptakan oleh manusia itu sendiri maupun yang bersifat alami. David K. Berlo (1960) menyatakan bahwa didalam kehidupan sehari-hari, seringkali kita tidak dapat membedakan pengertian antara simbol dan kode. Bahkan banyak orang yang menyamakan kedua konsep itu. Simbol adalah lambang yang memiliki suatu objek, sementara kode adalah seperangkat simbol yang telah disusun secara sistematis dan teratur sehingga memiliki arti, (Cangkara, 2007: 97-98).

Pada hakikatnya bahwa pemberian nama simbol adalah suatu proses komunikasi yang dipengaruhi oleh kondisi sosial budaya yang berkembang pada suatu masyarakat. Disatu sisi kode pada dasarnya dibedakan menjadi dua macam verbal dan nonverbal. Dalam arti singkat katagori verbal adalah bahasa lisan dan bahasa tulisan. Sedangkan yang masuk katagori nonverbal adalah mimik, gerak-gerik, serta suara (Vardiansyah, 2004: 62).

2.3.1 Verbal

Suatu sistem simbol verbal disebut bahasa. Bahasa dapat didefinisikan sebagai seperangkat simbol, dengan aturan mengkombinasikan simbol-simbol tersebut, yang digunakan dan dipahami suatu komunitas. Bahasa verbal adalah sarana utama untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan maksud kita. Bahasa verbal menggunakan kata-kata yang mempresentasikan berbagai aspek realitas individu kita, (Mulyana, 2008: 260-261).

Menurut Larry L. Barker, Bahasa memiliki tiga fungsi penamaan (*naming* atau *labeling*), interaksi, dan tranmisi informasi. Penamaan atau penjulukan merujuk pada usaha mengidentifikasi objek, tindakan atau orang dengan menyebut namanya sehingga dapat dirujuk dalam komunikasi. Fungsi interaksi menurut Barker, menekankan berbagai gagasan dan emosi, yang dapat mengundang simpati, pengertian, dan kebingungan, (Mulyana, 2008: 266).

Dalam arti sebenarnya verbal menggunakan bahasa yang dimana bahasa dapat didefinisikan sebagai sperangkat kata yang telah disusun secara terstruktur sehingga menjadi himpunan kalimat yang mengandung arti. Benyamin Lee Whorf (1956) menyatakan bahwa dalam hidup bermasyarakat, bahasa dapat membantu kita menyusun strutur pengetahuan menjadi logis dan mudah diterima oleh orang lain. Bahasa bukan hanya membagi pengalaman, tetapi juga membentuk pengalaman itu sendiri dalam setiap aktivitas sehari-harinya, (Cangkara, 2007: 101).

2.3.2 Nonverbal

Menurut Larry A. Samovar dan Richard E. mengatakan bahwa secara sederhana pesan nonverbal adalah semua isyarat yang bukan kata-kata, komunikasi nonverbal mencakup semua rangsangan (kecuali rangsangan verbal) dalam suatu setting komunikasi, yang dihasilkan oleh individu dan penggunaan lingkungan oleh individu, yang mempunyai nilai pesan potensial bagi pengirim atau penerima. Jadi, definisi ini mencakup perilaku yang disengaja juga tidak disengaja sebagai bagian dari peristiwa komunikasi secara keseluruhan, dan kita mengirim

banyak pesan nonverbal tanpa menyadari bahwa pesan-pesan tersebut bermakna bagi orang lain, (Mulyana, 2008: 343).

Komunikasi nonverbal adalah proses komunikasi dimana pesan disampaikan tidak menggunakan kata-kata. Contoh komunikasi nonverbal ialah menggunakan gerak isyarat, bahasa tubuh, ekspresi wajah dan kontak mata, penggunaan objek seperti pakaian, potongan rambut, dan sebagainya, simbol-simbol, serta cara berbicara seperti intonasi, penekanan, kualitas suara, gaya emosi, dan gaya berbicara.

Komunikasi nonverbal dapat dikelompokkan dalam beberapa bentuk, seperti: Fasial yaitu (ekspresi muka, tubuh daerah kepala bergerak seperti mengangguk, gerakan mata (mengedip, lirik mata, serta senyuman yang banyak sekali mengandung arti). Artifaktual yaitu melalui penampilan – tubuh pakaian, dan kosmetik. Walaupun bentuk tubuh relatif menetap, orang sering berperilaku dalam hubungan dengan orang lain sesuai dengan persepsinya tentang tubuhnya (*body image*). Dan Gestural yaitu Pesan gestural menunjukkan gerakan sebagian anggota badan seperti mata dan tangan untuk mengkomunikasikan berbagai makna. sentuhan (salaman dan berpegangan tangan), tekanan atau irama, diam, postur tubuh, (Cangkara, 2007: 105-110).

2.4 Definisi Hiburan Malam

Hiburan malam adalah suatu tempat hiburan yang dibuka pada malam hari, sengan menyajikan berbagai suasana dan penyuguhan yang berbeda-beda yang akan membuat seseorang yang datang akan mendapatkan kesenangan tertentu. Tempat hiburan (diskotik) sudah sangat identik dengan kehidupan masyarakat

metropolitan. Tidak hanya menjadi bagian dari gaya hidup, tetapi juga menjadi sarana bersosialisasi dengan orang-orang lain. Istilah *dugem* di kehidupan malam menjadi sangat terkenal di Indonesia seiring dengan kebutuhan para eksmud (eksekutif muda) untuk menyeimbangkan diri dari tumpukan emosi dan rutinitas pekerjaan di kantor dan bisnis yang dikelolanya sendiri, (Ghazali, 2004: 10).

