

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dikondisi sekarang ini, fenomena modernisasi melahirkan kehidupan yang telah banyak merubah cara pandang dan pola hidup masyarakat, sehingga peradaban yang terjadi adalah terciptanya budaya masyarakat yang konsumtif dan hedonis dalam lingkungan masyarakat kapitalis (Marisaduma, 2007). Fenomena ini tidaklah asing untuk dibicarakan, bahkan telah menjadi suatu budaya yang baru yang sengaja mempropagandakan tatanan budaya asli Indonesia yang telah ada sejak dulu yang merupakan sebuah simbol dari negara Indonesia sendiri.

Dugem (dunia gemerlap) adalah contoh budaya barat yang sedang eksis didalam kalangan remaja khususnya remaja urban. Dugem (dunia gemerlap) atau bisa disebut juga *clubbing* adalah aktivitas yang suasananya tak lepas dari kilatan lampu disko yang mewah dan gemerlap dengan dentuman musik yang dimainkan oleh *DJ (Disk Jockey)*. Para *Clubbers* yaitu (sebutan untuk orang yang melakukan dugem) berasal dari tingkatan sosial dan usia yang beragam. Mulai dari remaja, dewasa, bahkan lansia pun yang masih aktif ikut tenggelam menikmati dunia malam. Aktivitas remaja yang melakukan dugem ini bisa dibilang memprihatinkan bangsa. Karena dugem merupakan gaya hidup budaya barat yang bisa mendorong remaja untuk melakukan penyimpangan sosial salah satunya mengkonsumsi minuman keras (minuman beralkohol) yang sering

mengakibatkan kecanduan dan menyebabkan ke tidak stabilan emosi yang seringkali memicu adanya perkelahian dan tindakan kriminal.

Budaya dugem ini kerap sekali menjadi *trend* remaja urban. Mengapa disebut budaya dugem? Karena budaya sendiri adalah suatu cara hidup yang berkembang. Bagi para remaja yang tergerus budaya barat ini, dunia malam bukanlah suatu hal yang tabu bagi mereka. Bahkan hal ini telah menjadi suatu konsumsi diri dan dijadikan suatu *trend* yang cenderung diikuti oleh remaja. Remaja mempunyai tujuan antara lain untuk bersenang-senang, menghilangkan penat (*refreshing*) dan bergaya hidup *hedonisme*. Aktivitas remaja ditempat dugem (kelab) biasanya menikmati lagu dengan menari dan berdendang yang dimainkan oleh DJ (*Disk Jockey*), dan menikmati suguhan minuman beralkohol yang dijual di kelab tersebut.

Pengaruh dari budaya barat ini bisa mempengaruhi perilaku remaja yang berdampak negatif jika tidak dapat memilahnya. Umumnya, kalangan remaja Indonesia berperilaku ikut-ikutan tanpa selektif sesuai dengan nilai-nilai agama yang dianut dan adat kebiasaan yang mereka miliki. Mengapa demikian? Karena remaja adalah tahap umur yang datang setelah masa kanak-kanak berakhir, yang ditandai oleh pertumbuhan fisik cepat. Pertumbuhan cepat terjadi pada tubuh remaja luar dan dalam itu, membawa akibat yang tidak sedikit terhadap sikap, perilaku, kesehatan serta kepribadian remaja (Daradjat, 1995 : 6). Para ahli psikologi berkebangsaan Belanda, seperti L.C.T. Bigot, Ph. Kohnstam dan B.G. Palland (dalam Mighwar, 2011 : 60) mendefinisikan masa remaja awal berkisar antara usia 13-18 tahun dan remaja akhir berkisar 18-21 tahun. Masa ini juga

disebut sebagai masa pencarian jati diri, karena tiap aspek dalam diri remaja menimbulkan suatu permasalahan baru bagi remaja. Menurut Santrock, mencatat adanya stereotip tentang remaja sebagai orang yang tertekan dan terganggu, sehingga tidak banyak diantara para remaja memiliki citra diri yang sehat. Tidak sedikit para masyarakat yang beranggapan buruk pada masa remaja (Santrock, 2007).

