

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisa yang telah dijelaskan bahwa fenomena mahasiswa di *club* malam merupakan suatu kemajuan tempat industri hiburan malam yang berkembang pesat. Salah satunya yang mengalami perkembangan tempat hiburan malam yakni Kota Pangkalpinang memiliki berbagai daya tarik tersendiri setiap tempatnya. Hiburan malam menjadi sebuah tempat pilihan bagi kalangan anak muda sekarang untuk mencari kesenangan yang berbeda dengan tempat lainnya. Sehingga hal inilah yang menjadi sebuah fenomena bagi kalangan anak muda yang membentuk gaya hidup bagi penikmatnya.

Aktivitas malam telah menjadi bagian yang sangat penting dalam konsumsi hidup anak muda. Demi menghilangkan kejenuhan justru berubah menjadi sebuah kebiasaan bahwa mendatangi tempat hiburan malam membawa kepuasan tersendiri bagi penikmatnya terutama kalangan anak muda. Berbagai aktivitas yang berlangsung didalamnya dari aktivitas mengkonsumsi minuman alkohol yang membuat mereka menjadi mabuk-mabukan, menikmati musik yang dimainkan oleh DJ membuat siapa saja didalam tempat tersebut ingin berjoget mengikuti alunan musik yang dimainkan hingga pulang dengan keadaan setengah sadar, aksi saling interkasi satu sama lain sesama pengunjung sehingga terlibat obrolan yang membuat mereka saling mengenal satu sama lainnya.

Hal inilah aktivitas yang terjadi ditempat hiburan malam, membuat penikmatnya menjadi bagian hidup manusia modern. Dari gaya hidup yang berubah menjadi perilaku konsumtif terhadap tempat hiburan malam. Mahasiswa menjadi pelanggan di *club* malam dipengaruhi beberapa faktor-faktor diantaranya :

1. Mahasiswa-mahasiswi menganggap bahwa tempat hiburan malam sebagai tempat untuk mencari kesenangan.
2. Pergaulan, dimana pengaruh lingkungan sekitar seperti teman sepergaulan memberi pengaruh yang cukup besar terhadap seseorang.
3. Rendahnya kepatuhan kepada orang tua hal inilah membuat mereka terlibat dengan aktivitas dunia gemerlap .

B. Implikasi Teori

Implikasi teori merupakan penjelasan tentang relevansi kerangka teori. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori masyarakat konsumsinyang dikemukakan oleh Jean Baudrillard sebagai pisau analisis.

Konsep yang dikemukakan oleh Baudrillard tentang lahirnya masyarakat postmodern yang diorganisasi melalui simulasi dan hiperealitas. Gagasan simulasi memperkuat alasan umum bagi pengikisan antara imaji, antara yang ada dan 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.

Implikasinya dengan teori yang peneliti gunakan adalah konsumsi yang dilakukan mahasiswa-mahasiswi menjadi pelanggan *club* malam terjadi akibat adanya proses simulasi yang terjadi di Kota Pangkalpinang. Simulasi yang terjadi tidak lupa dengan adanya dorongan lingkungan pergaulan, dimana ajakan teman sepergaulan bisa merubah tindakan dan sikap seseorang yang membuat pikiran seseorang. Konsumsi yang dilakukan secara berlebihan yang kemudian akan menimbulkan sebuah hiperealitas didalamnya.

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 dibalikny konsumsi telah beralih makna menjadi suatu proses menghabiskan atau mentransformasikan nilai-nilai yang tersimpan dalam sebuah barang (Piliang dalam Martono, 2012: 136).

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis memberikan saran kepada berbagai pihak seperti:

1. Bagi mahasiswa sebagai pelajar memberikan contoh yang baik bagi lingkungan masyarakat diharap lebih menjaga nama baik diri

sendiri sebagai mahasiswa, dengan terbiasa ketempat hiburan malam semoga tidak meberikan dampak negatif dilingkungan sekitarnya. Memberikan pengaruh yang bermanfaat terhadap masyarakat luas.

2. Bagi orang tua yang lebih berperan aktif dalam pengawasan kepada anaknya supaya tidak merugikan bagi mereka dengan pergaulan yang semakin bebas. Semoga lebih mengawasi dari pergaulan mereka sehingga tidak memberikan kesan yang negatif.