Mayoritas para *Clubbing* adalah generasi muda 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, (Stevanio, 2007: 209)

2.5 Definisi *Clubbers*

Clubbers adalah sebutan bagi mereka-mereka yang datang ke diskotik untuk *Clubbing*. Namun, tidak semua orang yang datang ke diskotik adalah *Clubbers* sejati, (Stevanio, 2007:209). Bisa saja ada diantaranya yang hanya ikut-ikutan, hanya ingin tahu atau hanya ingin sekedar melepas kepenatan sementara. Jika diperhatikan, masing-masing para *Clubbers* memiliki ciri, tingkah laku atau karakter tersendiri saat berada di dalam diskotik.

2.6 Definisi Diskotik

Diskotik adalah sebuah tempat hiburan malam atau *club* dengan suguhan musik yang dimainkan oleh DJ (*disc jockey*) melalui *system PA (Play Audio)*, bukan sebuah band di atas panggung tetapi lebih kebanyakan DJ, meskipun kadang-kadang ada acara dari jenis *music techno, rave, reggae*, dan *rock* tetapi lebih kebanyakan

music DJ yang dimainkan. Diskotik memiliki *Dance floor* yang terletak di tengah dengan *bar area* di pinggir dan *lounge area* untuk duduk didalam satu tempat yang bernama diskotik. Kebanyakan masuk diskotik bayar melalui membeli tiket, jarang yang gratis (kecuali untuk perempuan di malam kamis yang biasa disebut “*ladies Night*”) diskotik menyuguhkan nuansa yang penuh gemerlap serta menyediakan berbagai jenis minuman serta cemilan-cemilan yang akan membuat para *Clubbers* merasa nyaman, asik bergoyang menikmati musik yang dimainkan, diskotik dibuka biasanya pada jam 21.00 sampai larut malam hingga pagi jam 04.00 WIB.

2.7 Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi tentang interaksi simbolik *clubbers* di tempat hiburan malam dengan lokasi penelitian berada di diskotik center stage, Novotel Bandar Lampung. Adapun dalam melakukan penelitian ini, peneliti mencoba memberikan langkah-langkah dalam menganalisis masalah tersebut.

Interaksi simbolik *clubbers* di tempat hiburan malam dengan lokasi penelitian berada di diskotik Center Stage dimulai dengan interaksi antara *clubbers* yang ada di diskotik Center Stage. Dari interaksi tersebut, dapat terlihat bahwa para *clubbers* menunjukkan aspek interaksi simbolik ketika mereka berinteraksi satu sama lain. Adapun aspek interaksi simbolik yang nampak dalam interaksi simbolik para *clubbers* antara lain; *mind, self, society*.

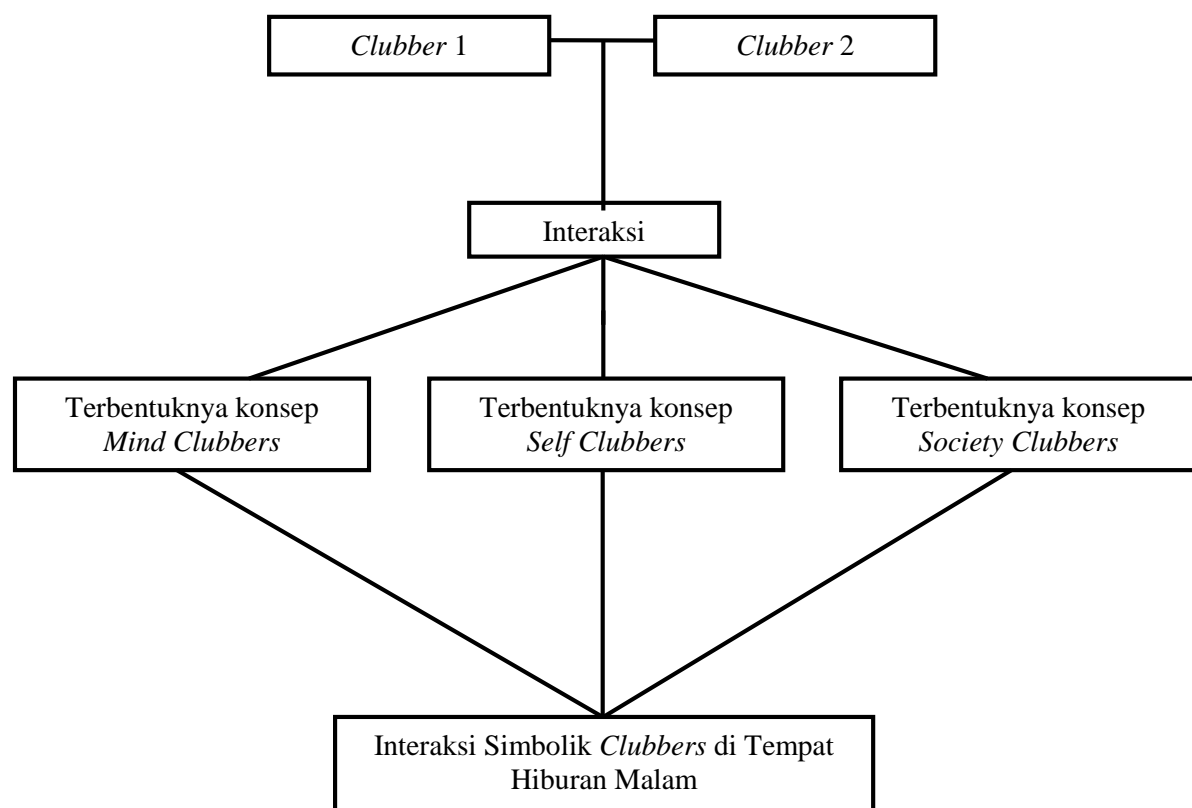
Dalam aspek *mind*, yaitu kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, dimana tiap individu harus mengembangkan pikiran mereka melalui interaksi dengan individu lain. Pikiran juga menghasilkan suatu bahasa isyarat yang disebut simbol. Simbol – simbol yang mempunyai arti bisa berbentuk gerak gerik atau *gesture* tapi juga bisa dalam bentuk sebuah bahasa. Bahasa membuat manusia mampu untuk mengartikan bukan hanya simbol yang berupa gerak gerik atau *gesture*, melainkan juga mampu untuk mengartikan simbol yang berupa kata – kata. Kemampuan ini lah yang memungkinkan manusia menjadi bisa melihat dirinya sendiri melalui perspektif orang lain dimana hal ini sangatlah penting dalam mengerti arti – arti bersama atau menciptakan respon yang sama terhadap simbol-simbol suara yang sama

