

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi dan perkembangan teknologi menyebabkan industri wisata dan hiburan malam berkembang pesat dikota-kota besar. Kemajuan pertumbuhan kota maka bermunculah berbagai sarana hiburan yang menjadi daya tarik sendiri bagi masyarakat. Berbagai sarana tempat hiburan terutama sarana hiburan dunia malam mulai dari kalangan kelas menengah atas sampai kalangan menengah ke bawah seperti *club-club* malam, *cafe* dan lain sebagainya. Hiburan malam, tempat hiburan, dan para penikmatnya adalah satu paket pengisi dunia malam. Hiburan malam menjadi sebuah pilihan tempat bagi mereka yang menginginkan kesenangan yang berbeda dari kebanyakan khalayak.

Tempat hiburan malam (*Night Club*) merupakan tempat hiburan yang menawarkan hiburan dengan gaya hidup orang barat yang dibuka pada larut malam. Dulunya tempat-tempat hiburan malam seperti diskotik hanya dinikmati oleh orang tua saja. Sampai akhir tahun 1990-an, tempat-tempat ini hanya dikunjungi kalangan tertentu saja. Baru pada awal 2000-an diskotik dan tempat hiburan malam lainnya mulai dinikmati oleh kalangan yang lebih luas (Rilya Senduk, 2016: 9). Seiring perkembangan waktu tempat hiburan malam sering dikunjungi bagi semua kalangan bagi yang ingin menikmatinya.

Salah satu yang mengalami perkembangan tempat hiburan malam yakni Kota Pangkalpinang Kepulauan Bangka Belitung. Kota Pangkalpinang merupakan tempat daya tarik pasar bagi masyarakat untuk menikmati berbagai tempat hiburan. Salah satu tempat hiburan di Kota Pangkalpinang yakni Global Executive Club, X bar, Millenium merupakan salah satu *club* malam yang masih aktif dibuka. Pemilihan tempat penelitian tersebut karena *club* malam ini masih beroperasi sampai sekarang bagi penikmat hiburan malam. Club malam di Kota Pangkalpinang dimulai dari jam 21.00 WIB sampai jam 04.00 WIB.

Mayoritas para pelaku dugem adalah para generasi muda dari umur 18 sampai 24 tahun, pegawai, pengusaha-pengusaha sukses, serta mahasiswa-mahasiswi yang berstatus sebagai pelajar yang memiliki status sosio-ekonomi yang cukup baik. Salah satu kalangan anak muda yang menjadi pelanggan *club* malam di Kota Pangkalpinang yakni para mahasiswa-mahasiswi. Berdasarkan hasil survey lapangan didapatkan bahwa *club* malam banyak dikunjungi dari kalangan anak muda yakni mahasiswa-mahasiswi, hal ini dikarenakan bagi mereka penikmat dunia gemerlap lebih diminati kalangan generasi muda dan lebih menarik memilih *club* malam sebagai tempat hiburan jika dibandingkan dengan tempat lainnya.

Definisi para pengunjung mahasiswa-mahasiswi ke *club* malam dilakukan lebih dari tiga kali. Mengunjungi *club* malam yang dilakukan lebih dari tiga kali hal ini yang membuat mereka menjadi pelanggan *club* malam di Global Executive Club, X bar, Millenium. Para mahasiswa-mahasiswi mengunjungi *club* malam lebih dari tiga kali dikarenakan jika ke tempat

tersebut memiliki daya tarik tersendiri bagi pengunjung. Club malam menyediakan beberapa fasilitas didalamnya untuk menarik minat pengunjung sampai berubah menjadi pelanggan ditempat tersebut. Tempat hiburan malam sengaja dibuat para pemilik modal memanfaatkan situasi perkembangan zaman semakin maju sehingga keberadaan tempat ini diminati bagi kalangan anak muda sekarang.

Pengunjung yang ingin masuk harus menunjukkan kartu identitas penduduk minimal umur 18 tahun yang diperbolehkan masuk. Pengunjung yang paling banyak ketempat *club* malam kalangan anak muda. Setengah lebih dari jumlah pengunjung banyak dari anak muda umur 18 tahun keatas sampai 24 tahun terutama kalangan mahasiswa-mahasiswi. Para mahasiswa-mahasiswi yang menjadi pelanggan di *club* malam berstatus sebagai mahasiswa-mahasiswi di kampus negeri maupun swasta berdasarkan dari hasil wawancara penelitian dilapangan. Pengunjung paling banyak atau ramai dikunjungi setiap malam kamis dan minggu ditersebut para kalangan anak muda banyak keluar mencari hiburan yang mereka inginkan.

