

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Mahasiswa adalah insan yang memiliki berbagai dimensi, salah satunya yaitu sebagai generasi muda yang dianggap dapat membantu berusaha menuntaskan permasalahan yang terdapat sesuai dengan realitas. Mahasiswa merupakan bagian dari *civitas academica* yang harus dididik dan dibina agar memiliki kemampuan dan kualitas yang kompeten dan dapat diperhitungkan karena mereka diharapkan dapat berperan menentukan sejarah perkembangan bangsa Indonesia. Dalam PP No. 60 Tahun 1999 dijelaskan bahwa mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar pada perguruan tinggi tertentu (Anonymous dalam Sari, 2013, hlm. 29).

Mahasiswa yang dianggap sebagai generasi muda pada tahap dewasa memiliki cara tersendiri untuk bersenang-senang. Cara mereka melakukan aktivitas bersenang-senang tersebut salah satunya terlihat dalam fenomena *night club* yang juga terjadi di Kota Bandung. Mahasiswa lebih tertarik untuk memilih aktivitas dugem atau *Clubbing* (selanjutnya peneliti akan menggunakan istilah *Clubbing* untuk menyebut aktivitas yang dilakukan mahasiswa di *night club*). *Clubbing* merupakan suatu aktivitas yang dilakukan di *night club* pada larut malam. Adanya aktivitas *Clubbing* tersebut dilakukan secara berulang-ulang dengan berbagai tujuan sehingga membentuk pola perilaku.

*Clubbing* atau biasa disebut dugem (dunia gemerlap) merupakan istilah populer untuk menunjukkan gaya hidup para remaja dikota-kota besar termasuk Bandung. Kegiatan yang dilakukan pada malam hari yang bersifat berpesta, gembira, hedonis, identik dengan music yang dimainkan oleh DJ (*Disk Jokey*), dan kebebasan meminum alkohol yang dapat diperoleh di dalam *club* yang menimbulkan kegembiraan sesaat. Kegiatan dunia gemerlap terus berjalan sebagai salah satu kegiatan para penikmat dunia malam. Kebanyakan dari para generasi

muda menganggap bahwa budaya barat yang mereka adopsi merupakan budaya terkini atau sesuai dengan zaman sehingga tidak sedikit para generasi muda di Indonesia mengikuti gaya hidup kebarat-baratan agar dianggap mengikuti perkembangan zaman.

Hiburan malam semacam ini banyak ditemui di kota-kota besar salah satunya adalah Kota Bandung, terdapat kurang lebih 40 tempat hiburan malam yang terkenal di Bandung berupa *night club*, bar, dan karaoke (bandung-tur.blogspot.com/2011/06). Data ini belum termasuk *night club* yang lima tahun ini baru berdiri. Aktifitas *Clubbing* dilakukan secara berulang-ulang dengan berbagai tujuan sehingga membentuk pola perilaku. Mahasiswa yang mengunjungi *night club* berasal dari ekonomi yang kurang mampu sampai dengan yang mampu namun mayoritas berasal dari ekonomi mampu. Mahasiswa yang datang untuk *Clubbing* biasanya berkelompok dengan teman kuliahnya ataupun dengan teman sebayanya.

Peneliti menemukan, kebanyakan dari mereka sudah mengenal dan melakukan *Clubbing* sejak usia 17 dan 18 tahun. Menurut Desti (2008, hlm. 40), dalam hasil penelitiannya menunjukkan 80 persen mahasiswa pernah memasuki tempat *Clubbing*. Bahkan, 70 persen diantaranya termasuk dalam penikmat *Clubbing*.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mila (2019, hlm. 57-60) hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Faktor fisiologis yaitu mahasiswa merasa *Clubbing* adalah kebutuhan untuk dapat menghilangkan kepenatan setelah mengikuti kuliah serta dijadikan sarana menghasilkan uang dengan nememani seseorang *Clubbing*. 2) Faktor emosi mahasiswa melakukan kegiatan *Clubbing* Ketika emosi sedang senang maupun sedih terlebih jika mereka merasa sangat kecewa terhadap keadaan sulit yang mereka hadapi akan lebih mempengaruhi emosi mereka untuk selalu melampiaskan kesedihannya pada kegiatan *Clubbing*. 3) Faktor kebiasaan atau ketergantungan melakukan kegiatan *Clubbing* yang dilakukan mahasiswa merupakan hal wajib bagi mereka pelaku *Clubbing* karena ada beberapa kegiatan lain juga yang dilakukan di dalam *club* selain *have fun*

mereka juga berbisnis disana. 4) Faktor lingkungan merupakan keinginan awal mereka melakukan kegiatan tersebut.