Kemudian pada aspek *self*, merujuk pada kepribadian reflektif dari individu. *Self* adalah sebuah entitas manusia ketika ia berpikir mengenai siapa dirinya. Untuk memahami konsep tentang diri, adalah penting untuk memahami perkembangan diri yang hanya mungkin terjadi melalui pengambilan peran. Agar kita bisa melihat diri kita maka kita harus dapat mengambil peran sebagai orang lain untuk dapat merefleksikan diri kita.

Self terdiri dari dua bagian, yaitu “*I*” dan “*Me*”. *I* – diri yang aktif, merupakan kecenderungan impulsif dari diri individu, yaitu konsep diri dimana seorang *clubbers* memandang dirinya sendiri dan berperilaku layaknya konsep yang ada dipikiran nya, yaitu sebagai seorang *clubbers*. *Me* – merupakan dimana seorang *clubbers* akan melihat dirinya sendiri dan melalui perspektif orang lain.

Terkahir, pada aspek *society*, yaitu dimana hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu ditengah masyarakat, dan tiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela, yang pada akhirnya mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakatnya. Pandangan orang-orang terdekat (*Particular Others*) dan orang-orang umum (*Generalized Others*) yang berkaitan dengan perilaku seorang *clubbers*

Dari ketiga aspek inilah peneliti menganalisis tentang tentang interaksi simbolik *clubbers* di tempat hiburan malam dengan lokasi penelitian berada di diskotik center stage, Novotel Bandar Lampung. Berikut ini akan di sajikan kerangka pemikiran yang menjelaskan proses penelitian ini.



Gambar 1. Bagan Kerangka Pemikiran
(Sumber : Diolah oleh peneliti)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif metode deskriptif dengan pendekatan studi teori interaksi simbolik, sebagaimana diungkapkan oleh George Herbert Mead interaksi simbolik adalah interaksi simbol manusia berinteraksi dengan yang lain dengan cara menyampaikan simbol, yang lain member makna atas simbol tersebut. Mead menyebut ada tiga ide dasar dalam teori ini, yaitu (*Mind*) kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, (*Self*) kemampuan untuk merefleksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain, dan (*Society*) hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu di tengah masyarakat.

Menurut Deddy Mulyana yang dikutip dari bukunya Metodologi Penelitian Kualitatif (2006:27). Metode penelitian kualitatif dalam arti penelitian kualitatif tidak mengandalkan bukti berdasarkan logika matematis, prinsip angka, atau metode statistik. Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubah menjadi entitas-entitas kuantitatif. Untuk meneliti fenomena ini menggunakan pendekatan kualitatif

metode deskriptif (*descriptive reaserch*) yaitu suatu metode yang dilakukan untuk mendeskripsikan suatu situasi atau area populasi tertentu yang bersifat faktual.

3.2 Paradigma Penelitian

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivis. Paradigma konstruktivis yaitu paradigma yang hampir merupakan antithesis dari paham yang meletakkan pengamatan dan objektivitas dalam menemukan suatu realitas atau ilmu pengetahuan. Paradigma ini memandang ilmu sosial sebagai analisis sistematis terhadap *socially meaningful action* melalui pengamatan langsung dan terperinci terhadap pelaku sosial yang bersangkutan menciptakan dan memelihara dunia sosial mereka, (Hidayat, 2003: 3).

Para peneliti konstruktivis mempelajari beragam realita yang berkontruksi oleh individu dan implikasi dari krontruksi tersebut bagi kehidupan mereka dengan yang lain. Dalam konstruktivis, setiap individu memiliki pengalaman yang unik. Dengan demikian, peneliti dengan strategi seperti ini menyarankan bahwa setiap cara yang diambil individu dalam memandang dunia adalah valid dan perlu adanya rasa menghargai atas pandangan tersebut, (Patton, 2002: 96-97).

