

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Deskripsi Teoritik

#### 2.1.1 Tinjauan Tentang Perubahan Perilaku Sosial

##### A. Pengertian Perilaku Sosial

Manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang sangat beragam selalu berusaha untuk mengelompokkan diri dengan manusia lainnya. Manusia sering di sebut sebagai *Zoon Politicon* yang pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang hidup saling membutuhkan satu sama lain yang membentuk suatu kelompok masyarakat.

Menurut Koentjaraningrat (2009:115) mengemukakan bahwa:

Dalam bahasa Inggris masyarakat dipakai istilah *society* yang berasal dari kata Latin *socius* berarti kawan, sedangkan istilah masyarakat sendiri berasal dari akar kata Arab yaitu *syaraka* yang berarti ikut serta atau berpartisipasi, jadi masyarakat adalah sekumpulan manusia yang saling bergaul, atau dengan istilah ilmiah, saling berinteraksi.

Menurut Amsia (2011:20) “masyarakat adalah suatu sistem yang terdiri atas peranan-peranan, kelompok-kelompok yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi di mana tindakan-tindakan dan tingkah laku sosial manusia-manusia diwujudkan”. Sedangkan menurut Soelaeman (2008:122) “masyarakat disebut pula kesatuan sosial yang mempunyai ikatan-ikatan kasih sayang yang erat”.

Soekanto (2009:209) menandai adanya unsur-unsur masyarakat antara lain :

1. Masyarakat merupakan manusia yang hidup bersama. Di dalam ilmu sosial tidak ada ukuran mutlak apapun angka pasti untuk menentukan berapa jumlah manusia yang harus ada.
2. Bercampur untuk waktu yang lama. Kumpulan manusia tidaklah sama dengan kumpulan-kumpulan benda mati.
3. Mereka sadar bahwa mereka adalah suatu kesatuan.
4. Mereka merupakan suatu sistem hidup bersama yang mampu menimbulkan kebudayaan yang mengikat satu sama lain.

Manusia sebagai makhluk individu dan sosial akan menampilkan tingkah laku tertentu, akan terjadi peristiwa saling mempengaruhi antara individu yang satu dengan individu yang lain. Hasil dari peristiwa saling mempengaruhi tersebut maka timbulah perilaku sosial. Perilaku merupakan perbuatan/tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan dan dicatat oleh orang lain ataupun orang yang melakukannya sedangkan sosial adalah keadaan dimana terdapat kehadiran orang lain. Berarti perilaku sosial adalah perilaku yang terjadi dalam situasi sosial, yakni bagaimana orang berpikir, merasa dan bertindak karena kehadiran orang lain. Dapat diartikan juga sikap dimana kita saling membutuhkan orang lain.

Perilaku diartikan sebagai suatu aksi-reaksi organisme terhadap lingkungannya. Perilaku baru terjadi apabila ada sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan reaksi, yakni yang disebut rangsangan. Sehingga rangsangan tertentu akan menghasilkan reaksi atau perilaku tertentu. Perilaku manusia adalah aktivitas yang timbul karena adanya stimulus dan respons serta dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut Krech, Crutchfield dan Ballachey (1982) dalam Rusli Ibrahim (2005:23), mengemukakan “bahwa perilaku sosial seseorang itu tampak dalam pola respons antar orang yang dinyatakan dengan hubungan timbal balik antar pribadi”. Perilaku sosial juga identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku sosial adalah suatu reaksi yang ditimbulkan dari respons hubungan timbal balik individu satu dengan individu lainnya.

Menurut (Baron & Byrne, 1991 dalam Rusli Ibrahim, 2005 : 27). “Perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain”.

Menurut Rusli Ibrahim, (2005:34). Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain.

Manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat. Sehingga Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relative untuk menanggapi orang lain dengan cara yang berbeda-beda. Sebagai contoh, dalam melakukan kerjasama, ada orang yang melakukannya diatas kepentingan pribadinya, ada orang yang bermalas-malasan, tidak sabar dan hanya ingin mencari untung sendiri.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah perilaku yang relatif menetap yang diperlihatkan oleh individu dalam berinteraksi dengan orang lain. Orang yang berperilakunya

mencerminkan keberhasilan dalam proses sosialisasinya dikatakan sebagai orang yang sosial, sedangkan orang yang perilakunya tidak mencerminkan proses sosialisasi tersebut disebut non sosial. Yang termasuk ke dalam perilaku non sosial adalah perilaku a-sosial dan anti sosial.

## **B. Faktor-Faktor Pembentuk Perilaku Sosial**

Beberapa yang sangat berpengaruh dalam pembentukan Perilaku Sosial diantaranya faktor kepribadian seseorang, faktor lingkungan dan faktor budaya juga mempengaruhi sedangkan menurut Casare Lombroso faktor yang mempengaruhi perilaku yaitu: faktor Biologis, faktor Psikologis, dan faktor Sosiologis. Menurut Lowrence Green (2003:74), perilaku ditentukan atau terbentuk dari tiga faktor :

- a. Faktor predisposisi ( *pre-disposing factors* ) yang terwujud dalam pengetahuan, sikap kepercayaan, keyakinan, nilai – nilai dan sebagainya. Faktor pendukung ( *enabling factors* ) yang terwujud dalam lingkungan fisik, tersedia atau tidak tersedia sarana.
- b. Faktor pendorong ( *reinforcement factors* ) yang terwujud dalam sikap dan perilaku, kebijakan dan lain – lain. Yaitu faktor yang diperoleh
- c. dari orang terdekat dan adanya dukungan sosial yang diberikan ke individu tersebut seperti keluarga, teman, guru maupun tokoh masyarakat (toma), atau tokoh agama (toma).

Baron dan Byrne (2012:74), “berpendapat bahwa ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang”, yaitu :

1. Perilaku dan karakteristik orang lain. Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya, jika ia bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong, maka ia akan terpengaruh oleh perilaku seperti itu. Pada aspek ini guru memegang peranan penting sebagai sosok yang akan dapat mempengaruhi pembentukan perilaku

sosial siswa, karena ia akan member pengaruh yang cukup besar dalam mengarahkan siswa untuk melakukan sesuatu perubahan.

2. Proses kognitif

Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya.

3. Faktor lingkungan. Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Misalnya orang yang berasal dari daerah pantai atau pegunungan yang terbiasa berkata keras, maka perilaku sosialnya seolah keras pula ketika berada di lingkungan masyarakat yang terbiasa lembut dan halus dalam bertutur kata.

4. Latar budaya sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial itu terjadi.

### **C. Bentuk dan Jenis Perilaku Sosial**

Bentuk dan perilaku sosial seseorang dapat pula ditunjukkan oleh sikap sosialnya. Sikap menurut Akyas Azhari (2005:161) adalah “suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang tertentu.Sedangkan menurut W.A. Gerungan, (2010:151-152). “sikap sosial dinyatakan oleh cara-cara kegiatan yang sama dan berulang-ulang terhadap obyek sosial yang menyebabkan terjadinya cara-cara tingkah laku yang dinyatakan berulang-ulang terhadap salah satu obyek sosial”,

Berbagai bentuk dan jenis perilaku sosial seseorang pada dasarnya merupakan karakter atau ciri kepribadian yang dapat teramati ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. Seperti dalam kehidupan berkelompok, kecenderungan perilaku sosial seseorang yang menjadi anggota kelompok akan terlihat jelas diantara anggota kelompok yang lainnya.

#### D. Klasifikasi Perilaku Sosial

( Weber, Max , 1964 : 107) dalam K.J Veeger ( 1996 : 172 ). Ada 4 tipe yaitu :

1. Kelakuan yang diarahkan secara rasional kepada tercapainya suatu tujuan. Dengan kata lain dapat dikatakan sebagai kesesuaian antara cara dan tujuan. Contohnya Bekerja Keras untuk mendapatkan nafkah yang cukup.
2. Kelakuan yang berorientasi kepada nilai. Berkaitan dengan nilai-nilai dasar dalam masyarakat, nilai disini seperti keindahan, kemerdekaan, persaudaraan, dan lain-lain. misalnya ketika kita melihat warga suatu negara yang berasal dari berbagai kalangan berbaur bersama tanpa membeda-bedakan.
3. Kelakuan yang menerima orientasi dari perasaan atau emosi atau afektif. Contohnya seperti orang yang melampiaskan nafsu mereka.
4. Kelakuan Tradisional bisa dikatakan sebagai tindakan yang tidak memperhitungkan pertimbangan Rasional. Contohnya berbagai macam upacara/tradisi yang dimaksudkan untuk kebudayaan leluhur.