Mahasiswa sekarang mahasiswa yang mengalami masa transisi terhadap perkembangan zaman. Sehingga sekarang sudah banyak mahasiswa yang melakukan aktivitas *clubbing* di malam hari yang menjadikan sebagai tempat hiburan. Masa transisi sebagai masa perkembangan fisik, kognitif, dan sosial yang memberikan tantangan, kesempatan, dan pertumbuhan. Salah satunya pada kalangan mahasiswa pergi ke *club* malam terkadang mereka jadikan sebagai tempat untuk mengisi waktu luang maupun untuk kesenangannya.

Dunia gemerlap yang bernuansa kebebasan ekspresif, modern, teknologis, hedonis, konsumeristik, dan metropolis yang menjanjikan kegembiraan sesaat.

Mahasiswa-mahasiswi yang seharusnya lebih memilih aktif dalam melakukan organisasi serta sibuk terlibat aktifitas-aktifitas kampus dibandingkan terlibat dengan aktifitas-aktifitas di *club* malam. Hadirnya tempat hiburan malam yang ada di Kota Pangkajene membuat mereka bergeser masuk ke dalam aktifitas *club* malam hal ini merupakan contoh yang kurang baik dilakukan bagi generasi yang terdidik berstatus sebagai mahasiswa. Para mahasiswa-mahasiswi memberikan contoh yang baik sebagai tauladan bagi generasi muda yang terdidik yang aktif dalam berorganisasi memberikan contoh patut untuk ditiru dan dampak yang positif didapatkan terhadap jiwa kepemimpinan mereka sendiri. Mahasiswa merupakan bagaian pelopor yang harus dididik dan dibina agar memiliki kemampuan dan kualitas kompeten dan dapat diperhitungkan karena mereka diharapkan dapat berperan dalam memberikan hal yang bermanfaat bagi orang banyak. Akan tetapi sekarang mahasiswa yang dianggap sebagai generasi muda pada tahap dewasa memiliki cara tersendiri untuk bersenang-senang.

Ranah pendidikan dimana memberikan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan apresiasi. Di perguruan tinggi, mahasiswa dituntut untuk lebih aktif untuk mencari bukan hanya ilmu pengetahuan, melainkan kemampuan untuk bersosialisasi dalam masyarakat. Sehingga sekarang mahasiswa yang seharusnya belajar perlahan mulai masuk dengan dunia gemerlap. Keadaan sekarang yang membuat mahasiswa bisa tergiur dan masuk ke dalam tempat

hiburan malam. Sehingga muncul sebuah fenomena mahasiswa masuk dengan dunia *clubbing*.

Dewasa ini, aktivitas malam telah menjadi bagian yang sangat penting dalam konsumsi hidup anak muda (Hollands, 1995; Chatterton and Hollands, 2001; dalam Malbon, 1999). Demi menghilangkan kejenuhan atau justru telah menjadi sebuah kebiasaan, mendatangi tempat hiburan malam tentunya membawa kepuasan tersendiri bagi para penikmatnya. Setiap tempat hiburan memiliki daya tarik tersendiri dan memiliki penikmatnya masing masing.

Menurut Bagaskoro (2006), “dugem merupakan kegiatan untuk datang dan menikmati suasana, suguhan hiburan, makanan dan minuman ditempat tempat hiburan malam, seperti diskotik, *cafe, lounge, pub, dan bar* yang telah membudaya di banyak tempat di banyak negara”. Sama seperti di tempat Global Executive menyediakan berbagai macam makanan cemilan dan minuman-minuman beralkohol atau minuman yang biasa saja.

Terlibatnya mahasiswa ke tempat hiburan malam, sehingga kemudian kebanyakan dari mereka terbawa dengan arus masyarakat modern. Fenomena tempat hiburan malam di Kota Pangkalpinang jadi lebih menarik untuk diteliti karena mayoritas pengunjung paling banyak kalangan anak muda terutama bagi mahasiswa. Hal inilah yang yang kemudian yang melatar belakangi penulis untuk menelaah lebih dalam mengenai fenomena mahasiswa serta bagaimana faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa ke tempat Global Executive Club di Kota Pangkalpinang.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan dari latar belakang dan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni :

1. Bagaimana fenomena mahasiswa pelanggan *club* malam di Kota Pangkalpinang?
2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi mahasiswa menjadi pelanggan *club* malam di Kota Pangkalpinang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis tentang fenomena mahasiswa pelanggan *club* malam di Kota Pangkalpinang
2. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa menjadi pelanggan *club* malam di Kota Pangkalpinang.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberi kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pendidikan ilmu sosial

mengenai fenomena mahasiswa pelanggan *club* malam dan menjadi bahan pertimbangan ilmiah dalam mengembangkan kajian sosiologi.