Dedi Mulyana (2006:34) mendefinisikan bahwa paradigma adalah suatu cara pandang untuk memahami kompleksitas dunia nyata. Paradigma tertanam kuat dalam sosialisasi para penganut dan praktisnya. Paradigma menunjukkan pada mereka apa yang penting, abash, dan masuk akal. Paradigm juga bersifat normatif, menunjukkan

kepada praktisnya apa yang harus dilakukan tanpa perlu melakukan pertimbangan eksistensi atau epistemologi yang panjang.

Dalam metodologi, paradigma ini menggunakan berbagai macam jenis pengonstruksian dan menghubungkannya dalam sebuah konsensus. Penelitian ini melibatkan dua aspek yaitu hermeneutik dan dialektik. Hermeneutik adalah aktivitas dalam merangkai teks percakapan, tulisan, atau gambar. Sedangkan dialektik adalah penggunaan dialog sebagai pendekatan agar subyek yang diteliti dapat ditelaah pemikirannya dan dapat dibandingkan dengan cara berfikir peneliti. Dengan begitu harmonitas komunikasi dan interaksi dapat dicapai dengan maksimal.

Peneliti menggunakan paradigma konstruktivis untuk mengetahui perilaku dan interaksi simbolik yang dilakukan *clubbers* ditempat hiburan malam secara subjektif. Karena, dengan paradigma konstruktivis peneliti bisa mendapatkan informasi yang lebih mendalam dari individu-individu yang diteliti. Peneliti menerapkan paradigma konstruktivis karena peneliti ingin mendapatkan penjelasan terhadap simbol-simbol, makna dan interaksi seorang *clubbers* ditempat hiburan malam *Center Stage* Novotel Bandar Lampung secara mendalam dan tidak mengacu pada kenyataan yang ada akan tetapi lebih rinci sampai dengan semaksimal mungkin.

Peneliti akan menghubungkan interaksi *clubbers* dengan *clubbers* lain dan segala sesuatu yang dilakukan ditempat hiburan malam tersebut. Dengan menerapkan paradigma konstruktivis, peneliti akan menggunakan cara berpikir subjektif dalam memandang realitas interaksi yang dilakukan seorang *clubbers* ditempat hiburan

malam. Subjektivitas yang dimaksud disini adalah sebuah kebenaran subjektif yang tergantung pada maksas dalam interaksi seorang *clubbers*. Sehingga, subjektivitas tidak semata-mata hasil dari egosentris dari peneliti melainkan terdapat hal-hal yang mempengaruhi terciptanya subjektivitas tersebut. Kemudian penetapan paradigma atau perspektif nantinya akan saling berhubungan dengan metodologi penelitian, dan berkelanjutan pada pemilihan teknik pengumpulan data, teknik analisis data, sampai teknik pengolahan data.

3.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian dianggap penting, karena dengan adanya fokus penelitian akan membatasi studi untuk mengarahkan penelitian. Fokus penelitian dimaksudkan untuk memfokuskan dan membatasi pengumpulan data dapat dipandang kemanfaatannya sebagai reduksi data yang sudah diantisipasi. Adanya pemfokusan akan menghindari pengumpulan data yang serampangan dan hadirnya data yang melimpah ruah. Perumusan masalah dan fokus penelitian saling terkait karena permasalahan penelitian dijadikan acuan bagi fokus penelitian, meskipun fokus dapat berubah dan berkurang berdasarkan data yang ditemukan di lapangan (Moeloeng, 2001:113).

Fokus penelitian dalam penelitian ini menitikberatkan pada interaksi simbolik *clubbers* di tempat hiburan malam, dengan subfokus sebagai berikut : bagaimana interaksi simbolik baik verbal maupun nonverbal yang dilakukan *clubbers* di tempat hiburan malam *Center Stage* Novotel Bandar Lampung?

3.4 Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah :

1. Data Primer

Data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui perantara). Data primer dapat berupa opini subjek (perorangan) secara individual atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian atau kegiatan, dan hasil pengujian. Metode yang dilakukan dalam pengumpulan data primer bisa didapatkan dari kegiatan wawancara dan observasi.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber yang sudah ada ataupun yang dimiliki peneliti dari catatan penelitian sebelumnya, bukti yang dikumpulkan dari penelitian sebelumnya menjadi acuan peneliti dalam menyusun penelitian ini. Dalam hal ini, peneliti mengutip pernyataan para ahli yang mengetahui secara jelas mengenai kajian-kajian yang ada dalam penelitian yang akan peneliti susun ini. Dalam hal ini, peneliti memperoleh data yang akan peneliti gunakan dari sumber literatur berupa buku dan jurnal-jurnal yang berkaitan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2012: 238).

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara Mendalam (*Indepth Interview*)

Yaitu melakukan wawancara langsung dengan subyek penelitian mengenai pokok bahasan penelitian. Wawancara mendalam dilakukan dengan mempersiapkan pertanyaan sebagai pedoman wawancara secara mendalam yang diajukan kepada informan *Clubbers* pengunjung Diskotik Center Stage dengan tujuan mendapatkan data yang sifatnya primer dan jelas berkaitan dengan Interaksi Simbolik *Clubbers* di tempat hiburan malam.

2. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mengamati atau mencatat suatu peristiwa dengan penyaksian langsung, dan biasanya peneliti dapat sebagai partisipan atau observer dalam menyaksikan atau mengamati suatu objek peristiwa yang sedang ditelitinya (Ruslan, 2006: 221).