Pada masa remaja merupakan kaum yang bisa diandaikan sebagai kelompok usia yang berada disimpang jalan yang penuh dengan pertentangan. Banyak hal yang terjadi selama rentang masa remaja, baik ketika masa awal, yaitu kematangan secara seksual dan masa akhir saat mencapai usia matang secara hukum. Misalnya perubahan tingkah laku, sikap, dan nilai-nilai yang tidak hanya mengindikasikan perubahan yang lebih cepat pada awal masa remaja daripada tahap akhir masa remaja, tetapi juga mengindikasikan tingkah laku sikap dan nilai-nilai pada awal masa remaja. Atas dasar itulah, munculnya pembagian secara umum. Awal masa remaja dan akhir masa remaja merupakan alternatif yang mudah dianggap mudah untuk menentukan dan memahami apa saja yang terjadi pada masa itu (Mighwar, 2011 : 62). Penelitian ini berfokus pada remaja awal urban. Karena, Ruz (2005) mengungkapkan bahwa *clubbing* saat ini merupakan kehidupan malam anak muda perkotaan. Remaja urban sendiri adalah sebutan remaja awal di perkotaan. Karena menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) arti dari urban itu sendiri adalah yang berkenaan dengan kota atau bersifat kekotaan.

Budaya barat yang digambarkan modern membuat kalangan remaja ingin mengikutinya walaupun tidak sesuai dengan budaya Indonesia yang menganut budaya timur yang masih menjunjung norma-norma dan adat istiadat. Bahkan mungkin telah mempengaruhi gaya hidup mereka.

Membahas tentang gaya hidup, Kotler (*dalam* Susanto, 2001 : 1) menyebutkan bahwa gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat dan opininya, hal ini pula yang menjadi dasar bagi peneliti untuk menjadikan aktivitas, minat dan opini sebagai dimensi yang diteliti dari gaya hidup remaja. Dengan pendapat lain, gaya hidup adalah cara hidup individu yang diidentifikasi oleh bagaimana orang menghabiskan waktu mereka (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam hidupnya (ketertarikan) dan apa yang mereka pikirkan tentang dunia sekitarnya (Plummer, 1983 : 131). Gaya hidup remaja yang melakukan aktivitas dugem bisa mempengaruhi dengan gaya hidup yang hedonisme, karena mereka diharuskan membeli minuman keras (minuman alkohol) yang harganya mulai dari ratusan ribu hingga jutaan ribu rupiah. Apalagi jika memasuki tempat kelab malam, *bar/lounge* dan semacamnya ada tarif dana yang ditentukan.

Generasi muda terutama remaja juga memiliki rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang terjadi disekitarnya. Untuk menuntaskan rasa ingin tahunya, mereka cenderung menggunakan metode coba-coba. Jika kurang berhati-hati, penggunaan metode ini sangat merugikan, karena yang dicoba belum tentu sesuatu yang baik. Misalnya seperti topik bahasan diatas, di Indonesia sedang berkembang budaya “*Clubbing*” atau dugem di kota-kota besar, dan sebagian besar remaja tertarik

untuk mencobanya sehingga ketika sudah merasakan kelebihanannya, perbuatan itu terus dilakukan.

Kebanyakan dari remaja yang melakukan aktivitas ini adalah mereka yang berasal dari keluarga yang berada dan selalu mengikuti perkembangan zaman. Anak-anak muda yang sering pergi ke kelab malam biasanya gemar begadang (tidak tidur hingga pagi) dan mempunyai bahasa pergaulannya sendiri (Ruz, 2005).