## 2. Manfaat praktis

Diharapkan peneliti ini dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan yang ada dalam Akademik Universitas Bangka Belitung khususnya di Program Studi Sosiologi, terutama harapannya agar penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh mahasiswa dalam menyusun skripsi dikemudian hari.

## E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka adalah uraian tentang seluruh informasi terkait dengan topik-topik penelitian yang akan di uji. Tinjauan pustaka hampir terdapat pada seluruh penelitian, kecuali pada artikel ilmiah. Tinjauan pustaka merupakan acuan yang menjadi bahan bagi peneliti dengan peneliti lain, agar peneliti dapat mendeskripsikan permasalahan yang akan di teliti sebagai penguatan penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu sebagai landasan dalam penelitian. Penelitian pertama yakni penelitian yang dilakukan oleh Nofal Liata ( 2009 ) yang berjudul Gaya Hidup Gemerlap Mahasiswa Di Kota Yogyakarta.

*Pertama*, Nofal Liata melihat keberadaan *cafe*, diskotik atau *club* malam di Yogyakarta kini telah bertebaran di beberapa wilayah sudut kota secara *histories* gejala tentang gaya hidup metropolis mahasiswa Kota Yogyakarta dimulai sejak tahun 1980-an. Kaum muda mahasiswa Kota

Yogyakarta akhir-akhir ini sudah terbiasa menjadi mahasiswa metropolis yang akrab dengan *cafe*, *diskotek*, *club* malam, *club* pecinta motor merk B dan mobil tpe A. Sudah menjadi gaya hidup, dan tidak jarang mereka ini para mahasiswa dugemers sering bersentuhan dengan ria berlebihan, hidonis, konsumerisme, konsumtif, sikap permisif, mabukan, perilaku seks bebas, bahkan sebagian ada yang berani menggunakan narkoba yang merupakan semua ini bertolak belakang dengan karakter Yogyakarta asli, yaitu sebuah kota pelajar yang di kenal berbudaya tinggi.

Tujuan dari penelitian Nofal Liata yaitu untuk memperoleh gambaran tentang gaya hidup mahasiswa di dunia gemerlap Kota Yogyakarta, dan dengan kesehariannya, dan faktor apa saja yang membuat fenomena hiburan dunia gemerlap di terima di Kota Yogyakarta khususnya oleh mahasiswa sebagai pencintanya. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gaya hidup yang sedang menjadi trend di kalangan mahasiswa dugemers khususnya, mereka ini menggunakan kesempatan yang terbuka selama tinggal dikota untuk mengakses hiburan dunia gemerlap. Tujuan dari penelitian Nofal Liata yaitu untuk memperoleh gambaran tentang gaya hidup mahasiswa di dunia gemerlap Kota Yogyakarta, dan dengan kesehariannya, dan faktor apa saja yang membuat fenomena hiburan dunia gemerlap di terima di Kota Yogyakarta khususnya oleh mahasiswa sebagai pencintanya. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gaya hidup yang sedang menjadi trend di kalangan mahasiswa dugemers khususnya, mereka ini menggunakan kesempatan yang terbuka selama tinggal dikota untuk mengakses hiburan dunia gemerlap.



Mengikuti budaya amerika atau budaya pop era modern ini ternyata menjadi kebanggaan tersendiri bagi mahasiswa Kota Yogyakarta sekarang ini yang di dukung oleh media massa pada era globalisasi.

*Kedua*, adalah penelitian yang di lakukan oleh Hidayatul Mahgfiroh ( 2014 ) yang berjudul Prestasi Belajar Mahasiswa Yang Terlibat Dalam Dunia Gemerlap ( *Studi Deskriptif Terhadap Mahasiswa Jember Yang Terlibat Dalam Dunia Gemerlap Di Sultan Palace Cafe Jl. Sutoyo, Kelurahan Kebonsari, Kabupaten Jember* ). Dalam penelitiannya, Hidayatul Mahgfiroh melihat modernisme telah merasuki lapisan-lapisan masyarakat sosial dengan nilai-nilai modernis sehingga memicu generasi muda untuk bergaya hidup modern. Tak pelak mahasiswa, sebagai generasi bangsa, turut serta dalam berperilaku hedonis. Bagaimana tidak, mahasiswa yang masih berstatus remaja cenderung untuk meniru dan mencoba-coba hal yang baru tanpa harus memikirkan akibat dan resikonya baik terhadap diri maupun lingkungannya. Lebihnya lagi, dikota seperti jember yang notabene kota berkembang serta di dukung oleh banyaknya perguruan tinggi negeri maupun swasta, telah tersebar tempat-tempat dunia gemerlap dari *resto,cafe* hingga tempat hiburan malam. Jadi keadaan itu menjadi sangat dilematis saat mahasiswa yang tugas utamanya belajar banyak menghabiskan waktunya di tempat dunia gemerlap.