Observasi nantinya peneliti laksanakan secara partisipan di diskotik *Center Stage* Novotel Bandar Lampung, dimana dengan cara mengamati hiburan gemerlap malam beserta para pelaku yang beraneka rupa, watak, dan kepentingan. Selama beberapa saat, peneliti jadi salah satu penikmat hiburan malam. Semua itu dilakukan agar peneliti lebih mengetahui bagaimana kehidupan malam di diskotik *Center Stage* Novotel Lampung.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek penelitian tersebut.

3.6 Teknik Pemilihan Informan

Informan adalah orang yang diwawancarai, dimintai informasi oleh pewawancara, informan adalah orang yang diperkirakan menguasai dan memahami data, informasi, ataupun fakta dari suatu objek penelitian. Dalam penelitian kualitatif, subjek penelitian disebut dengan informan penelitian dan menjadi salah satu hal yang sangat penting. Sebab tanpa adanya narasumber sangat mustahil untuk dapat mencapai dari tujuan penelitian, (Burhan Bungin, 2008: 208).

Sebelum menentukan informan penelitian, peneliti menentukan teknik penentuan informan penelitian terlebih dahulu, yaitu dengan menggunakan teknik *Snowball Sampling*. Teknik ini digunakan karena pengambilan sampel sumber data pada awalnya berjumlah besar dan semakin lama menjadi kecil sebab sumber data yang sedikit mampu memberikan data yang memuaskan. Sehingga untuk menentukan informan yang selanjutnya dapat di peroleh informasi dari informan sebelumnya.

Dengan sebelumnya menentukan kriteria-kriteria sampling terlebih dahulu, dengan tujuan agar data yang diperoleh dapat sesuai dengan apa yang dibutuhkan dan diharapkan oleh peneliti. Dan data yang diperoleh dapat dijadikan sebagai rujukan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti. Maka dari itu, sebelum diadakan wawancara peneliti sudah terlebih dahulu melakukan observasi langsung ke tempat yang akan diteliti.

Peneliti menentukan informan berjumlah 5 orang, tiga informan laki-laki dan dua informan perempuan yang semuanya penikmat hiburan malam atau bisa kita singkat dalam sebutan *clubbers*. Yang setiap malam Kamis dan malam Minggu selalu hadir di diskotik Center Stage. Adapun kriteria dalam pemilihan informan dalam penelitian yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

1. Informan adalah seorang *clubber* pengunjung diskotik center stage
2. Informan adalah seorang yang familiar atau terkenal di diskotik center stage
3. Informan melakukan aktivitas *clubbing* dengan intensitas dua kali selama seminggu yaitu di malam Kamis dan malam Minggu
4. Informan adalah seorang yang terkenal dengan seringnya ia pergi ke diskotik Center Stage
5. Informan adalah yang harus siap untuk diwawancara dan memberikan jawaban atas pertanyaan yang disampaikan oleh peneliti

Menurut Husaini Usman (2017:128) teknik *snowball sampling* adalah responden yang dijadikan sampel terkadang dapat menunjuk orang lain yang relevan untuk mendapatkan data, demikian seterusnya, sehingga sampel bertambah terus dan data yang dibutuhkan dapat terpenuhi.

Menggunakan teknik *snowball sampling* harus memiliki informan sebagai *key person* (informan kunci). Informan kunci dapat menunjuk orang lain yang relevan sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat diwawancara dan mendapatkan data. Pada penelitian ini informan kunci adalah informan (RG) selanjutnya menunjuk informan (KM) dan (DA), selanjutnya pemilihan informan perempuan yaitu informan

(SH) sebagai informan kunci selanjutnya menunjuk informan (TN) sebagai orang yang relevan yang dapat di wawancara agar mendapatkan data.

3.7 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data adalah suatu proses dalam memperoleh data ringkasan atau angka ringkasan dengan menggunakan cara-cara atau rumusan tertentu, menurut Moeloeng (2001: 136-137), pengolahan data penelitian kualitatif meliputi:

1. *Editing* adalah mengedit data untuk memeriksa kembali data yang telah diperoleh pada pelaksanaan penelitian baik data hasil wawancara, dokumentasi maupun observasi.
2. *Koding* adalah mengkode data dengan cara member kode-kode tertentu pada data lapangan, baik data hasil wawancara, dokumentasi maupun observasi, kode yang digunakan penelitian ini adalah kode nama-nama informan dan kelompok informan.
3. Interpretasi data adalah memberikan interpretasi atau penjabaran berbagai data yang diperoleh sesuai dengan fokus penelitian dan menguraikan jawaban informasi dalam bentuk deskripsi kalimat sesuai pembahasan masing-masing.

3.8 Teknik Analisis Data

1. Reduksi Data

Data yang direduksi adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara mendalam terhadap informan, data yang dieproleh tersebut dikumpulkan, dipilah-pilah dan

digolongkan sedemikian rupa serta membuang data yang tidak perlu sehingga dapat ditarik kesimpulan akhirnya.

2. Penyajian Data

Tahap kedua dari kegiatan analisis yaitu penyajian data. Dari hasil wawancara yang telah direduksi, selanjutnya disajikan dalam bentuk narasi deskriptif hasil penelitian. Selain itu juga digunakan berbagai tabel untuk lebih mempermudah dalam memahami hasil penelitian.

3. Menarik Kesimpulan

Tahap ketiga dari analisis yaitu penarikan kesimpulan. Setelah dilakukan proses pengumpulan dan penyajian data, langkah berikutnya adalah menarik kesimpulan sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian.