Para remaja merasa gengsi jika tidak mengikuti perkembangan zaman meskipun bertentangan dengan nilai-nilai ajaran dan budayanya. Dan sekarang, nilai-nilai kebudayaan kita semakin terkikis karena disebabkan oleh pengaruh budaya asing yang masuk ke negara Indonesia. Seringkali pergaulan di dunia malam itu memberikan efek negatif pada tingkah laku remaja, dan sangat erat kaitannya dengan komunikasi antar pribadi. Mengapa? Karena komunikasi antar pribadi adalah proses dimana seseorang (komunikator) menyampaikan perangsang-perangsang (biasanya lambang-lambang dalam bentuk kata-kata) untuk merubah tingkah laku orang lain (komunikan). Adapun De Vito (*dalam* Liliweri, 1991 : 13) mendefinisikan komunikasi antar pribadi merupakan pengiriman pesan-pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain, atau sekelompok orang dengan efek umpan balik yang langsung. Onong U. Effendy mendefinisikan komunikasi antar pribadi adalah komunikasi antara dua orang, dimana terjadi kontak langsung dalam bentuk percakapan, komunikasi jenis ini bisa langsung secara berhadapan muka (*face to face*) bisa juga melalui medium, umpamanya telepon. Ciri khas komunikasi antar pribadi adalah dua arah atau

timbang balik (Effendy, 1993 : 61). Contoh seperti pada remaja menerima ajakan dari teman, untuk datang ke kelab atau untuk minum-minuman beralkohol dikelab dan sebagainya.

Ada yang mengatakan bahwa mengikuti dugem disebabkan karena adanya gengsi dan ingin disebut “gaul”. Banyak remaja menilai bahwa menjadi “gaul” harus mengenal dugem minimal pernah mencoba dan jika tidak melakukannya dianggap “cupu” dan “jadul”. Bahkan menjadi semacam kebutuhan yang harus terlaksana sebagai media penghibur diri.

Peneliti memilih tempat penelitian yaitu “*Pandora Lounge and Bar*” yang berada dikota Surabaya karena peneliti melihat cukup banyak remaja dibawah umur yang mengunjungi tempat hiburan malam tersebut. Mengingat, *Pandora Lounge and Bar* adalah tempat hiburan malam yang mempunyai standart pengunjung yang berusia 18⁺. Sesuai peraturan yang berlaku, jelas remaja dibawah umur tidak boleh memasuki atau mengunjungi tempat hiburan malam tersebut.

Aktivitas remaja yang sering melakukan dugem ini merupakan suatu realita yang harus diperhatikan dan menarik untuk diamati oleh penulis. Beberapa hal yang setidaknya perlu dipahami antara lain intensitas remaja awal urban dalam mengunjungi tempat dugem tersebut, kemudian hal-hal yang disukai dari tempat dugem tersebut, pengaruh bagi kehidupan mereka, bagaimana cara mereka menentukan tempat dugem, asal mula bagaimana mereka mengetahui tempat dugem tersebut, dan juga hal-hal apa saja yang mereka lakukan ditempat tersebut serta bagaimana mereka membiayai kebiasaan dugemnya. Akhirnya penulis

memilih untuk melakukan penelitian ini dengan judul “Gaya Hidup Remaja Urban di Surabaya” studi deskriptif kualitatif pada budaya dugem remaja urban di Pandora *Lounge and Bar* di Surabaya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimana Gaya Hidup Dugem Remaja Urban di Pandora *Lounge and Bar* Surabaya?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan gaya hidup remaja urban di Pandora *Lounge and Bar* Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis

Menjadi tambahan bahan referensi bagi penelitian ilmu komunikasi khususnya menyangkut studi kasus analisis fenomenologi dalam budaya dugem dan gaya hidup di Surabaya. Serta diharapkan dapat menjelaskan realita yang ada dengan pengaitannya terhadap teori-teori yang relevan, yang dapat merefleksikan sebuah realita yang berkaitan dengan gaya hidup remaja yang melakukan dugem.

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

- a. Memberikan sumbangan pemikiran terhadap budaya dugem dan gaya hidup sebagai tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan.

- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu sosial dan budaya, yaitu membuat peningkatan kemampuan terhadap ilmu sosial dan budaya yang dapat di terapkan untuk mengatasi budaya dugem dan gaya hidup saat ini.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan budaya dugem dan gaya hidup serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

1.4.2 Secara Praktis

1. Dari hasil penelitian ini dapat diharapkan membantu para orang tua agar lebih mengenal perilaku anaknya pada masa remaja mengacu pada realitas sosial yang ada sekarang ini.
2. Dapat menambah informasi bagi pembaca bahwa budaya dugem dapat merubah gaya hidup remaja yang mengarah ke negatif dan tidak pada budaya remaja yang semestinya.