Adapun hasil temuan dalam penelitian Hidayatul Mahgfiroh yaitu mahasiswa yang menempuh kuliah di Jember, khususnya mahasiswa yang berasal dari luar Kota Jember, banyak menghabiskan waktu di tempat dugem. Menurutnya, dugem salah satu cara membuang penat karena seminggu penuh

mereka menghabiskan waktu untuk kuliah. Dengan kata lain, mencari hiburan diluar kampus. Meskipun aktivitas dugem menjadi acara rutinitas, mereka tetap mendapatkan prestasi belajar yang memuaskan dibangku kuliah.

*Ketiga*, adalah penelitian yang dilakukan oleh Afrita Miftafaroh yang berjudul Dunia Gemerlap Malam Mahasiswa Yogyakarta. Sebagai Kota wisata, Yogyakarta memang menjadi pangsa pasar yang tepat untuk mempromosikan berbagai macam acara dan hiburan. Mahasiswa dan pelajar yang kian ramai menuntut ilmu di Kota Yogyakarta dan status kota wisata ini ternyata juga dimanfaatkan oleh para pengelola diskotik untuk mempromosikan tempatnya seperti telah banyak terpasang spanduk atau baliho diskotik diberbagai jalan yang ada di Yogyakarta. Mahasiswa yang berasal dari daerah mulai banyak mengenal kehidupan kota yang cenderung konsumtif untuk menunjukkan status sosialnya. Cara hidup mahasiswa dari desa ke kota yang cenderung mengalami pergeseran nilai hidup yang sebelumnya tidak mengenal gaya hidup *ngemall*, nongkrong, dan keluar malam hanya sekedar untuk menghabiskan waktu di tempat hiburan malam seperti diskotik, ketika tinggal di kota gaya hidup mereka mulai berubah yaitu dari cara berbicara, berpakaian, kebiasaan hidup sehari-hari hingga pola konsumtif.

Hasil penelitian oleh Afrita Miftafaroh bahwa dugem merupakan *trend* baru dan menjadi sebuah gaya hidup yang digemari oleh sebagian mahasiswa Yogyakarta saat ini, karena menurut mereka dugem bisa menjadi sarana ekspresi untuk mencari jati diri. Gaya hidup yang ditampilkan sebagian mahasiswa *clubbers* Yogyakarta di dalam ruang diskotik begitu beragam, ada

yang hanya duduk santai sambil merokok, sambil bicara santai dengan teman-temannya dan sesekali minum minuman beralkohol mengikuti alunan musik yang dibawakan oleh DJ (*Djokie-disk*), tidak jarang juga ada yang ribut hingga ada insiden perkelahian antar mahasiswa didalam diskotik akibat mabuk pengaruh alkohol. Adapun penyebab mahasiswa *dugemers* Yogyakarta mengikuti gaya hidup dunia gemerlap malam dan masuk ke diskotik yaitu gengsi,ajakan teman, kejenuhan dan membutuhkan hiburan. Adapun dampak yang muncul dari aktivitas dunia gemerlap malam yang dilakukan sebagian mahasiswa *dugemers* Yogyakarta di diskotik meliputi urusan kuliah jadi jadi tidak teratur, kebiasaan menikmati hiburan malam hingga pagi hari, jarang berangkat kuliah, nilai kuliah IPK cenderung menurun drastis akibat jarang masuk kuliah, memiliki komunitas dalam dalam kelompok sosial pergaulan, memiliki relasi yang cukup banyak, dan dapat laju pengaruh gaya hidup yang sifatnya modern terhadap generasi muda (mahasiswa) di lingkungan sosialnya.

Dari beberapa penelitian yang sudah ada di atas, yaitu penelitian Nofal Liata, Hidayatul Mahgfiroh, dan Afnita Miftafaroh ketiganya melihat bahwa faktor utama yang menyebabkan mahasiswa dengan dunia malam yakni modernisme gaya hidup yang semakin modern dan kebutuhan akan kehidupan untuk bersenang. Di era globalisasi yang semakin maju banyak budaya barat yang masuk, membuat mahasiswa mengikuti trend gaya hidup orang luar supaya dianggap mengikuti perkembangan trend gaya hidup mendatang. Tempat hiburan malam yang menjadi tempat mereka untuk bersenang dan melepaskan rasa penat dari aktivitas sebagai mahasiswa. Hadirnya tempat

hiburan malam membuat mahasiswa menjadi kebiasaan yang buruk menghilangkan nilai-nilai budaya masyarakat dengan mengikuti gaya hidup modern. Akhirnya mahasiswa yang mengikuti gaya hidup modern membuat mereka terjerumus dengan pergaulan bebas dan di pengaruhi oleh lingkungan kapitalisme, teman, dan budaya luar.

Kesamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama melihat mahasiswa yang terlibat dengan tempat hiburan malam terpengaruh dari perubahan zaman yang semakin modern. Salah satu faktor yang mendasari terjadinya mahasiswa dengan tempat hiburan malam adalah pengaruh akan perubahan zaman yang semakin modern dengan masuknya budaya barat. Serta mengikuti *trend* dari perkembangan zaman yang modern menyebabkan mahasiswa terlibat dengan dunia gemerlap.

Sedangkan perbedaan adalah penelitian ini memfokuskan bagaimana fenomena mahasiswa serta faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa ke tempat Global Executive Kota Pangkalpinang. Adapun peneliti lebih mendeskripsikan keadaan tempat hiburan malam melalui pandangan Talcott Parsons teori sistem aksinya mengenai tindakan sosial yang berkaitan dengan fenomena mahasiswa ke tempat dunia malam.

## **F. Kerangka Teori**

Dalam penelitian ini, teori yang digunakan untuk menganalisis permasalahan yang akan di teliti adalah teori masyarakat konsumsi yang di

kemukakan oleh Jean Baudrillard. Untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian mengenai fenomena mahasiswa pelanggan *club* malam di Kota Pangkalpinang, sehingga di butuhkan teori sebagai pisau analisis secara mendalam.

Masyarakat konsumsi sebenarnya merupakan konsep kunci dalam pemikiran Baudrillard untuk menunjukkan gejala konsumerisme yang sangat luar biasa dan telah menjadi bagian dari gaya hidup manusia modern (Martono, 2012: 13). Masyarakat modern telah mengkonsumsi semua jenis barang bahkan lebih dari itu untuk memenuhi gaya hidup yang modern. Mereka bahkan mengkonsumsi suatu barang tidak lagi menurut kebutuhan tetapi lebih kepada keinginan saja. Masyarakat konsumsi dapat dilihat dari gejala globalisasi yang semakin marak terjadi diseluruh dunia. Hal ini diawali oleh paham kapitalisme yang selalu memanfaatkan moment globalisasi untuk memperluas wilayah pasar mereka.

Konsep yang dikemukakan oleh Baudrillard tentang lahirnya masyarakat postmodern yang diorganisasi melalui simulasi dan hiperealitas. Baudrillard mengemukakan bahwa kita sekarang ini hidup dalam satu era yang disebut “era simulasi” atau zaman dimana keaslian dan dunia kultural yang cepat lenyap. Gagasan simulasi memperkuat alasan umum bagi pengikisan antara imaji, antara ada dan yang ditiru.

Masyarakat dijadikan obyek sebagai tolak ukur sebuah kesenangan dalam pandangan Baudrillard muncul istilah hiperealitas. Baudrillard menggambarkan dunia ini sebagai hiperealitas. Hiperealitas adalah efek,

keadaan atau pengalaman kebendaan atau ruang yang dihasilkan dari proses tersebut (Pilliang, 2003: 150). Dunia hiperealitas merupakan sebuah produk dari simulasi.

Mengasumsikan bahwa konsumsi menjadi landasan utama tatanan masyarakat. Objek konsumsi menjadi sistem klasifikasi dan objek pun ikut memengaruhi perilaku. Objek konsumsi membentuk sistem tanda yang membedakan masyarakat. Pemikiran Baudrillard menjungkirbalikan asumsi yang selama ini diyakini dalam ekonomi bahwa kebutuhan merupakan hasil produksi. Bagi Baudrillard, orang membeli barang sebenarnya bukan untuk memenuhi kebutuhan, melainkan lebih sebagai kebutuhan untuk memperoleh tanda yang berwujud pengakuan sosial sebagai manusia modern (Haryanto, 2013: 294). Sama halnya dengan perilaku mahasiswa-mahasiswi yang terlibat dengan aktivitas di *club* malam mereka mengkonsumsi barang di tempat tersebut bukan sebagai kebutuhan utama yang harus dipenuhi, melainkan sebagai tanda yang menandakan bahwa mereka kalangan anak muda yang ingin menikmati kesenangan dari kemajuan industri hiburan. Mereka yang memenuhi kebutuhan hiburan di tempat *club* tanpa disadari bahwa mereka menjadi manusia modern yang mengikuti perkembangan zaman.