Menurut Didin Budiman (2010:3-4), Perilaku sosial dapat dilihat melalui sifat-sifat dan pola respon antar pribadi, yaitu :

1. Kecenderungan Perilaku Peran
  - a. Sifat pemberani dan pengecut secara sosial
  - b. Sifat berkuasa dan sifat patuh
  - c. Sifat inisiatif secara sosial dan pasif
  - d. Sifat mandiri dan tergantung.
2. Kecenderungan Perilaku dalam Hubungan Sosial
  - a. Dapat diterima atau ditolak oleh orang lain
  - b. Suka bergaul dan tidak suka bergaul
  - c. Sifat ramah dan tidak ramah
  - d. Simpatik dan tidak simpatik
3. Kecenderungan Perilaku Ekspresif
  - a. Sifat suka bersaing (tidak kooperatif) dan tidak suka bersaing (suka bekerja sama)
  - b. Sifat agresif dan tidak agresif
  - c. Sifat kalem atau tenang secara sosial
  - d. Sifat suka pamer atau menonjolkan diri

## **E. Karakteristik Perubahan Perilaku Sosial**

### **1. Perubahan Gaya Hidup Hedonisme**

Gaya hidup sebagai ciri modernisasi yang populer pada zaman sekarang ini tidak dapat dipungkiri. Gaya hidup telah menjadi bagian dari kehidupan sosial sehari-hari dunia modern, gaya hidup berfungsi dalam interaksi dengan cara-cara yang mungkin tidak dapat dipahami oleh mereka yang hidup dalam masyarakat modern.

Gaya hidup Perilaku dan praktek dalam gaya hidup adalah campuran kebiasaan, cara-cara konvensional dalam melakukan sesuatu, dan beralasan tindakan. Sebuah gaya hidup biasanya juga mencerminkan sikap individu, nilai-nilai atau pandangan dunia. Oleh karena itu, gaya hidup adalah sarana untuk menempa suatu kesadaran diri untuk menciptakan budaya dan simbol-simbol yang beresonansi dengan identitas pribadi. Gaya hidup hanyalah salah satu cara mengelompokkan konsumen secara psikografis. Gaya hidup pada prinsipnya adalah bagaimana seseorang menghabiskan waktu dan uangnya. Ada orang yang senang mencari hiburan bersama kawan-kawannya, ada yang senang menyendiri, ada yang bepergian bersama keluarga, berbelanja, melakukan aktivitas yang dinamis, dan ada pula yang memiliki dan waktu luang dan uang berlebih untuk kegiatan sosial-keagamaan. Faktor-faktor lingkungan adalah suatu pola eksternal dalam mempengaruhi pola berfikir manusia dalam bersikap, yang akhirnya menjadi gaya hidup dan perilaku seseorang dalam menjalani kehidupannya sehari-hari. Gaya hidup dapat

mempengaruhi perilaku seseorang, dan akhirnya menentukan pilihan-pilihan konsumsi seseorang .

Menurut Kotler (2002 : 192), “Gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya”. Gaya hidup menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Gaya hidup menggambarkan seluruh pola seseorang dalam beraksi dan berinteraksi di dunia. Secara umum dapat diartikan sebagai suatu gaya hidup yang dikenali dengan bagaimana orang menghabiskan waktunya (aktivitas), apa yang penting orang pertimbangkan pada lingkungan (minat), dan apa yang orang pikirkan tentang diri sendiri dan dunia di sekitar (opini).

Sedangkan menurut Minor dan Mowen (2002 : 282), “gaya hidup adalah menunjukkan bagaimana orang hidup, bagaimana membelanjakan uangnya, dan bagaimana mengalokasikan waktu”. Selain itu, menurut Suratno dan Rismiati (2007 : 174), “bahwa gaya hidup adalah pola hidup seseorang dalam dunia kehidupan sehari-hari yang dinyatakan dalam kegiatan, minat dan pendapat yang bersangkutan”. Gaya hidup mencerminkan keseluruhan pribadi yang berinteraksi dengan lingkungan.

Dari berbagai di atas dapat disimpulkan bahwa gaya hidup adalah pola hidup seseorang yang dinyatakan dalam kegiatan, minat dan pendapatnya dalam membelanjakan uangnya dan bagaimana mengalokasikan waktu. Faktor-faktor utama pembentuk gaya hidup dapat dibagi menjadi dua yaitu secara demografis dan psikografis. Faktor demografis misalnya berdasarkan tingkat pendidikan, usia, tingkat penghasilan dan jenis kelamin, sedangkan faktor

psikografis lebih kompleks karena indikator penyusunnya dari karakteristik konsumen. Gaya hidup seseorang dapat diubah dengan cara memberdayakan individu agar merubah gaya hidupnya, tetapi merubahnya bukan pada si individu saja, tetapi juga merubah lingkungan sosial dan kondisi kehidupan yang mempengaruhi pola perilakunya. Gaya hidup hedonisme dapat muncul akibat adanya pengaruh-pengaruh eksteren seseorang.

Hedonisme adalah pandangan hidup yang menganggap bahwa kesenangan dan kenikmatan materi adalah tujuan utama hidup. Bagi para penganut paham ini, bersenang-senang, pesta pora, dan pelesiran merupakan tujuan utama hidup, entah itu menyenangkan bagi orang lain atau tidak. Hal ini dikarenakan mereka beranggapan hidup ini hanya sekali, sehingga mereka merasa ingin menikmati hidup senikmat-nikmatnya.

Lingkungan penganut paham ini, hidup dijalani dengan sebebas-bebasnya demi memenuhi hawa nafsu yang tanpa batas (Wikipedia, 2012 : 3). Dengan adanya budaya hedonisme tersebut, maka munculah masalah lain, yaitu terjadinya krisis moral di kalangan generasi penerus bangsa. Krisis moral membuat manusia kehilangan harkatnya sebagai makhluk yang paling sempurna dan paling tinggi derajatnya di antara makhluk ciptaan Tuhan yang lainnya di muka bumi.

## **2. Perubahan Rasa Empati**

Empati dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk merasakan apa yang dirasakan orang lain oleh seorang individu atau suatu kelompok masyarakat.

Menurut Goleman (2007:58), “Empati adalah kesadaran terhadap perasaan, kebutuhan, dan kepentingan orang lain. Hal ini mencakup kemampuan merasakan yang dirasakan orang lain, mampu memahami persepsi orang lain, menambahkan rasa saing percaya, dan menelaraskan diri dengan bermacam-macam orang”.

Dari definisi empati di atas dapat disimpulkan. Empati merupakan suatu aktivitas untuk memahami apa yang sedang dipikirkan dan dirasakan orang lain, serta apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh yang bersangkutan terhadap kondisi yang sedang dialami orang lain, tanpa yang bersangkutan kehilangan kontrol dirinya. Empati berperan penting dalam berbagai bidang kehidupan, mulai dari pengasuhan, pendidikan, manajemen, hingga tindakan bela rasa dan percintaan.

Empati dibangun pada lingkup *self-awareness* (kesadaran diri). Makin terbuka terhadap emosi kita sendiri, makin terampil kita dalam memahami perasaan orang lain. Emosi tidak banyak diekspresikan dalam kata-kata, justru ia lebih banyak diekspresikan dalam isyarat-isyarat nonverbal, seperti intonasi suara, gerakan bagian tubuh, ekspresi wajah. Maka kemampuan empati terutama melibatkan kemampuan seseorang untuk membaca perasaan lewat pemahaman terhadap isyarat-isyarat nonverbal orang lain.

#### **a. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Perilaku Empati**

Mempraktekan empati jauh lebih mudah dibandingkan memahami dan menjelaskan bagaimana prosesnya. Banyak pendapat dalam mengemukakan empati, di antaranya mengatakan proses empati tergantung dari sudut pandang apa kita mendefinisikan konsep empati.

Beberapa faktor, baik psikologis maupun sosiologis yang mempengaruhi proses empati oleh Goleman (2005:83).

#### 1. Sosialisasi

Dengan adanya sosialisasi memungkinkan seseorang dapat mengalami sejumlah emosi, mengarahkan seseorang untuk melihat keadaan orang lain dan berpikir tentang orang lain.

#### 2. Perkembangan kognitif

Empati dapat berkembang seiring dengan perkembangan kognitif yang bisa dikatakan kematangan kognitif, sehingga dapat melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain.