3.9 Teknik Keabsahan Data

Validitas data adalah suatu derajat ketepatan instrument (alat ukur), maksudnya apakah instrument yang digunakan betul-betul tepat mengukur apa yang diukur. Namun, Kerlinger (1986) menjelaskan bahwa validitas instrument tidak cukup ditentukan oleh derajat ketepatan instrument untuk mengukur apa yang seharusnya diukur, tetapi perlu juga dilihat dari tiga kriteria yang lain, yaitu *appropriateness*, *meaningfulness*, dan *usefulness*, (Sugiyono, 2012: 115).

Appropriateness menunjukkan kelayakan dari tes sebagai suatu instrument, yaitu seberapa jauh instrument dapat menjangkau keragaman aspek perilaku *clubbers* ditempat hiburan malam. *Meaningfulness* menunjukkan kemampuan instrument dalam

memberikan keseimbangan antara peneliti dengan yang diteliti soal-soal pengukurannya berdasarkan kepada tingkat kepentingan dari setiap fenomena. *Usefulness to inferences* menunjukan sensitif tidaknya instrument dalam menangkap fenomena perilaku, interaksi simbolik, dan tingkat ketelitian yang ditunjukkan dalam membuat kesimpulan, (Sugiyono, 2012: 115)

Kegunaan validitas data adalah :

1. Untuk mengungkap fenomena.
2. Untuk mengetahui perilaku apa saja yang dilakukan *clubbers* ditempat hiburan malam, dilihat dari segi verbal dan nonverbalnya.
3. Untuk mencari tahu interaksi apa saja yang dilakukan sesama *clubbers* satu sama lain ditempat hiburan malam

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode triangulasi. Adapun Triangulasi yang digunakan oleh peneliti adalah triangulasi sumber data, yaitu menguji kredibilitas data dilakukan dengan mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber dengan kenyataan yang ada di lapangan dan juga dibandingkan dengan studi pustaka yang ada.

Penerapan metode triangulasi dalam penelitian ini, agar sesuai dengan tujuan penelitian, maka pengumpulan dan pengujian data yaitu dengan cara data yang telah diperoleh dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana spesifik dari data-data tersebut. Data yang telah dianalisis tersebut akan menghasilkan suatu tujuan yang merupakan kesimpulan dari penelitian ini.

BAB IV

GAMBARAN UMUM

4.1 Diskotik Center Stage Novotel Bandar Lampung

Center Stage merupakan tempat hiburan malam di kota Bandar Lampung beralamatkan di Jl. Gatot Subroto No.138 Garuntang Hotel Novotel Bandar Lampung, tepatnya di lantai *Basement 2* Hotel Novotel. Center Stage dibuka mulai dari tanggal 31 Desember 2010 sampai dengan saat ini . Center Stage kini menjadi *club trend* center di Lampung, dengan maksimal kapasitas mencapai 1500 pengunjung. Kualitas *sound system* yang dimiliki oleh Center Stage itu sendiri adalah kualitas yang terbaik di Lampung. Center Stage selalu menciptakan inovasi-inovasi terkini seperti halnya *event-event* yang telah di tampilkan dan diselenggarakan di Center Stage Novotel Bandar Lampung.

Center Stage saat ini terus berinovasi melakukan pembaharuan seperti halnya penambahan *sound system*, *lighting* dan *Mapping* Visual. Center Stage beroperasi pada hari Rabu dan Sabtu mulai dari pukul 9 malam sampai dengan pukul 4 pagi, tetapi tidak menutup kemungkinan Center Stage buka pada hari- hari lainnya sesuai dengan acara-acara tertentu.



Gambar 2. Suasana diskotik Center Stage Novotel Bandar Lampung pada hari Sabtu, 28 Oktober 2017 Pukul 01.15. (Sumber: Observasi Peneliti)

Center Stage Lampung dikenal sebagai tempat yang memiliki tematik khusus, diantaranya hari Rabu merupakan kumpulan komunitas *ladies* yang sering disebut dengan 'Malam *Ladies*', pada malam *ladies* ini di berlakukan '*Free Entry*' Untuk *ladies* masuk ke dalam Center Stage sampai dengan batas waktu yang telah ditentukan oleh pihak Center Stage (mulai dari pukul 9 malam sampai dengan pukul 4 dini hari).

Jam operasional diskotik Center Stage dibuka pada malam Kamis dan malam Minggu. Malam Kamis yang lebih dikenal dengan sebutan "malam *ladies*" karena pada malam ini khusus untuk para wanita gratis untuk mengunjungi diskotik ini, dan untuk masuk kedalam diskotik Center Stage ini melalui Tiket yang dijual dengan harga Rp 100.000,- sampai dengan Rp 150.000,- dan apabila ada acara atau *event* besar yang menghadirkan bintang tamu *DJ* dari Ibukota atau

Mancanegara harga tiket pun berubah menjadi Rp 200.000,- mulai dibuka pada 21.00 WIB sampai larut malam hingga pagi jam 04.00 WIB.