Teori ini menjelaskan memahami makna konsumsi adalah memahami makna objek sebagai tanda-tanda. Ketika kita mengonsumsi objek, maka kita mengonsumsi tanda, dan sedang dalam prosesnya kita mendefinisikan diri kita. Oleh sebab itu, kategori objek dipahami sebagai produksi kategori persona. Melalui objek setiap individu dan setiap kelompok menemukan tempat masing-

masing pada sebuah tatanan, semuanya berusaha mendorong tatanan ini berdasarkan garis pribadi. Melalui objek masyarakat tersratifikasi agar setiap orang terus pada tempat tertentu. Dalam arti kata, masyarakatat ( tingkat yang lebih luas ) merupakan apa yang mereka konsumsi dan berbeda dari tipe masyarakat lain berdasarkan atas objek konsumsi (Baudrillard dalam ritzer, 2003: 138).

Mengonsumsi objek tertentu menandakan ( bahkan secara tidak sadar ), bahwa kita sama dengan orang yang mengonsumsi objek lain. Sama halnya dengan fenomena mahasiswa yang mengunjungi *club* malam tanpa mereka sadari apa yang mereka lakukan merupakan bentuk mengonsumsi suatu benda sebagai objek akibat pengaruh kemajuan globalisasi dipengaruhi oleh kaum kapitalisme. Apa yang dikonsumsi mahasiswa terhadap tempat hiburan malam menjadi sebuah tanda bahwa mereka menjadi mahasiswa *clubbing*. Sehingga kode, kemudian yang mengontrol apa kita konsumsi dan apa yang seharusnya yang tidak perlu kita konsumsi.

Baudrillard menjelaskan bahwa dalam sebuah dunia yang dikontrol oleh kode, persoalan-persoalan konsumsi memiliki sesuatu yang berkenan dengan keputusan atas apa yang umumnya kita kenal sebagai kebutuhan. Lebih jauh kebutuhan diri sendiri ditentukan oleh kode jadi kita menentukan “kebutuhan” atas apa yang disampaikan oleh kode pada kita tentang apa yang dibutuhkan. Dalam masyarakat konsumen yang dikontrol oleh kode, hubungan manusia ditransformasikan dalam hubungan dengan objek (Ritzer, 2003: 138).

Bila pada awalnya konsumsi dimaknai sebagai sebuah proses pemenuhan kebutuhan pokok manusia, namun kemudian konsumsi dialih fungsikan sebagai sarana mengekspresikan posisi seseorang dan identitas kultural seseorang didalam masyarakat. Sehingga yang dikonsumsi tidak sekedar objek atau barang, namun juga makna-makna sosial yang tersembunyi dibaliknya konsumsi telah beralih makna menjadi suatu proses menghabiskan atau mentransformasikan nilai-nilai yang tersimpan dalam sebuah barang (Piliang dalam Martono, 2012: 136).

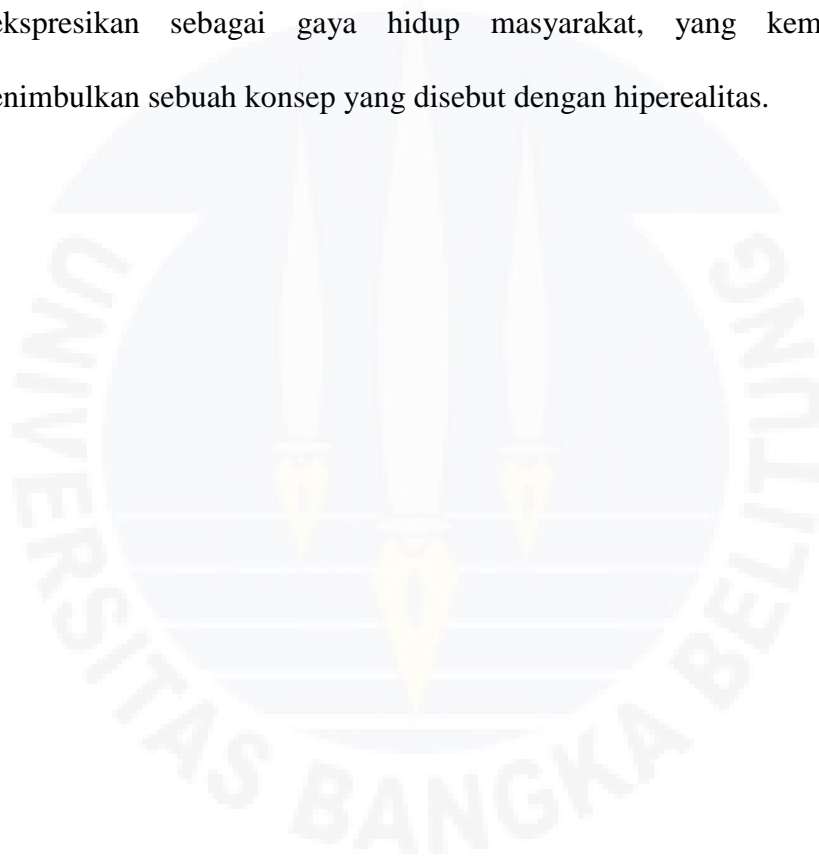
Menurut Baudrillard (Ritzer, 2003: 140) menyimpulkan konsumsi merupakan sistem yang menjamin regulasi tanda dan integrasi kelompok secara terus menerus ia merupakan sebuah moralitas (sebuah sistem nilai ideologis) dan sistem komunikasi, pertukaran struktur organisasi struktural ini melampaui batas individu dan artinya mengambil untung darinya, meskipun ada beberapa aspek yang penting dari pernyataan ini, namun gagasan bahwa konsumsi merupakan bentuk komunikasi penekanan yang cukup baik. Artinya, ketika mengonsumsi sesuatu, kita mengkomunikasikan banyak hal pada orang lain termasuk kelompok mana kita dan berada dengan orang lain.