Suci (2018, hlm. 8) mengemukakan hasil penelitian tentang gaya hidup hedonis pada mahasiswa yang melakukan *Clubbing* mengungkapkan bahwa alasan melakukan *Clubbing* khususnya anak muda, karena mereka merasa menemukan jati diri, disana mereka bisa “berjingkrak-jingkrak” sebebasnya, meneguk alkohol dan narkoba, hura-hura sampai pagi, lalu pulang dalam keadaan mabuk. Seperti diinfokan oleh informan bahwa mereka dapat mencari kesenangan dan pelampiasan, *Clubbing* dianggap sebagai sarana untuk menuangkan ekspresi, kebebasan dan mengikuti trend sekarang, foya-foya, mencari kesenangan hidup, joget mengikuti musik, tidak peduli berapapun uang yang dikeluarkan untuk *Clubbing*.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rilya (2016, hlm. 12-15) memaparkan perilaku mahasiswi dalam dunia gemerlap (dugem) di Kota Manado. Hasil dari penelitian mengungkapkan bahwa terdapat dua faktor pendorong mahasiswa hidup di dunia gemerlap, yaitu faktor internal yang muncul dari dalam individu tersebut. Seperti, rasa jenuh terhadap aktivitas yang sama, tekanan yang diperoleh dari aktivitas kuliah, anggapan bahwa *clubbers* itu gaul, dan adanya masalah pribadi. Kemudian faktor eksternal adanya ajakan teman, ketertarikan yang muncul dari media sosial, perubahan lingkungan pergaulan, dan kurangnya pengawasan dari orang tua.

Berhadapan dengan dunia modern, tidak sedikit mahasiswa yang mengalami kegundahan, disamping juga kebahagiaan. Pergi ke tempat *Clubbing* merupakan cara mencari kesenangan atau menghilangkan kejenuhan, mengkonsumsi minuman beralkohol di Indonesia dianggap sebagai salah satu perilaku menyimpang. Kebanyakan dari mereka mahasiswa yang melakukan aktifitas *Clubbing* dari segi penampilan fisik biasanya berbeda, mereka terlihat modis dengan pakaian model terkini hingga gaya rambut yang juga sedang populer saat ini. Perilaku yang seperti itu terlalu *glamour* berbanding dengan keadaan sebagian masyarakat Indonesia. Sebagian masyarakat juga menganggap bahwa perilaku *Clubbing* cenderung mengarah pada hal-hal yang negatif. Anak-anak muda yang sering pergi ke *club*

malam juga biasanya gemar begadang (tidak tidur hingga pagi) dan mempunyai bahasa sendiri yang menjadi status dan simbol pergaulan mereka Ruz (2005, hlm. 22).

Dengan adanya perilaku *Clubbing* pada mereka yang berstatus mahasiswa, menjadikan kurangnya waktu luang untuk mereka saling bercengkrama bersama teman sebayanya di kampus pada siang hari mengakibatkan mahasiswa tersebut menjadikan malam hari sebagai alternatif untuk bergaul dengan teman sebayanya di tempat-tempat hiburan malam tersebut. Akibatnya mereka terjerumus pada hal-hal negatif seperti dampak yang ditimbulkan karena pada kehidupan malam pada umumnya selalu menyediakan minuman keras yang jika dikonsumsi akan memabukkan memberi dampak seperti perkelahian, seks bebas, kecelakaan lalu lintas, dan lain-lain. Serta tidak menutup kemungkinan adanya penyimpangan terselubung seperti penggunaan narkoba dan obat-obatan terlarang. Penyimpangan yang dilakukan oleh pengunjung tempat hiburan malam tersebut tidak hanya merugikan diri sendiri, melainkan dapat pula merugikan keselamatan orang lain.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini akan dituangkan dalam judul “Perilaku *Clubbing* pada Mahasiswa di Kota Bandung”. Hal ini menarik untuk diteliti karena bagaimana pun mahasiswa adalah generasi penerus bangsa yang seharusnya bertugas untuk mencari ilmu dan mencari jati diri menjadi agen perubahan yang positif justru mengesampingkan kegiatan belajar mengajar tetapi mengejar kesenangan sesaat. Hal tersebut sangat kontras dengan identitas mereka sebagai mahasiswa.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana perilaku mahasiswa yang melakukan aktivitas *Clubbing*”. Dan berikut rumusan masalah khusus guna menspesifikan penelitian ini.