#### 3. Mood and Feeling

Situasi perasaan seseorang ketika berinteraksi dengan lingkungannya akan mempengaruhi cara seseorang dalam memberikan respon terhadap perasaan dan perilaku orang lain

#### 4. Situasi dan Tempat

Situasi dan tempat tertentu dapat memberikan pengaruh terhadap proses empati seseorang. Pada situasi tertentu seseorang dapat berempati lebih baik dibanding situasi yang lain.

#### 5. Komunikasi

Pengungkapan empati dipengaruhi oleh komunikasi (bahasa) yang digunakan seseorang. Perbedaan bahasa dan ketidakpahaman tentang komunikasi yang terjadi akan menjadi hambatan pada proses empati.

## **b. Karakteristik Empati**

Goleman (2005:86) menyatakan terdapat 3 (tiga) karakteristik kemampuan seseorang dalam berempati, yaitu:

1. Mampu menerima sudut pandang orang lain

Individu mampu membedakan antara apa yang dikatakan atau dilakukan orang lain dengan reaksi dan penilaian individu itu sendiri. Dengan perkembangan aspek kognitif seseorang, kemampuan untuk menerima sudut pandang orang lain dan pemahaman terhadap perasaan orang lain akan lebih lengkap dan akurat sehingga ia akan mampu memberikan perlakuan dengan cara yang tepat.

2. Memiliki kepekaan terhadap perasaan orang lain

Individu mampu mengidentifikasi perasaan-perasaan orang lain dan peka terhadap hadirnya emosi dalam diri orang lain melalui pesan non verbal yang ditampakkan, misalnya nada bicara, gerak-gerik dan ekspresi wajah. Kepekaan yang sering diusahakan dapat membangkitkan reaksi terhadap kondisi orang lain.

3. Mampu mendengarkan orang lain

Mendengarkan merupakan sebuah keterampilan yang perlu dimiliki untuk mengasah kemampuan empati. Sikap mau mendengarkan memberi pemahaman yang lebih baik terhadap perasaan orang lain dan mampu membangkitkan penerimaan terhadap perbedaan yang terjadi.

Adapun menurut Departemen Agama Republik Indonesia dalam, Irani (2007:54) karakteristik seseorang yang berempati tinggi, yaitu :

1. ikut merasakan (*sharing feeling*)

kemampuan untuk mengetahui bagaimana perasaan orang lain. Hal ini berarti individu mampu merasakan suatu emosi, mampu mengidentifikasi perasaan orang lain.

2. Dibangun berdasarkan kesadaran sendiri

Semakin kita mengetahui emosi diri sendiri semakin terampi kita meraba perasaan orang lain. Hal ini berarti mampu membedakan antara apa yang dikatakan atau dilakukan orang lain dengan reaksi dan penilaian individu itu sendiri.

3. Peka terhadap bahasa isyarat

Karena emosi lebih sering diungkapkan melalui bahasa isyarat. Hal ini berarti individu mampu membaca perasaan orang lain dalam bahasa non-verbal seperti ekspresi wajah, gerak-gerik dan bahasa tubuh lainnya.

Mengambil peran (*role taking*) empati melahirkan perilaku konkrit. Jika individu menyadari apa yang dirasakan setiap saat, maka empati akan datang dengan sendirinya dan lebih lanjut.

### **3. Perubahan Rasa Tanggung Jawab**

Setiap manusia harus mempunyai rasa tanggung jawab, dimana rasa tanggung jawab itu harus disesuaikan dengan apa yang telah kita lakukan. Menurut Bertens (1993:133) dalam yosep (2011:2) bahwa “*responsibility* adalah keharusan seseorang sebagai makhluk rasional dan bebas untuk tidak.

Mengelaksana memberikan penjelasan mengenai perbuatannya, secara retrospektif atau prospektif”.

Adapun tanggung jawab secara definisi merupakan kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Tanggung jawab juga berarti berbuat sebagai perwujudan kesadaran akan kewajiban. Tanggung jawab itu bersifat kodrati, artinya sudah menjadi bagian hidup dari manusia bahwa setiap manusia dibebani dengan tanggung jawab. Apabila di kaji tanggung jawab itu adalah kewajiban yang harus di pikul sebagai akibat dari perbuatan pihak yang berbuat.

Tanggung jawab adalah ciri manusia yang beradab. Manusia merasa bertanggung jawab karena ia menyadari akibat baik atau buruk perbuatannya itu, dan menyadari pula bahwa pihak lain memerlukan pengadilan atau pengorbanan.

#### **a. Macam-Macam Tanggung Jawab**

Manusia berjuang untuk memenuhi kebutuhannya sendiri dan adapun untuk kebutuhan orang lain. Dalam usahanya setiap manusia menyadari bahwa ada kekuatan lain yang ikut menentukan dan membantunya yaitu kekuasaan Tuhan. Dengan demikian tanggung jawab itu dapat di bedakan menurut keadaan manusia atau hubungan yang dibuat nya. Berikut ini merupakan beberapa jenis tanggung jawab, yaitu :

##### **1. Tanggung Jawab Terhadap Diri Sendiri dan Keluarga**

Tanggung jawab terhadap diri sendiri itu menuntut kesadaran akan diri kita untuk memenuhi kewajiban sendiri dan mengembangkan kepribadian sebagai

manusia pribadi. Apa yang telah kita lakukan harus menerima resikonya sendiri. Keluarga merupakan masyarakat kecil. Tiap anggota keluarga wajib bertanggung jawab kepada keluarganya.

Dalam QS. at Tahrim (66:6), Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.

Dengan tegas sekali ayat ini menjelaskan tentang tanggung jawab manusia terhadap diri dan keluarga. Tanggung jawab ini menyangkut nama baik keluarga, tetapi tanggung jawab juga merupakan kesejahteraan, keselamatan, pendidikan dan kehidupan. Sebagai anggota keluarga kita harus saling menjaga nama baik keluarga dengan sikap dan perbuatan yang kita lakukan di dalam kehidupan bermasyarakat.

## **2. Tanggung Jawab Terhadap Masyarakat**

Pada hakekatnya manusia tidak bisa hidup tanpa bantuan orang lain karena manusia kedudukannya sebagai makhluk sosial yang membutuhkan manusia lain maka kita harus berkomunikasi dengan manusia lain tersebut. Berinteraksi didalam suatu kehidupan masyarakat sangat dibutuhkan karena itu bisa membuat kita saling mengenal satu dengan yang lainnya.

Dalam QS. al An'am (6:70). Dan tinggalkanlah orang-orang yang menjadikan agama mereka sebagai main-main dan senja gurau, dan mereka telah ditipu oleh kehidupan dunia. Peringatkanlah (mereka) dengan al-Quran itu agar masing-masing diri tidak dijerumuskan ke dalam neraka, karena perbuatannya sendiri, tidak akan ada baginya pelindung dan tidak pula pemberi syafa'at selain dari pada Allah. Dan jika ia menebus dengan segala macam tebusanpun, niscaya tidak akan diterima itu daripadanya. Mereka itulah orang-orang yang dijerumuskan ke dalam neraka. Bagi mereka (disediakan) minuman dari air yang sedang mendidih dan azab yang pedih disebabkan kekafiran mereka dahulu.

Dalam surat tersebut telah ditegaskan bahwa meninggalkan (jangan terlibat) orang-orang yang menjadikan agama sebagai barang permainan. Agama hanya dijadikan alat untuk mencapai tujuannya. Meraih sukses duniawi atas nama agama padahal hanya untuk kepentingan pribadi. Memberikan peringatan kepada mereka melalui ayat al Qur'an agar mereka selalu berbuat atas petunjuk agama dan menjauhi segala bentuk yang dilarang oleh agama. Pada pertengahan sampai sampai akhir ayat di atas menjelaskan bahwa orang yang terjerumus dalam kenistaan maka tidak akan mendapat pertolongan dan syafa'at.

### **3. Tanggung Jawab Kepada Bangsa / Negara**

Suatu kenyataan lagi bahwa tiap manusia, tiap individu adalah suatu warga negara. Dalam berpikir, berbuat, bertindak, dan bertingkah laku manusia terikat oleh norma-norma yang di buat oleh negara.

Dalam QS.Hud (11:117-119). Dan Tuhanmu sekali-kali tidak akan membinasakan negeri-negeri secara dzalim, sedang penduduknya orang-orang yang berbuat kebaikan. Jikalau Tuhanmu menghendaki,tentu Dia menjadikan manusia umat yang satu,tetapi mereka senatiasa berselesih pendapat. Kecuali orang-orang yang diberi rahmat oleh Tuhanmu dan untuk itulah Allah menciptakan mereka.Kalimat Tuhanmu (keputusannya) telah ditetapkan: Sesungguhnya Aku akan memenuhi Neraka Jahanam dengan jin dan manusia (yang durhaka) semuanya.