Adapun jadwal permainan DJ (*Disc Jokey*) di diskotik Center Stage Novotel Lampung yaitu pada hari Rabu dan Sabtu dengan adanya bintang tamu atau *Guest Star*, adalah sebagai berikut:

T I M E S	LISTED BY SET TIMES
22.00 PM	ATSA SENO
23.30 PM	CRYSTIE
00.30 PM	ALFI
01.00 PM	JUNIORORI
02.00 PM	TIMBOURNE

CROWD CONTROL
MC SUSU

Gambar 3. Jadwal Permainan DJ (*Disc Jokey*) di Diskotik Center Stage Novotel Lampung (Sumber, Instagram Center Stage Lampung, diakses pada 28 Oktober 2017 Pukul 21.30)

Menurut Manager *Center Stage* bernama bapak Suroso Sumokaryo, didalam *Center Stage* memiliki aturan-aturan yang tentunya harus dipatuhi oleh para *Clubbers* dan pengunjung yang berada disana, seperti dilarang memakai sandal, dilarang menggunakan singlet, jaket/celana pendek, harus rapih, dilarang membawa makanan dan minuman dari luar, dilarang membawa narkoba dan senjata tajam, dan dilarang membuat tindakan yang merugikan *clubbers* lain, inilah peraturan tertulis yang dibuat oleh pihak *Center Stage* untuk para *clubbers* dan pengunjungnya.

Selain itu, pihak Center Stage juga menilai melalui postur tubuh, jika dirasa ada pengunjung yang merupakan anak dibawah umur, maka akan dimintai terlebih dahulu tanda pengenal seperti KTP atau SIM sebagai syarat masuk ke dalam diskotik Center Stage Lampung.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian tentang Interaksi Simbolik *Clubbers* di Tempat Hiburan Malam (Studi pada Diskotik Center Stage Novotel Bandar Lampung), sebagai berikut:

Dunia gemerlap adalah aktivitas hiburan yang ada saat malam tiba, dan para penikmat nya yang biasa disebut *clubbers* bisa mendapatkan hal yang mereka inginkan seperti mencari hiburan dan menghilangkan penat serta menambah wawasan dengan banyaknya kenalan atau mencari *link* atau *channel* untuk berbisnis. Didalam dunia gemerlap malam pun seorang *clubbers* tidak luput dari melakukan interaksi dan komunikasi dengan sesama *clubbers*. dengan terbentuknya tiga aspek didalam teori Interaksi Simbolik yaitu :

1. *Mind* yaitu kemampuan seorang *clubber* menggunakan pikiran nya untuk melakukan komunikasi, didalam diskotik seorang *clubbers* mampu melakukan komunikasi menggunakan simbol baik verbal atau pun non verbal. Bertegur sapa, memanggil, benyanyi, dan mengucapkan bahasa-bahasa istilah yang hanya diketahui oleh seorang seperti Mokin, Ubak, Jackpot, Kenceng adalah bahasa yang digunakan *clubbers* adalah simbol verbal. Penggunaan simbol non verbal pun dilakukan *clubbers* pada saat berkomunikasi seperti contohnya

(Fasial) cara berkomunikasi melalui bagian wajah seperti, menganggukan kepala, lirikan mata dan tersenyum, (Artifaktual) cara berkomunikasi melalui tampilan atau *fashion* yang digunakan oleh *clubbers* untuk menarik perhatian orang lain saat berada didalam diskotik dan (Gestural) berkomunikasi melalui bahasa tubuh seperti melambaikan tangan, berjabat tangan, berjoget, meminta rokok dan minuman kepada *clubbers* hal ini adalah perwujudan aspek *Mind* didalam diri seorang *clubbers* untuk melakukan komunikasi di dalam diskotik.

2. *Self* konsep diri yaitu kemampuan seorang *clubbers* memandang dirinya dari perspektif atau pandangan orang lain, seorang *clubbers* memandang dirinya adalah seorang yang baik, bagus dan keren karena mengikuti perkembangan zaman. Namun orang lain memandang aktivitas *clubbing* adalah hal yang negatif yang berkaitan dengan hal yang buruk dan terlihat seperti anak nakal, namun seorang *clubbers* mampu merefleksikan pandangan orang-orang lain terhadap dirinya karena tidak semua *clubbers* itu negatif tergantung dengan tujuan dan kebutuhan seorang *clubbers* tersebut, hal ini lah yang menjadi perwujudan aspek *self* yang membuat konsep diri pribadi dari seorang *clubbers* sebagai penikmat dunia gemerlap malam.
3. *Society* hubungan yang dibangun dan dikonstruksikan *clubbers* dengan dilingkungan sekitarnya. Beragamnya pandangan orang-orang terdekat (*Particular others*) seperti keluarga, teman, pacar baik itu positif ataupun negatif tentang dirinya pun mereka menanggapinya adalah hal yang biasa. Sama dengan pandangan orang-orang umum (*Generalized Others*) disekitar lingkungan tempat tinggal ataupun lingkungan mereka beraktifitas baik itu negatif dan positif pun para *clubbers* tidak terlalu menanggapinya dan bahkan

menganggapinya sebagai hal yang biasa. Kebiasaan yang dilakukan clubbers saat mereka tidak berada didalam diskotik pun dibawa ke dalam lingkungan seperti mengajak,dan berbagi informasi mengenai aktifitas dunia gemerlap malam. hal inilah yang merupakan perwujudan konsep *Society* dalam diri seorang *clubbers*.