Berdasarkan penjelasan tersebut tempat hiburan malam merupakan bentuk dari kemajuan globalisasi yang menuju masyarakat modern. Hadirnya tempat hiburan malam yang dibuat oleh kaum kapitalisme selalu memanfaatkan setiap perkembangan yang ada untuk memperluas wilayah pasar bagi siapa saja yang ingin mengonsumsinya. Fenomena mahasiswa pelanggan di *club* malam yang melibatkan mereka melakukan aktivitas ditempat dugem



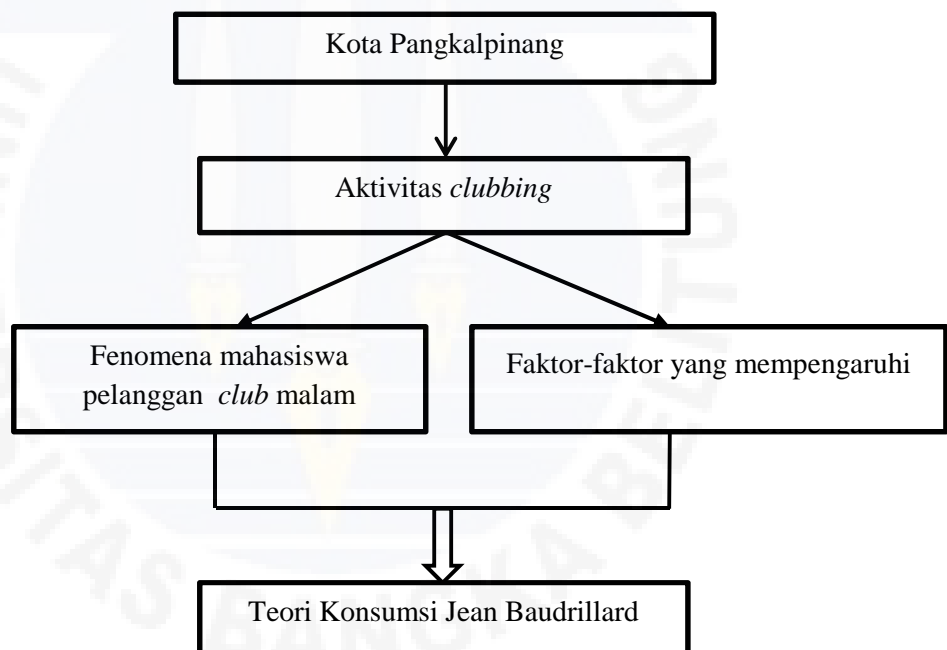
sebagai kebutuhan mereka inginkan. Sehingga mahasiswa *clubbing* tidak sadar seringnya mengunjungi tempat hiburan malam membuat mereka menjadi masyarakat konsumen yang mengabaikan dampak terhadap perilaku konsumsi.

Dapat disimpulkan bahwa konsumsi masyarakat tidak hanya terbatas pada satu objek atau barang saja, tetapi apapun dapat dijadikan barang konsumsi selama itu menjadi keinginan masyarakat yang kemudian akan diekspresikan sebagai gaya hidup masyarakat, yang kemudian akan menimbulkan sebuah konsep yang disebut dengan hiperealitas.