Surat tersebut menjelaskan bahwa suatu daerah,wilayah,kawasan,atau negara yang penduduknya shaleh,baik-baik maka tidak akan pernah dibinasakan oleh Allah dengan cara dzalim. Manusia tidak dapat berbuat semaunya sendiri. Bila perbuatan manusia itu salah maka ia harus bertanggung jawab kepada Negara atas apa yang telah ia perbuat. Kita harus menjaga nama baik bangsa dan negara kita sendiri dengan prestasi-prestasi anak bangsa.

#### **4. Tanggung Jawab Terhadap Tuhan**

Tuhan menciptakan manusia di bumi ini bukanlah tanpa tanggung jawab, melainkan untuk mengisi kehidupan manusia agar tanggung jawab langsung terhadap tuhan. Sehingga tindakan manusia tidak bisa lepas dari hukuman-hukuman tuhan yang dituangkan dalam berbagai kitab suci melalui berbagai macam jenis agama. Menerima hukuman di akhirat nanti atas apa yang telah kita lakukan selama hidup didunia ini. Telah dijelaskan dalam QS. an Nisa (4:36).

Sembahlah Allah dan janganlah kamu mempersekutukan-Nya dengan sesuatupun. Dan berbuat baiklah kepada dua orang ibu-bapak, karib-kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin, tetangga yang dekat dan tetangga yang jauh, dan teman sejawat, ibnu sabil dan hamba sahayamu. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membangga-banggakan diri.

Ayat ini mengandung dua perintah penting yang wajib diamalkan oleh setiap muslim. Pertama: Perintah menyembah Allah, sekaligus larangan menyekutukannya dalam bentuk apapun. Kedua: Perintah berbuat baik kepada sesama manusia, dengan urutan sebagai berikut: kedua orang tua, kerabat dekat, anak-anak yatim, orang-orang miskin, tetangga yang dekat, tetangga yang jauh, teman sejawat, musafir, hamba sahaya.

#### **2.1.2 Tinjauan Tentang Aktivitas Tempat Hiburan Malam**

##### **A. Pengertian Aktivitas**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2012:67). Aktivitas artinya adalah “kegiatan/kearifan jasmani dan rohani dan kedua-duanya harus dihubungkan”. Sedangkan Menurut Mulyono (2005 : 26), Aktivitas artinya

“kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas.

## **B. Pengertian Tempat Hiburan**

Hiburan adalah semua kegiatan atau perbuatan yang mempunyai tujuan untuk menghibur hati seseorang untuk menjadi senang .

Menurut R.S. Darmajati, (2005:25) mengemukakan bahwa,

Istilah tempat hiburan malam berasal dari: kata tempat yang berarti suatu area/tempat atau lokasi, kedua kata hiburan, kata hiburan memiliki persamaan arti kata *entertainment* dalam bahasa Inggris yang berarti sejenis *tourist attraction*, para pengunjung (wisatawan) merupakan subyek yang pasif sebagai *audience*/hadirin yang datang menyaksikan, menikmati atau pun mengagumi kejadian-kejadian yang berlangsung untuk mendapatkan kepuasan rohaniah sesuai dengan motif-motif yang mendorong kunjungan tersebut, misalnya: *Bioskop, Floorshow, Music, Night Club, Dancing Hall*.

Sedangkan, Menurut Peraturan Daerah Kota Metro Nomor 07 Tahun 2006 Pasal 1 Tentang Retribusi Izin Usaha Kepariwisata. “Tempat hiburan umum adalah setiap tempat usaha komersial yang ruang lingkup kegiatannya dimaksud untuk memberikan kesegaran jasmani dan rohani”.

Pengertian di atas tempat hiburan dapat diartikan segala jenis kegiatan ataupun perbuatan baik berupa pertunjukan, keramaian, permainan ataupun ketangkasan yang mempunyai tujuan untuk menghibur seseorang sehingga dapat menyenangkan hati dan melupakan segala kesedihan yang sedang dialami oleh individu.

### **C. Jenis-jenis hiburan**

Jenis-jenis hiburan dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, diantaranya:

- a. Gelanggang olahraga
- b. Gelanggang seni
- c. Arena permainan
- d. Hiburan malam
- e. Panti pijat
- f. Taman rekreasi
- g. Karaoke
- h. Jasa impresariat/promoter

(Pasal 3 ayat 2 Permen Kebudayaan dan Pariwisata tentang tata cara pendaftaran usaha penyelenggaraan hiburan dan rekreasi).

### **D. Macam-macam hiburan malam dan dampaknya.**

Macam-macam tempat hiburan malam yang menjerumus ke tindak prostitusi antara lain :

- a. Diskotik

Adalah gedung hiburan tempat mendengarkan musik (dari piringan hitam) dan berdansa atau menari mengikuti irama musik. Suasana di dalam gedung yaitu hingar-bingar, dihiasi dengan lampu sorot yang berwarna-warni. Diskotik biasanya mulai dibuka pukul delapan malam sampai dini hari. Di dalam diskotik terdapat beberapa pelayan bir yang juga bertugas menemani tamu untuk minum. Beberapa dari mereka dapat diajak bertransaksi secara

seksual ada juga wanita yang memang datang hanya untuk mencari klien yang dapat diajak bertransaksi seksual.

b. Pub

Tempat hiburan khusus untuk mendengarkan musik sambil minum dan dibuka pada waktu malam sampai larut malam menjelang pagi. Suasana di dalam pub tidak sehingar binger seperti di diskotik. Biasanya ada grup musik live yang menghibur para tamu. Para wanita pelayan yang juga biasanya mau diajak berbincang bersama para tamu terkadang dapat diajak bertransaksi seksual.

c. Karaoke

Tempat hiburan khusus untuk bernyanyi sambil minum. Suasana di dalam tempat karaoke biasanya dibagi di dalam beberapa ruang, ada yang VIP dan standar. Terdapat beberapa wanita yang bertugas memandu tamu bernyanyi di dalam ruangruang tersebut. Akan tetapi beberapa diantara wanita tersebut juga dapat diajak bertransaksi seksual

d. Bar

Tempat minum yang menjual minuman keras seperti anggur, wiski, dan bir. Di Indonesia, keberadaan bar cukup jarang karena budaya yang menganggap minum minuman keras adalah hal yang tabu. Biasanya bar dijadikan satu dengan pub, karaoke, dan diskotik.

e. Cafe

Tempat minum yang pengunjungnya terkadang dapat dihibur dengan musik. Pada saat sekarang ini keberadaan cafe cukup menjamur dimana-mana. Biasanya cafe digunakan untuk anak muda nongkrong bersama, bercakap-

cakap, atau sekedar minum dan makan ringan. Akan tetapi beberapa cafe di Semarang menjadi tempat pertemuan bagi kelompok lesbian, gay, dan remaja putri yang mencari klien untuk diajak bertransaksi seksual. (Fitriana. 2009 :17-18)

Banyak tempat hiburan malam yang menjamur di kota-kota besar antaranya adalah diskotik, pub, karaoke, cafe dan bar. Pada hakekatnya jenis-jenis tempat hiburan malam tersebut adalah tempat untuk berkumpul, bercakap-cakap, minum, makan, hingga mendengarkan musik dan sebagai tempat bernyanyi. Akan tetapi tempat-tempat hiburan malam tersebut menyediakan wanita-wanita menemani pengunjung-pengunjung untuk transaksi sex bebas.

Bahkan ada juga tempat hiburan malam yang menyediakan minum-minuman keras sehingga pengunjung dapat mabuk-mabukan di tempat tersebut. Karena tempat hiburan malam pengunjungnya banyak dan dari berbagai jenis kalangan maka tidak menutup kemungkinan tempat hiburan malam sebagai ajang pengedaran obat-obatan terlarang.

Tempat hiburan malam tersebut menimbulkan dampak positif dan negatif. Banyak pendapat yang menyatakan dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari keberadaan tempat hiburan malam. Dampak positif dalam aspek sosial ialah mengurangi pengangguran dan membuka lapangan kerja, membuat kehidupan malam di sekitar tempat-tempat hiburan semakin ramai dan dampak negatifnya antara lain gaya hidup masyarakat semakin meningkat, rawan persaingan dalam bentuk usaha maupun kehidupan secara bebas, kegiatan prostitusi menjadi meningkat.

Sedangkan dalam aspek ekonomi tempat hiburan memiliki mempunyai dampak positif dan negatif, diantaranya dampak positifnya adalah ikut menyumbang/menambah pemasukan daerah, meningkatkan taraf hidup sebagian orang dan dampak negatifnya adalah masyarakat makin tambah konsumtif (Fathoni. 2011: 41). Tempat hiburan malam mempunyai dampak positif sehingga tempat hiburan malam mendapatkan izin usaha pengoprasiannya.

Dampak positifnya antara lain:

- a. Tempat hiburan malam merupakan tempat usaha yang mampu menyerap tenaga kerja bagi orang banyak.
- b. Tempat hiburan malam dapat menambah pemasukan bagi daerah (Negara).
- c. Tempat hiburan malam merupakan tempat hiburan (refreshing) bagi orang sibuk setelah seharian kerja di kantor (tempat kerja).

Inilah yang merupakan manfaat (*mashlahat*) dari adanya tempat hiburan malam tersebut. Sehingga tidak dapat dipungkiri jika faktanya sangat membantu pemerintah dalam mengatasi tingginya angka pengangguran. Terlepas dari segala dampak positif yang dimiliki oleh tempat hiburan malam, namun oleh masyarakat selalu diidentikkan dengan tempat melakukan perbuatan maksiat. Adapun dampak negatif (*mafsadat*) dari hadirnya \ tempat hiburan malam, yaitu :

- a. Banyaknya wanita-wanita penghibur yang menjajakan dirinya di tempat hiburan malam

- b. Munculnya penyakit-penyakit yang aneh akibat dari prostitusi, misalnya AIDS.
- c. Merajalelanya penjualan minuman keras.
- d. Semakin menjamurnya perjudian.

(Cahya. 2012: 38)

## **E. Motivasi Mendatangi Hiburan Malam**

### **1. Teori Motivasi**

Untuk mengetahui faktor-faktor yang mendorong masyarakat mengunjungi tempat hiburan malam, terlebih dahulu harus dipahami tentang teori motivasi. Motivasi mempersoalkan bagaimana cara mendorong gairah seseorang melakukan perbuatan. Motif sering disamakan dengan dorongan.

Menurut Sutrisno (2011:110) mengungkapkan “bahwa dorongan atau tenaga tersebut merupakan gerak jiwa dan jasmani untuk berbuat, sehingga motif tersebut merupakan suatu *driving force* yang menggerakkan manusia untuk bertingkah laku dan perbuatan itu mempunyai tujuan tertentu”.

Pendapat tersebut didukung oleh Jones (1997) dalam Sutrisno (2011:110), “mengatakan motivasi mempunyai kaitan dengan suatu proses yang membangun dan memelihara perilaku ke arah suatu tujuan”. Namun seseorang akan menunjukkan dorongan tertentu dalam menghadapi situasi yang berbeda dan dalam waktu yang berlainan pula. Seperti yang dikemukakan oleh Siagian (1995) dalam Sutrisno (2011:110), bahwa :

Motif adalah keadaan kejiwaan yang mendorong, mengaktifkan, atau menggerakkan dan motif itulah yang mengarahkan dan menyalurkan perilaku, sikap, dan tindak tanduk seseorang yang selalu dikaitkan dengan pencapaian tujuan, baik tujuan organisasi maupun tujuan individu masing-masing.

Faktor-faktor dalam diri seseorang dapat berupa kepribadian, sikap, pengalaman dan pendidikan atau berbagai harapan dan cita-cita yang menjangkau ke masa depan. Faktor-faktor diluar diri seseorang dapat ditimbulkan oleh berbagai sumber seperti pengaruh pimpinan, kolega, lingkungan kerja atau faktor-faktor lain yang sangat kompleks

Ada beberapa teori tentang motivasi, namun teori motivasi yang paling mendasar adalah Teori Kebutuhan yang dicetuskan oleh Abraham Maslow dalam Sutrisno (2011:122-125). Teori Motivasi yang dikembangkan oleh Maslow pada intinya berkisar pada pendapat bahwa manusia memiliki lima tingkat atau *hierarki* kebutuhan yaitu:

1. Kebutuhan fisiologis (*physiological needs*), yaitu kebutuhan untuk mempertahankan hidup dari kematian. Kebutuhan ini merupakan kebutuhan tingkat dasar seperti makan, minum, pakaian, tempat untuk bernaung.
2. Kebutuhan rasa aman (*safety needs*), setelah kebutuhan dasar terpenuhi, maka seseorang berusaha memenuhi kebutuhannya yang lebih tinggi, yaitu kebutuhan akan rasa aman dan keselamatan. tidak hanya dalam arti perlindungan fisik, namun juga dari segi mental, psikologikal dan intelektual.
3. Kebutuhan hubungan sosial (*social needs*). Kebutuhan ini merupakan kebutuhan untuk hidup bersama dengan orang lain. Kebutuhan ini hanya dapat terpenuhi bersama masyarakat, termasuk kebutuhan bergaul, berteman, diakui dan diterima dalam suatu kelompok/masyarakat.
4. Kebutuhan akan harga diri/pengakuan(*esteem needs*) yaitu kebutuhan untuk menghargai diri sendiri dan dihargai orang lain, terutama sehubungan dengan apa yang dilakukannya: harga diri, prestise.
5. Aktualisasi diri (*self actualization*) dalam arti kebutuhan untuk mendapatkan kepuasan diri dengan mengembangkan potensi kemampuan dan bakat yang dimiliki secara maksimal.

Teori motivasi relevan digunakan dalam penelitian ini karena terkait dengan faktor-faktor pendorong bagi masyarakat untuk mengunjungitempat hiburan malam. Motivasi dapat diukur dengan dua cara, yaitu:

1. Mengukur faktor-faktor luar tertentu yang diduga menimbulkan dorongan dalam diri seseorang.
2. Mengukur aspek tingkah laku tertentu yang menjadi ungkapan dari motif tertentu.

Berdasarkan Teori Penyebab Personal (*Personal Causation*) menjelaskan bahwa setiap individu selalu termotivasi untuk menjadi agen penyebab dari perubahan-perubahan yang terjadi di lingkungannya. Pada teori ini ditekankan pada dua kategori, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari diri sendiri (internal) sehingga menimbulkan kepuasan, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi akibat kekuatan-kekuatan dari luar (eksternal) untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.

Lichtenstein dan Rosenfeld dalam Handoko (1992 : 68) menyimpulkan “bahwa keputusan menikmati suatu sarana hiburan merupakan proses yang dibagi dua, yaitu dapat mengajari motivasi apa yang dapat dipuaskan setiap tempat hiburan”. Sebuah tempat hiburan yang menawarkan sarana untuk bersenang-senang dapat memuaskan motivasi tertentu pada setiap khalayak salah satunya remaja secara berbeda-beda.

Kedua adalah dengan adanya motivasi yang memuaskan khalayak dengan telah diperolehnya kepuasan, maka dapat digunakan untuk membuat suatu pilihan. Jadi, seseorang tidak akan menikmati atau menggunakan sarana tempat hiburan malam, bila hal tersebut dianggap tidak memberikan kepuasan pada kebutuhannya.

## **F. Manajemen Pengelolaan Tempat Hiburan**

Menurut G.R. Terry dalam Hasibuan (2005:54) *“managemen is a distinct proses consisting of planning, organizing, actuating and controlling performed to determind and accomplish stated objectivies by the use of human being and other resources”*. Maksudnya manajemen adalah suatu proses yang khas yang terdiri dari tindakan-tindakan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran-sasaran yang telah ditentukan melalui pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber-sumber lainnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa definisi pengelolaan dan manajemen adalah sama yaitu suatu rangkaian kegiatan yang berintikan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan dan pengawasan yang bertujuan menggali dan memanfaatkan sumber daya alam yang dimiliki secara efektif untuk mencapai tujuan organisasi yang telah ditentukan.

Perbedaan karakter tempat hiburan akan membedakan potensi risiko antara satu tempat dengan tempat lain sehingga menuntut pengelola tempat hiburan dapat melakukan estimasi risiko secara mendalam. Estimasi ini akan menghitung derajat risiko yang terbagai dalam tiga level yaitu tinggi, menengah dan rendah. Level ini dapat juga digunakan untuk menilai derajat risiko tempat hiburan menggunakan pendekatan manajemen risiko. Hal ini tentunya akan berpengaruh pada tingkat keamanan bagi pengunjung dan masyarakat.

Manajemen risiko adalah salah satu cara meminimumkan kerugian yang muncul di tempat hiburan. Menurut Herman (2010:17), “Manajemen risiko merupakan suatu usaha untuk mengetahui suatu usaha untuk mengetahui, menganalisis serta mengendahkan risiko dalam setiap kegiatan perusahaan dengan tujuan untuk memperoleh efektifitas dan efisiensi yang lebih tinggi. Sehingga manajemen risiko menjadi alat untuk meminimalisir kerugian bagi semua pihak yang terkait khususnya pengelola sehingga memberikan dukungan pada organisasi dan pengendalian risiko internal maupun eksternal yang lebih efektif.

Saat ini pengelola wisata sudah menggunakan pendekatan manajemen risiko dalam menyelenggarakan kegiatan hiburan meski skala penggunaannya masih jauh dibandingkan dengan industri keuangan seperti perbankan dan asuransi. Salah satu cara mengelola risiko itu ialah menggunakan jasa pihak ketiga seperti perusahaan asuransi yang berfungsi menerima risiko atas pengunjung dan infrastruktur tempat hiburan apabila terjadi hal-hal yang tidak diharapkan.

Jika dilihat dari tiket masuk tempat hiburan malam ini memberlakukan jaminankeselamatan pengunjung secara tertutup dan cenderung merugikan karena tidak akan bertanggung jawab, jika terjadi kehilangan atau kecelakaan sebagaimana tertera di tiket masuk. Perbedaan jaminan keselamatan membuktikan bahwa pengelola tempat hiburan masih mempertimbangkan faktor bersifat ekonomis dalam menerapkan jaminan keselamatan pengunjung (*visitorsafety*) karena tidak ada ketentuan peraturan yang mengatur secara

eksplisit sehingga implementasi dari peraturan ini belum berjalan secara optimal dan menyeluruh.

#### **a. Jam Operasioal**

Jam operasional tempat hiburan malam belum diatur dengan regulasi dan masih ditetapkan oleh para pemilik hiburan malam itu sendiri. Berdasar hasil wawancara dengan pekerja hiburan malam “*Star One*” mengatakan bahwa jam operasional dimulai 22.00 s/d 04.00 WIB, namun dalam realisasinya kadang-kadang masih melampaui jam tersebut. Pada hari besar tidak ada libur operasional kecuali pada bulan suci ramadhan (bulan puasa) jam oprasional dibatasi, yaitu jam 22.00 s/d 24.00 WIB

#### **b. Pekerja Tempat Hiburan**

Pekerja tempat hiburan malam yang berada di Kelurahan Ganjar rata-rata masih sangat muda yaitu usia 19 s/d 30 tahun dengan pendidikan rata-rata SLTA dan berasal sebagian besar dari luar kota walaupun ada juga yang berasal dari dalam kota Metro sendiri. Artinya bahwa secara ekonomi kontribusinya justru sebagian besar dinikmati oleh tenaga kerja (pemandu) berasal dari luar kota.

Berdasarkan pengamatan etika penampilan para pekerja sebagian masih dalam katagori wajar sebagai pekerja hiburan malam karaoke dan sebagian ada yang berpenampilan seronok, hal ini wajar karena memang profesinya menjual jasa sehingga penampilannya menarik perhatian. Adapun motivasi sebagian besar pemandu berdasarkan hasil wanwancara adalah karena putus cinta dan masalah ekonomi (suatu alasan klasik yang sering terjadi).

### **c. Pengunjung**

Pengunjung hiburan malam Star One rata-rata berusia 19 keatas dan tidak diatur dalam regulasi karena memang di Metro belum ada regulasinya. Sementara itu, pendidikan rata-rata pengunjung adalah mahasiswa, dan orang-orang dewasa yang sudah bekerja maupun tidak bekerja. Sebagian pengunjung Tempat hiburan tersebut berasal dari kota Metro sendiri, tetapi banyak juga yang berasal dari luar kota Metro dengan motivasi para pengunjung adalah untuk mencari hiburan. Peraturan pengunjung yang dapat memasuki tempat hiburan malam tersebut tidak ada hanya tidak diperkenankan membawa senjata tajam dan bersedia di periksa petugas keamanan sebelum memasuki lokasi.

### **d. Sarana dan Prasarana**

Persediaan miras di lokasi tersebut adalah tersedia, begitu juga rokok di lokasi tersebut menyediakan. Persediaan tersebut rata-rata harga jualnya diatas harga normal bahkan ada yang mencapai dua sampai tiga kali lipat. Hal ini wajar terjadi karena tempat hiburan semacam itu memungkinkan untuk menaikkan harga diatas harga standar.

### **e. Keamanan**

Pengawasan di lokasi tersebut ada, baik pengawasan internal maupun eksternal. Untuk pengawasan internal dilakukan oleh pengusaha hiburan itu sendiri berdasarkan manajemen yang dilakukan pengusaha. Sedangkan pengawasan eksternal untuk Kota Metro belum diatur dengan regulasi, sehingga pengawasan masih bersifat koordinatif dan pembinaan terutama

oleh tim Satpol PP, sehingga tidak bisa mengambil keputusan secara hukum, hanya bersifat pembinaan.

### **G. Program/acara tempat hiburan malam**

Seperti halnya yang terjadi di tempat hiburan malam yang berada di Kelurahan Ganjar Asri, dimana tempat hiburan tersebut menyediakan sejumlah wanita-wanita muda yang siap melayani dan menemani pengunjung bernyanyi atau berjoget bahkan melakukan transaksi sex.

Program/ acara yang disediakan oleh pihak pengusaha tempat hiburan malam sangat bervariasi. Selalu menampilkan *live music* beserta para penyanyi dengan berpakaian minim, Mudah, nyaman dan cukup menjanjikan bagi para pemuas dan penikmat dunia hiburan malam di Kota Metro. Terutama pada malam Sabtu dan Minggu. Dengan segmentasi pengunjung beragam, mulai dari mereka yang kerja serabutan sampai pada kelompok pengunjung yang hanya berbekal uang Rp. 35 ribu, sekedar bisa masuk menikmati musik dan sesekali menjamah tubuh molek yang ada disamping mereka ditengah kegelapansuasana hingar bingarnya musik. Akan tetapi ada juga kelompok pengunjung yang memang menyediakan waktu dan uang mereka agar dapat menikmati harga standar yang ditawarkan dengan berbagai fasilitas ala Diskotik Star One.

*Sexy dancer* sebagai penyemangat atau pemanis suasana yang dipersembahkan oleh pihak event organizer, selain itu ada waiters yang cantik dan siap selalu mengantarkan minuman ke tamu. Berbagai acara seperti *lady's night, women's night, student's night tonight with dj monkey*

*the calling party* serta memdatangkan band-band lokal mampu menarik peminat pengunjung datang.

#### **H. Nilai Kontribusi Terhadap Lingkungan.**

Dalam diri manusia itu sendiri terdapat nilai baik maupun jahat. Sedangkan dalam masyarakat itu sendiri terdapat nilai-nilai atau norma-norma yang dianggap baik, serta mengikat masyarakatnya dengan aturan yang berbeda, mau tidak mau individu yang ada didalam masyarakat itu harus berperilaku sesuai dengan yang diharapkan oleh norma dan aturan tersebut. Namun karena ketidaksempurnaan manusia tersebut, serta adanya nilai-nilai yang tidak sesuai dengan norma yang ada didalam individu tersebut, mengakibatkan adanya warga masyarakat yang berperilaku yang tidak diharapkan, yang tidak sesuai dengan norma serta aturan-aturan yang ada dalam masyarakat.

Ketentraman dan ketertiban yaitu suatu keadaan dimana pemerintah dan rakyat dapat melakukan kegiatan secara aman, tertib dan teratur (Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 2 Pasal 1 Tahun 1993 tentang pembinaan ketentraman dan ketertiban di daerah). Hal tersebut diperjelas kembali berdasarkan Pasal 150 ayat (1) Undang-undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah, yaitu :

Pembinaan ketentraman dan ketertiban daerah adalah segala usaha, tindakan dan kegiatan yang berhubungan dengan perencanaan, penyusunan, pengembangan, pengarahan, pemeliharaan serta pengendalian segala masalah ketentraman dan ketertiban secara berdaya guna dan berhasil guna meliputi kegiatan pelaksanaan atau penyelenggaraan dan peraturan agar segala sesuatunya dapat dilakukan dengan baik, tertib dan seksama sesuai ketentuan petunjuk, sistem dan

metode yang berlaku untuk menjamin pencapaian tujuan secara maksimal.

Dalam rangka penyelenggaraan pemerintahan dan melaksanakan pembangunan mutlak diperlukan adanya suatu kondisi ketentraman dan ketertiban yang mantap.