1. Bagaimana latar belakang mahasiswa melakukan *Clubbing*?
2. Bagaimana perspektif *Clubbing* pada mahasiswa?

3. Bagaimana dampak *Clubbing* pada mahasiswa terhadap dirinya dan lingkungan sosial?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Secara umum, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran mengenai bagaimana perilaku *Clubbing* pada mahasiswa.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Selain tujuan umum, penelitian ini juga mempunyai tujuan khusus yaitu:

1. Untuk menganalisis bagaimana latar belakang mahasiswa melakukan *Clubbing*.
2. Untuk mengetahui perspektif *Clubbing* pada mahasiswa.
3. Untuk mendeskripsikan dampak dari *Clubbing* pada mahasiswa terhadap dirinya dan lingkungan sosial.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah agar dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan sosial khususnya Sosiologi. Sisi Teoritis ini pun bermanfaat untuk mengembangkan ilmu Sosiologi khususnya bagi individu dan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan dalam permasalahan-permasalahan sosial pada masyarakat yang erat dengan berperilaku dan status sosial.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Peneliti, penelitian tentang perilaku *Clubbing* pada mahasiswa ini mampu menjadikan peneliti dapat lebih mendalami suatu konsep tentang fenomena tersebut.
2. Bagi Masyarakat, hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih memberikan perhatian agar dapat terkontrol sikap anak dalam pergaulan serta dapat lebih memperhatikan perkembangan anak yang sedang menginjak usia remaja akhir, juga menambah wawasan masyarakat mengenai perilaku-perilaku menyimpang yang ada pada tempat hiburan malam di kalangan mahasiswa.
3. Bagi Program Pendidikan Sosiologi, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah suatu kajian tentang perilaku yang nyata mengenai aktivitas *Clubbing* pada mahasiswa. Dan diharapkan dapat bermanfaat untuk referensi terkait fenomena actual yang berkaitan dengan ilmu sosiologi.

#### **1.4.3 Manfaat Kebijakan**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada pemerintah setempat agar bersikap arif dan bijaksana dalam meminimalisir terjadinya penyimpangan di tempat hiburan malam.

#### **1.4.4 Manfaat Isu dan Aksi Sosial**

Penelitian ini diharapkan mampu merubah pandangan mahasiswa bahwa *Clubbing* merupakan kegiatan yang kurang bermanfaat, khususnya remaja saat ini yang pergaulannya semakin meluas agar dapat memberikan gambaran untuk berperilaku secara positif sebagaimana peran dan tugas seorang mahasiswa.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Sebagai langkah untuk memberikan kemudahan dalam penyusunan penelitian ini bagi berbagai pihak yang terkait maka penelitian ini disajikan dalam lima bab yang disusun berdasarkan penulisan sebagai berikut :

**BAB I** : Pendahuluan, pada bab ini peneliti akan memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi sebagai dasar utama pada penelitian ini.

- BAB II** : Tinjauan Pustaka, pada bab ini peneliti menguraikan dokumen-dokumen atau data-data yang berkaitan dengan fokus pada penelitian ini mulai dari kerangka berfikir serta teori-teori yang mendukung penelitian ini.
- BAB III** : Metode Penelitian, dalam bab ini peneliti akan memaparkan desain penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, dan tahap pengumpulan data berkaitan dengan Perilaku *Clubbing* Pada Mahasiswa di Kota Bandung.
- BAB IV** : Hasil penelitian dalam pembahasan. Dalam bab ini penulis menganalisis hasil temuan pada Perilaku *Clubbing* Pada Mahasiswa di Kota Bandung.
- BAB V** : Simpulan, saran, dan rekomendasi, yaitu berisi mengenai simpulan, saran, dan rekomendasi dari data yang telah peneliti kumpulkan.