Berdasarkan poin-poin diatas, hasil penelitian ini adalah mengungkap bagaimana cara manusia menggunakan simbol-simbol yang digunakan *clubbers* untuk merepresentasikan apa yang akan mereka sampaikan dalam proses komunikasi dengan sesama (interaksi). Penggunaan simbol yang dapat menunjukkan sebuah makna tertentu, dan memiliki arti yang sama dan mudah dimengerti agar proses komunikasi berjalan dengan lancar.

6.2 Saran

1. Teoritis

Bagi Ilmu Komunikasi, hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan yang dapat memberikan wawasan berpikir terutama berkaitan dengan “Interaksi Simbolik *Clubbers* di Tempat Hiburan Malam (Studi pada Diskotik Center Stage Novotel Bandar Lampung)”. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya dan dapat di kaji dengan teori-teori komunikasi lain nya seperti teori dramaturgi atau komunikasi antar pribadi Khususnya mengenai fenomena “Interaksi Simbolik *Clubbers* di Tempat Hiburan Malam (Studi pada Diskotik Center Stage Novotel Lampung)”. yang ditujukan kepada mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Lampung.

2. Praktis

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat menggambarkan mengenai kehidupan dunia malam, menjadi sumbangan informasi bagi keluarga atau lingkungan sekitar agar dapat memberikan pengawasan dan dukungan yang positif dengan melihat bebasnya kehidupan dunia malam. Untuk para penikmat dunia malam yang disebut sebagai *clubbers* pun sebisa mungkin harus menghindari dampak-dampak negatif yang berlebihan dari aktifitas ditempat hiburan malam.

3. Bagi Penyedia Jasa Tempat Hiburan Malam

Bagi penyedia jasa tempat hiburan malam, dengan adanya penelitian ini diharapkan bahwa penelitian ini dapat menjadi cerminan atau refleksi untuk memperbaiki atau membenahi konsep tempat hiburan malam mereka, fasilitas serta penyuguhan yang ada didalam tempat hiburan sangat dicari oleh para penikmat hiburan malam. Dan juga bagi penyedia atau pemilik tempat hiburan malam agar lebih memperketat akses masuk bagi remaja di bawah umur untuk menekan perilaku pergaulan bebas di kalangan remaja di bawah umur 17 tahun. Karena dari hasil observasi peneliti selama proses turun lapang, banyak teliti dapati remaja-remaja usia sekolah yang juga turut menghadiri aktivitas dunia gemerlap tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bungin. Burhan. 2008. *Sosiologi Komunikasi (Teori, Paradigma, dan Discourse Teknologi Komunikasi di Masyarakat)*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Cangara. Hafied. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Effendy. Onong Uchjana. Prof. 2002. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. PT Citra Aditya. Bandung.
- Fachrul Zikri. 2009. *Teori Komunikasi Dalam Perspektif Penelitian Kualitatif*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Usman Husaini. 2017. *Metode Penelitian Sosial* : PT Bumi Aksara. Jakarta
- Mulyana. Deddy. 2008. *Suatu Pengantar Ilmu Komunikasi*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Moeloeng. Lexy J. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Nazir. Moh, 1988. *Metode Penelitian*, Jakarta : Ghalia Indonesia
- Patton. Michael Quinn. 2002. *Qualitative Research & Evaluation Method*. PT Prenada Media Group. Jakarta
- Rakhmat. Jalaludin. 2017. *Metode Penelitian Komunikasi Edisi Revisi*. PT Simbiosis Rekatama Media. Jakarta
- Ritzer. George dan J. Douglas, Goodman. 2007. *Teori Sosiologi Modern*. PT Prenada Media Group. Jakarta
- Suciati. 2017. *Teori Komunikasi Dalam Multi Perspektif*, Yogyakarta : Buku Litera

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunarto. Kamanto. 2004. *Buku Pengantar Sosiologi*. Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia Jakarta

Stevanio Andy. 2007. *Under Seventeen*. Pustaka Anggrek. Yogyakarta

Vardiansyah. Dani. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT Ghalia Indonesia. Bogor

West, Richard dan Lynn H. Turner. 2008. *Pengantar teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.

Wiryanto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT Grasindo. Jakarta

Skripsi

Ermalia Umniatul Khairia / Universitas Lampung 2015. *Potret Dunia Malam Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Clubbers pengunjung Center Stage Novotel Bandarlampung)*.

Jaka Fitrah Ramadhan Chaniago / Universitas Lampung 2017. *Analisis Intensi Pengunjung Remaja Wisata Malam Di Bandarlampung (Studi pada pengunjung Center Stage Novotel Lampung)*.

Liata, Nofal. 2009. *Gaya Hidup Remaja Yang Melakukan Clubbing*, Skripsi: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Nurul 'Azmi Ulil Hidayati / Institut Agama Islam Negeri Surakarta 2017. *Interaksi Simbolik Kaum Gay (Studi Fenomenologi Pada Kaum Gay Di Kalangan Mahasiswa Di Yogyakarta)*

Internet

<http://www.anneahira.com/dunia-malam.html/>, diakses pada 10 September 2017. Jam 15.00 WIB

<http://indah-arista-p.blog.ugm.ac.id/2011/11/09/budaya-clubbing-di-indonesia/>, diakses pada 11 September 2017. Jam 21.00 WIB.

<https://jalinankata.wordpress.com/2015/11/18/teknik-analisis-data-kualitatif/>, diakses pada 12 September 2017. Jam 19.00 WIB

Sumber Lain

Edit Rekap TDUP Dinas Pariwisata Kota Bandar Lampung, Edisi 14 November 2017.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, 2002.