Kebudayaan (sistem) hukum menurut Soerjono Soekanto pada dasarnya mencakup nilai-nilai yang mendasari hukum yang berlaku, nilai-nilai yang merupakan konsepsi abstrak mengenai apa yang dianggap baik (sehingga dianuti) dan apa yang dianggap buruk (sehingga dihindari). Nilai-nilai tersebut, lazimnya merupakan pasangan nilai-nilai yang mencerminkan dua keadaan ekstrim yang harus diserasikan. Nilai-nilai tersebut menurut Purbacaraka dan Soerjono Soekanto, adalah sebagai berikut:

1. Nilai Ketertiban dan nilai ketentraman. Hasil pengamatan penulis tempat hiburan malam tersebut buka di atas jam yang tidak lazim dari pukul 22.00 s/d 04.00. selain jam pengoperasiannya yang tidak lazim, di duga tempat hiburan malam tersebut belum memiliki izin gangguan dalam operasional usahanya. Izin tersebut berguna agar masyarakat disekitarnya tidak merasa terganggu dengan adanya tempat tersebut. Menurut Peraturan Daerah Kota Metro Nomor 07 Tahun 2006 Tentang Retribusi Izin Usaha Kepariwisataa bahwa,

Izin Gangguan (HO) adalah izin kegiatan usaha kepada orang pribadi / badan dilokasi tertentu yang berpotensi menimbulkan bahaya kerugian dan gangguan, ketentraman dan ketertiban umum tidak termasuk kegiatan/tempat usaha yang lokasinya telah ditunjuk oleh Pemerintah Pusat atau Daerah

2. Nilai Jasmaniah/kebendaan dan nilai rohaniah/keakhlakan, Jika di lihat dari nilai Jasmaniah/kebendaan dan nilai rohaniah/ keakhlakan. Tempat hiburan malam yang ada belum mentaati norma-norma dan nilai-nilai yang ada di masyarakat. Hal ini dapat terlihat dari pekerja yang menggunakan pakaian sangat seksi untuk menarik pengunjung.
3. Nilai Kelanggengan/konservatisme dan nilai kebaruan/inovativisme. Apabila dilihat dari nilai kelanggengan dan nilai pembaruan, hasil pengamatan penulis bahwa tempat hiburan malam tersebut tidak menjamin terwujudnya iklim usaha yang kondusif dan berwawasan lingkungan.

Hal ini terlihat dari pola masyarakat yang justru terkesan ikut-ikutan dalam membuka usaha tempat hiburan yang sama, selain itu untuk menciptakan suasana yang aman dan terjadi harmonisasi dengan lingkungan masyarakat sekitar tempat hiburan malam diharapkan adanya *multiplier effect* peningkatan usaha ekonomi rakyat yang berada di sekitar tempat hiburan malam namun justru kebanyakan masyarakat merasa tidak nyaman dan sangat khawatir dengan pembentukan kepribadian anaknya akibat lingkungan yang tidak mendukung

Dampak-dampak akibat adanya tempat wisata tentu mempengaruhi ke lingkungan sekitarnya dan menurut Lerner (1977) yang dikutip oleh Allister Mathieson and Geoffrey Wall (1982) dalam *'Tourism: Social, Economic, Environment Impacts'* siapa saja didalam lingkungan tersebut. Lerner menulis seperti berikut “ *Environment now includes not just only land, water and air but also encompass to people, their creation, and the social,*

*economic, and cultural condition that affect their lives.* Sehingga yang terkena dampak positif dan negatifnya adalah sesuai yang dikatakan oleh Lerner adalah masyarakat, lingkungan, ekonomi dan sosial.

Masyarakat dalam lingkungan suatu obyek wisata sangatlah penting dalam kehidupan suatu obyek wisata karena mereka memiliki kultur yang dapat menjadi daya tarik wisata, dukungan masyarakat terhadap tempat wisata berupa sarana kebutuhan pokok untuk tempat obyek wisata, tenaga kerja yang memadai dimana pihak pengelola obyek wisata memerlukannya untuk menunjang keberlangsungan hidup obyek wisata dan memuaskan masyarakat yang memerlukan pekerjaan dimana membuat kehidupan masyarakat menjadi lebih baik.

Pengembangan suatu obyek wisata yang dilakukan dengan baik akan menghasilkan pendapatan ekonomi yang baik juga untuk komunitas setempat (Joseph D. Fritgen, 1996). Menurut Prof.Ir Kusudianto Hadinoto bahwa suatu tempat wisata yang direncanakan dengan baik, tidak hanya memberikan keuntungan ekonomi yang memperbaiki taraf, kualitas dan pola hidup komunitas setempat, tetapi juga peningkatan dan pemeliharaan lingkungan yang lebih baik. Menurut Mill dalam bukunya yang berjudul "*The Tourism, International Business*" (2000, 168-169), menyatakan bahwa : "pariwisata dapat memberikan keuntungan bagi wisatawan maupun komunitas tuan rumah dan dapat menaikkan taraf hidup melalui keuntungan secara ekonomi yang dibawa ke kawasan tersebut".

Bila dilakukan dengan benar dan tepat maka pariwisata dapat memaksimalkan keuntungan dan dapat meminimalkan permasalahan. Penduduk setempat mempunyai peran yang sangat penting dalam upaya pengembangan obyek wisata, karena penduduk setempat mau tidak mau terlibat langsung dalam aktifitas-aktifitas yang berkaitan dengan kepariwisataan di daerah tersebut,

Menurut Herman (2010:42) suatu tempat wisata apabila tidak direncanakan dengan baik maka akan menyebabkan kerusakan lingkungan fisik, barang-barang sejarah, dan menimbulkan ketidaksukaan penduduk sekitar terhadap wisatawan maupun obyek wisata tersebut dimana pada akhirnya menimbulkan kerugian bagi pengelola tempat wisata tersebut.

Dimana dapat dilihat bahwa fungsi positif dari tempat hiburan adalah sebagai tempat santai dengan cara menikmati dan menghilangkan kepenatan dalam aktifitas sehari-hari. Namun sejalan dengan berjalannya waktu, tempat hiburan malam ini mengalami pergeseran fungsi. Sehingga tempat ini mengalami disfungsi, yakni adanya praktek prostitusi.

Teori fungsionalisme mempelajari dan menerangkan kehidupan bermasyarakat dengan menguraikan konsekuensi-konsekuensi objektif dari struktur sosial bagi kehidupan baik yang bersifat positif maupun yang bersifat negatif, yang disadari maupun yang tidak disadari. Teori Merton sering digunakan dalam hubungannya dengan usaha untuk menjelaskan kejahatan atau tindakan yang tidak disenangi oleh masyarakat, dimana umumnya penyimpangan itu diasumsikan disfungsional untuk masyarakat.

Berbicara tentang posisi tempat hiburan dengan lingkungan. Hasil observasi menunjukkan bahwa indikator wilayah keberadaan tempat hiburan malam antara lain terdiri dari sub indikator zoning tempat hiburan, radius antar tempat hiburan, jarak minimal terhadap pusat pendidikan, ibadah dan pelayanan umum di lokasi. Hal ini dapat dilihat untuk zoning tempat hiburan rata-rata tidak diatur secara khusus, namun menyebar sesuai dengan keinginan para pengusaha hiburan. Radius antara tempat-tempat hiburan malam dengan tempat hiburan yang lain rata-rata berjauhan, walaupun ada beberapa yang berdekatan.

Sementara itu, jarak minimal pusat tempat hiburan dengan tempat pendidikan, ibadah dan pelayanan umum cukup berdekatan. Ada sekitar 2 Sekolah Menengah Atas yang letaknya tidak terlalu jauh dengan lokasi tempat hiburan yaitu SMA 1 Kristen dan SMK 1 Juni. Hal ini lah yang akan mempengaruhi lingkungan sekitar, oleh sebab itu perlu pengawasan terutama pada anak-anak didik.

Berdasarkan pengamatan dan pendapat dari tokoh masyarakat termasuk tokoh agama menunjukkan bahwa keberadaan tempat hiburan tidak dikehendaki dan bahkan diharapkan dihilangkan sekalian atau ditutup, karena menurut pendapat mereka lebih banyak mudharatnya dari pada manfaatnya terhadap perkembangan lingkungan terutama lingkungan anak-anak didik. Namun apa yang terjadi ternyata keberadaan hiburan karaoke tetap eksis beroperasi, bahkan ada kecenderungan bertambah, hal inilah yang perlu diwaspadai.

Menurut Pengelola tempat hiburan malam yang berada di Kelurahan Ganjar Asri tujuan dari berdirinya ialah ditujukan untuk menghibur warga sekitar tempat usaha, sehingga selama ini tidak ada gejolak dari masyarakat terkait dengan tempat hiburan yang dikelolanya. Kondusifnya masyarakat di sekitar tempat hiburan malam juga dirasakan oleh pengusaha karaoke dan café yang ada di Jalan Sudirman kuncinya adalah komunikasi yang baik dengan tokoh-tokoh masyarakat yang ada dan juga selalu menjaga keharmonisan dengan lingkungan sekitar serta membuat aturan yang bagus bagi pengunjung karaoke dan Café agar tidak menimbulkan persoalan dengan lingkungan sekitar.

Uniknya jika di lihat dari sudut pandang masyarakat yang berada disekitarnya semenjak keberadaan tempat hiburan malam, masyarakat mengalami perubahan dalam segi gaya hidup, rasa empati dan rasa tanggung jawab. Hal ini dapat di lihat dari kondisi masyarakat yang cenderung lebih bebas dan jarang memperhatikan nilai moral dan perilaku yang mereka lakukan. Sebagian masyarakat menjadi bersifat agresif, emosi tidak stabil dan tidak bisa menahan nafsu.

Tempat hiburan yang banyak dikunjungi oleh heterogen pengunjung dari berbagai daerah dapat dikatakan, bagaimana seseorang melakukan proses interaksi dengan lingkungan mereka dimana mereka berada. keadaan dengan keanekaragaman kebudayaan yang dibawa oleh pengunjung mau tidak mau, kebudayaan yang asli pun bisa tercemari. Hal itu terbukti dengan masyarakat

yang sudah terbiasa dengan keberadaan tempat hiburan malam yang terkesan banyak praktek yang sudah melanggar norma-norma masyarakat.

## **2.2 Penelitian yang Relevan**

### **2.2.1 Tingkat Lokal**

Ditingkat lokal penelitian ini relevan dengan salah satu penelitian yang dilakukan oleh Virna Febria mahasiswi Program Studi Sosiologi Universitas Lampung. Adapun judul penelitiannya adalah “Dampak Keberadaan Tempat Hiburan Terhadap Perkembangan Moral Remaja Desa Mataram Baru Kabupaten Lampung Timur.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan lokasi penelitian di Desa Mataram Baru Kabupaten Lampung Timur. Metode pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi, wawancara dan partisipasi. Metode analisis data melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tempat hiburan karaoke di Desa Mataram Baru Kabupaten Lampung Timur mempunyai dampak positif dan negatif pada perkembangan moral remaja. Dampak positifnya adalah sebagai tempat berkaraoke dan melepas lelah para remaja, membuka lapangan pekerjaan bagi remaja dan dampak negatifnya adalah sebagai tempat karaoke yang menjerumus ke tindakan prostitusi (sex bebas), sebagai tempat karaoke dengan disertai mabuk-mabukan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dampak keberadaan tempat hiburan (karaoke) di Desa Mataram Baru Kabupaten Lampung Timur memberi dampak positif dan negatif bagi perkembangan moral remaja Desa Mataram Baru Kabupaten Lampung Timur.

### 2.2.2 Tingkat Nasional

Ditingkat nasional penelitian ini relevan dengan salah satu penelitian yang dilakukan oleh Hadijah Nasution mahasiswi Program Studi Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat Institut Pertanian Bogor Tahun 2008. Adapun judul penelitiannya adalah “Pengaruh Mengunjungi Tempat Hiburan Malam Terhadap Gaya Hidup Remaja ( Studi Kasus Mahasiswa Insitut Pertanian Bogor, Jawa Barat)”.

Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode deskriptipkuaitatip yang terdiri dari dua variabel yaitu, variabel bebas (X): Pengaruh Mengunjungi Tempat Hiburan Malam dan variabel terikat (Y): Gaya Hidup Remaja. Penerapan metode kualitatip menggunakan strategi studi kasus. Terdapat 11 remaja yang menjadisubjek penelitian ini yang terdiri dari empat orang remaja perempuan dan tujuh orang remaja laki-laki, dan kemudian dikelompokkan menjadi tiga kelompok remaja berdasarkan frekuensi mengunjungi diskotik. Penelitian ini bertujuan untuk : 1). Menggambarkan keterdedahan remaja terhadap diskotik, dan 2). Menganalisis pengaruh diskotik terhadap gaya hidup (kegiatan, minat, dan opini,) remaja dilihat dari keterdedahannya pada diskotik.

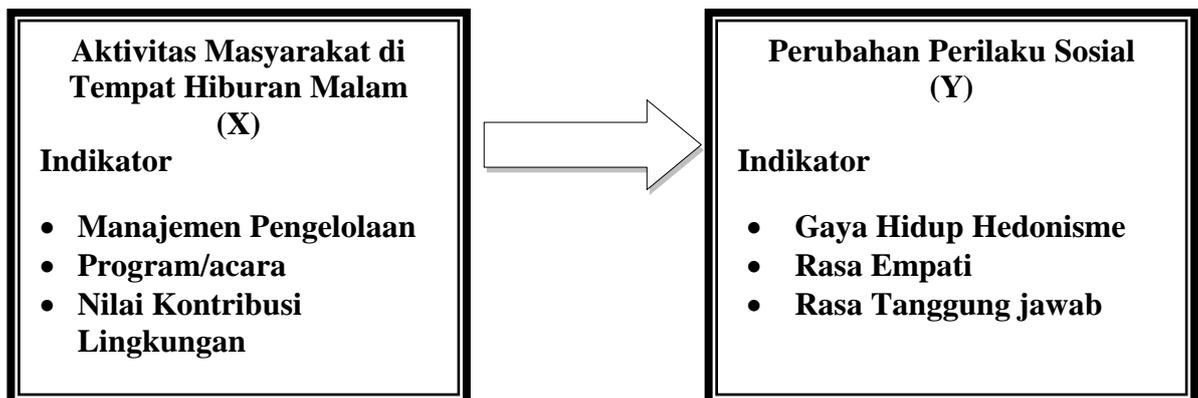
Adapun hasil dari penelitiannya adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara Mengunjungi Tempat Hiburan Malam Terhadap Gaya Hidup Remaja ( Studi Kasus Mahasiswa Insitut Pertanian Bogor, Jawa Barat). Hal ini terbukti pada hasil pengamatan yang di peroleh di kalangan mahasiswa Institut Pertanian Bogor, bahwa Gaya Hidup Mahasiswa yang mengunjungi tempat hiburan malam mengalami perubahan yaitu meliputi kegiatan, opini dan

minat dari mahasiswa itu sendiri. Oleh karena itu pengaruh antara Mengunjungi Tempat Hiburan Malam Terhadap Gaya Hidup Remaja yaitu memberikan informasi kepada mahasiswa, dan orang tua untuk meningkatkan pengawasan terhadap pergaulan anaknya.

Berdasarkan kedua skripsi penelitian baik ditingkat lokal, maupun nasional yang telah penulis baca dan uraikan di atas, maka penulis tertarik akan melakukan penelitian dengan menarik suatu variabel yang relevan dengan penelitian di atas. Adapun variabel yang akan penulis teliti yaitu, pengaruhaktivitas tempat hiburan malam sebagai variabel bebas (X) terhadap perubahan perilaku sosial masyarakat sebagai variabel terikat (Y), dari kedua variabel tersebut penulis ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan seperti ketiga penelitian di atas terkaitaktivitas tempat hiburan malam terhadap perubahan perilaku sosial masyarakat Kelurahan Ganjar Asri Kecamatan Metro Barat Kota Metro Tahun 2015. Keunikan mengenai kelebihan dari variabel yang saya tentukan untuk diteliti, terletak pada teknik penelitian dan pengambilan data yang jelas berbeda dari ketiga penelitian yang sudah ada.

### 2.3 Kerangka Pikir

Untuk memperjelas tentang penelitian ini, maka kerangka pikirnya adalah sebagai berikut :



**Gambar 2.1. Paradigma Penelitian**

### 2.4 Hipotesis

Berdasarkan teori dan kerangka pikir di atas, maka dalam penelitian ini hipotesis penelitian ditetapkan sebagai berikut :

**H1** : Ada pengaruh aktivitas tempat hiburan malam terhadap perubahan perilaku sosial masyarakat kelurahan Ganjar Asri Kecamatan Metro Barat Kota Metro tahun 2014/2015.

**Ho** : Tidak ada pengaruh aktivitas tempat hiburan malam terhadap perubahan perilaku sosial masyarakat kelurahan Ganjar Asri Kecamatan Metro Barat Kota Metro tahun 2014/2015.