## G. Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini perlu adanya alur pemikiran sehingga dapat memudahkan peneliti untuk memahami dan menjelaskan penelitian yang akan dilaksanakan. Kerangka berpikir merupakan suatu cara atau langkah yang untuk memudahkan dalam mengkaitkan sebuah teori sebagai pisau analisis dengan apa yang menjadi sasaran dalam penelitian ini. Adapun kerangka berpikir yang telah dirumuskan, yaitu:



Gambar 1.1 Bagan Alur Pikir

Berdasarkan bagan tersebut, peneliti ingin mempermudah mendeskripsikan pembahasan mengenai judul yakni Fenomena Mahasiswa Pelanggan *Club* Malam di Kota Pangkalpinang. Berdasarkan alur pikir dapat dijelaskan Kota Pangkalpinang merupakan tempat daya tarik pasar bagi

masyarakat untuk menikmati berbagai akan tempat hiburan. Berbagai tempat hiburan malam di Kota Pangkalpinang yakni Global Executive Club, X bar, Millenium yang menjadi tempat hiburan bagi semua kalangan jika ingin menikmatinya. Maraknya tempat hiburan malam di Kota Pangkalpinang membuat kalangan mahasiswa terpengaruh kedalam aktivitas dunia gemerlap.

Kemudian untuk menganalisis dilakukanlah dengan menggunakan teori masyarakat konsumsi yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard bahwa masyarakat konsumsi dapat dilihat dari gejala globalisasi yang semakin marak terjadi diseluruh dunia. Baudrillard menyatakan, situasi masyarakat sekarang dibentuk oleh kenyataan bahwa manusia sekarang dikelilingi oleh faktor konsumsi. Dimana mahasiswa-mahasiswi yang menjadi pelanggan *club* malam merupakan suatu bentuk wujud dari perilaku konsumtif yang disebabkan maraknya pembangunan tempat hiburan malam seperti diskotik atau *club*.

Mahasiswa yang terlibat dengan aktifitas-aktifitas dunia gemerlap yang kemudian menjadi pelanggan di tempat tersebut membuat mereka menjadi mahasiswa *clubbing*. Mahasiswa *clubbing* yang terlibat aktivitas didalamnya membuat mereka merasa menjadi senang dan hanya sebagai kegembiraan sesaat. *Clubbing* yang diidentik dengan kehidupan masyarakat metropolitan yang bernuansa kebebasan.

## H. Sitematika Penulisan

Untuk memperoleh hasil penelitian yang sistematis dan baik, maka penulisan pada penelitian ini akan dibagi menjadi lima bab. Masing-masing bab akan memuat beberapa pembahasan.

Bab *pertama*, pendahuluan terdapat beberapa tahap yang akan dijelaskan. Pertama, latar belakang yang merupakan alasan peneliti ingin meneliti masalah atau objek penelitiannya. Sesuai dengan topik yang akan diteliti, maka latar belakang peneliti dalam penelitian ini tertarik untuk meneliti masalah fenomena mahasiswa dengan dunia hiburan malam. Selanjutnya terdapat rumusan masalah yang merupakan pertanyaan yang akan diteliti. Lalu, tujuan penelitian yang merupakan jawaban atas rumusan masalah penelitian. Kemudian, terdapat pula manfaat penelitian yang terdiri atas manfaat teoritis dan manfaat praktis. Tahap selanjutnya terdapat tinjauan pustaka yang merupakan literatur penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti. Tahap selanjutnya yaitu kerangka teoritis dimana tahap ini merupakan alat analisis untuk mengkaji permasalahan yang akan diteliti. Tahapan terakhir yaitu kerangka berpikir yang dibuat untuk memudahkan peneliti untuk mengurutkan alur pikir penelitian.

Bab *kedua*, metode penelitian yakni menggunakan jenis dan pendekatan kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian akan diambil *club* malam di Global Executive Club, X-Treme Bar, Grand Millenium Kota Pangkalpinang dengan objek penelitian tentang fenomena mahasiswa menjadi pelanggan di

*club* malam. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan wawancara tidak terstruktur sebagai tambahan data serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu berupa reduksi data, penyajian data (*display data*), dan penarikan kesimpulan.

Bab *ketiga*, mengenai gambaran umum objek penelitian. Dalam gambaran umum, diantaranya letak geografis yang terdiri dari luas wilayah dan batas wilayah. Sedangkan kondisi demografis merupakan deskripsi jumlah penduduk dan profil tempat hiburan malam Kota Pangkalpinang.

Bab *keempat*, hasil dan pembahasan yang mana peneliti akan membahas hasil dari penelitian ini. Pertama, fenomena mahasiswa pelanggan di *club* malam Kota Pangkalpinang. Kedua, faktor-faktor yang memengaruhi mahasiswa sebagai pelanggan *club* malam di Kota Pangkalpinang.

Bab *kelima*, yaitu penutup yang akan membahas kesimpulan yang merupakan hasil akhir dari penelitian, implikasi teori yang mana teori tersebut akan dipertegaskan sehingga mencapai kesimpulan dan saran yang dianalisis berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya.